

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Tempat penelitian dilakukan di 3 sekolah, yang pertama di SD Negeri Dondong 01 dengan alamat jalan Pemuda desa Dondong, kecamatan Kesugihan , kabupaten Cilacap, untuk tempat yang kedua di SD Negeri Tritih Kulon 07, yang terletak di jalan Nyamplung desa Tritih Kulon, kecamatan Cilacap Utara, kabupaten Cilacap, akan tetapi 2 sekolah hanya untuk tempat uji coba skala kecil, sedangkan 1 sekolah untuk uji coba skala besar dengan jumlah siswa 1 kelas dan 1 guru yang dilakukan di SD Negeri Ciwuni 01 dengan alamat jalan Manggis desa Ciwuni, kecamatan Kesugihan, kabupaten Cilacap.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilakukan pada tanggal 08-11April 2022 yang dilakukan pada tiga Sekolah Dasar.

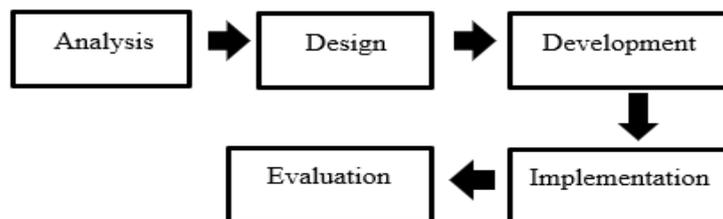
B. Desain Pengembangan

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Model penelitian dan pengembangan adalah model penelitian yang menghasilkan sebuah produk dan menguji keefektifan produk tertentu. Pengembangan sebuah produk tidak digunakan dalam satu bidang, melainkan mencakup dalam berbagai bidang salah satunya yaitu dalam bidang pendidikan. Model penelitian dan pengembangan

menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada (Sugiyono, 2017).

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa media permainan putar dadu pada Tema 5 Ekosistem kelas V. Prosedur penelitian ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE (Hamzah, 2019) yang terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

Model pengembangan ADDIE terdiri dari tahapan yang meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*) (Hamzah, 2019). Adapun langkah penelitian pengembangan ADIIE dalam penelitian ini jika disajikan dalam bentuk bagan adalah sebagai berikut:



Gambar 2 1 Model Pengembangan ADDIE (Hamzah, 2019)

Maksud dari gambar 1.1 langkah-langkah model ADDIE dengan 5 tahapan yaitu 1) Analisis (*analysis*), 2) Desain (*design*), 3) Pengembangan (*development*), 4) Implementasi (*implementation*) dan 5) Evaluasi (*evaluation*) (Hamzah, 2019).

C. Populasi dan Sampel

Populasi adalah keseluruhan subyek penelitian yang dapat berupa orang, benda, suatu hal yang didalamnya dapat diperoleh dan dapat memberikan informasi (data) penelitian. Jadi populasi dari penelitian ini adalah 3 ahli dari dosen UNUGHA yaitu ahli media, ahli bahasa, ahli materi, serta guru dan siswa kelas V SD.

Sampel adalah bagian dari populasi. Dinamakan penelitian sampel apabila kita bermaksud menggeneralisasikan hasil penelitian sampel (Eddy, 2021). Sampel dalam penelitian ini yaitu 3 Guru dan siswa kelas V SD, guru kelas V di SD Negeri Dondong 01, guru kelas V di SD Negeri Ciwuni 01 dan guru kelas V di SD Negeri Tritih Kulon 07 dan juga siswa kelas V di sekolah tersebut.

D. Teknik Uji Validitas dan Reliabilitas Instrument

Teknik uji validitas dan reliabilitas instrument harus valid atau menggunakan alat ukur baku yang dapat digunakan untuk mengukur berbagai variabel atau psikologi. Instrument tersebut dibuat oleh pakar dan kajian sosiologi dan psikologi baik sebagai skripsi, tesis, dan disertasi untuk mengukur variabel tertentu atau penelitian tertentu. Instrumen baku tersebut sebagian besar telah digunakan oleh masyarakat peneliti ilmiah internasional termasuk di Indonesia karena telah teruji validitasnya dan reliabilitasnya (Riduwan, 2016).

Dari pengertian di atas dapat diartikan bahwa teknik uji validitas dan reliabilitas instrument boleh menggunakan instrument yang sudah pernah

digunakan dalam penelitian karena telah valid. Dalam penelitian ini teknik uji validitas dan reliabilitas menggunakan lembar validasi kelayakan produk dan angket yang diambil dari buku “media pembelajaran inovatif dan pengembangan”, serta mengambil di tesis (Aulia, 2019) “pengembangan media kotak belajar ajaib (KOBELA) pada materi sumber daya alam untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar Muhammadiyah 019 Bangkinang Kota Kabupaten Kampar” dan sesuai dengan BSNP (Badan Standarisasi Nasional Pendidikan) yang sudah pernah diujikan dan sudah valid dapat dipertanggung jawabkan.

Dalam menentukan jumlah responden uji coba instrument peneliti menggunakan keseluruhan dari jumlah subjek penelitian yaitu 31 orang. Uji validitas dalam penelitian ini, menggunakan Product Moment Pearsons pengolahan data yang dilakukan dengan bantuan program SPSS 2.5.

$$r = \frac{n(\sum xy) - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[n\sum x^2 - (\sum x)^2][n\sum y^2 - (\sum y)^2]}}$$

Keterangan :

r : Koefisien korelasi

N : Jumlah responden

X : Skor item

Y : Skor total

a. Lembar validasi kelayakan produk

Lembar validasi kelayakan produk digunakan untuk memperoleh informasi tentang kualitas media pembelajaran yang sudah dibuat. Ada 3 lembar validasi kelayakan produk yang diberikan kepada 3 ahli yaitu ahli media, materi dan bahasa. Informasi yang diperoleh melalui instrumen ini digunakan sebagai masukan dalam merevisi media pembelajaran sehingga produk yang dihasilkan valid.

b. Lembar Validasi Angket

Lembar validasi angket digunakan untuk memperoleh informasi tentang kualitas valid atau tidaknya angket pembelajaran yang sudah dibuat. Angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan beberapa pertanyaan tertulis kepada subjek penelitian dengan topik yang akan diteliti. Teknik ini sangat tepat digunakan untuk mengetahui variabel yang ingin diukur serta keinginan yang diharapkan oleh subjek penelitian (Hamzah, 2019). Angket yang digunakan dalam instrumen penelitian ini berupa angket respon guru dan peserta didik. Dalam penyusunan angket validasi ahli bahasa, peneliti mengambil sumber atau acuan berdasarkan buku (Suryani, Setiawan, & Putria, 2018) yang sudah dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan peneliti sebagai berikut:

- a) Kisi-kisi aspek dan indikator (pernyataan) untuk validasi kelayakan ahli bahasa.

Tabel 3 1 Kisi-kisi Kelayakan Validasi untuk Ahli Bahasa

No	Aspek yang diambil	Pernyataan	Nomor Item
1	Fungsi Penggunaan Bahasa	Makna bahasa pada media pembelajaran ini jelas sehingga mudah dipahami peserta didik	1
		Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran ini disesuaikan dengan perkembangan anak usia sekolah dasar	2
		Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran ini sudah komunikatif	3
		Bahasa pada media pembelajaran ini menggunakan kaidah bahasa yang benar	4
2	Aspek Keterbacaan Bahasa	Ketepatan pemilihan bahasa dalam materi mudah dipahami	5
		Ketepatan ejaan bahasa dimateri sudah sesuai dengan ejaan bahasa Indonesia (EBI) sehingga mudah untuk dibaca	6
3	Tulisan Pada Bahasa	Penggunaan jenis font/huruf dalam media pembelajaran ini sudah tepat	7
		Ukuran font/huruf yang digunakan untuk setiap bagian teks konsisten	8
		Tidak menggunakan terlalu banyak variasi jenis huruf	9
		Kualitas teks bahasa, jarak teks, alinea pada media pembelajaran ini sudah baik	10

(Suryani, Setiawan, & Putria, 2018)

- b) Kisi-kisi aspek dan indikator (pernyataan) validasi kelayakan pada ahli media yang sudah dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan peneliti.

Tabel 3 2 Kisi-kisi aspek dan indikator (pernyataan) validasi kelayakan pada ahli media

No	Aspek yang diambil	Pernyataan	Nomor Item
1	Tampilan Media	Materi pembelajaran pada media ini sesuai dengan kompetensi inti	1
		Materi pembelajaran pada media ini sesuai dengan kompetensi dasar	2
		Materi pembelajaran berisi tentang pengertian ekosistem	3
		Materi pembelajaran berisi tentang macam-macam ekosistem	4
		Materi pembelajaran berisi tentang contoh ekosistem di darat, dilaut, dan di sawah	
		Materi pelajaran berisi tentang rantai makanan dan jaring-jaring makanan	
		Materi pembelajaran pada media pembelajaran dilengkapi dengan gambar	
2	Kemudahan Penggunaan	Media ini dapat digunakan dengan mudah oleh guru dan siswa	5
		Penggunaan bahasa dalam media ini sederhana dan mudah dipahami siswa	6
		Media ini dapat meningkatkan pemahaman siswa	7
		Media dapat memfasilitasi siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran	8
3	Pemilihan Jenis dan Ukuran Huruf	Jenis dan huruf yang dipilih sudah tepat sehingga menjadikan media lebih menarik	9

(Suryani, Setiawan, & Putria, 2018)

- c) Kisi-kisi aspek dan indikator (pernyataan) validasi kelayakan pada ahli materi yang sudah dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan peneliti.

Tabel 3.3 Kisi-kisi aspek dan indikator (pernyataan) validasi kelayakan pada ahli materi

No	Aspek yang diambil	Pernyataan	Nomor Item
1	Kesesuaian Materi	Materi pembelajaran pada media ini sesuai dengan kompetensi inti	1
		Materi pembelajaran pada media ini sesuai dengan kompetensi dasar	2
		Materi pembelajaran berisi tentang pengertian ekosistem	3
		Materi pembelajaran berisi tentang macam-macam ekosistem	4
		Materi pembelajaran berisi tentang contoh ekosistem di darat, dilaut, dan di sawah	5
		Materi pelajaran berisi tentang rantai makanan dan jaring-jaring makanan	6
		Materi pembelajaran pada media pembelajaran dilengkapi dengan gambar	7
2	Kemudahan Penggunaan	Materi yang terdapat pada media pembelajaran ini mudah dipahami oleh peserta didik	8
		Gambar yang terdapat pada media pembelajaran ini dapat diidentifikasi oleh peserta didik dengan jelas	9
		Materi dapat dibaca dengan jelas	10

(Suryani, Setiawan, & Putria, 2018)

d) Kisi-kisi aspek dan indikator (pernyataan) validasi kelayakan respon guru kelas V Sekolah Dasar

Tabel 3 4 Kisi-kisi aspek dan indikator (pernyataan) validasi

kelayakan respon guru

No	Aspek yang diambil	Pernyataan	Nomor Item
1	Kemudahan untuk dipahami	Petunjuk penggunaan media mudah dipahami	1
		Penggunaan media sebagai media pembelajaran membuat peserta didik lebih bersemangat untuk belajar	2
2	Kesesuaian dan Kejelasan Materi	Tampilan media pembelajaran menarik	3
		Kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan	4
		Isi media mudah untuk dimengerti dan dipahami	5
		Media dapat digunakan dengan mudah	6
		Materi yang disajikan dalam media pembelajaran ini menarik dan mudah dipahami	7
		Bahasa dalam menyampaikan mudah untuk dipahami	8
		Huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca	9
3	Memberi umpan balik	Media pembelajaran merangsang rasa ingin tahu peserta didik	10

(Suryani, Setiawan, & Putria, 2018)

- e) Kisi-kisi aspek dan indikator (pernyataan) validasi kelayakan respon peserta didik kelas V Sekolah Dasar

Tabel 3 5 Kisi-kisi aspek dan indikator (pernyataan) validasi kelayakan respon peserta didik

No	Aspek yang diambil	Pernyataan	Nomor Item
1	Kemudahan untuk dipahami	Petunjuk penggunaan media mudah dipahami	1
		Penggunaan media sebagai media pembelajaran membuat peserta didik lebih bersemangat untuk belajar	2
2	Kesesuaian dan Kejelasan Materi	Tampilan media pembelajaran menarik	3
		Kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan	4
		Isi media mudah untuk dimengerti dan dipahami	5
		Media dapat digunakan dengan mudah	6
		Materi yang disajikan dalam media pembelajaran ini menarik dan mudah dipahami	7
		Bahasa dalam menyampaikan mudah untuk dipahami	8
		Huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca	9
3	Memberi umpan balik	Media pembelajaran merangsang rasa ingin tahu peserta didik	10

(Suryani, Setiawan, & Putria, 2018)

Setelah melakukan uji coba validitas instrument, kemudian dilakukan uji coba reliabilitas instrument untuk mengetahui keajegan instrument. Pengujian tersebut menggunakan program SPSS 25.0 *for windows*, variable dinyatakan reliabel dengan kriteria sebagai berikut:

$$(r_{11}) = \left(\frac{n}{n-1}\right)\left(\frac{\sigma t_2 - \sum pq}{\sigma t_2}\right)$$

Keterangan :

r_{11} = reliabilitas yang dicari

Σpq = jumlah varian skor tiap-tiap item

σt_2 = varian total

E. Efektivitas Penggunaan Media dengan Uji-t

Efektivitas penggunaan media dapat dilakukan dengan menggunakan uji-t, dengan suatu pernyataan yang sedang kita amati (Riana, 2019). Uji-t adalah salah metode pengujian dari statistik parametrik, pengujian statistic t atau *t-test* ini dilakukan dengan menggunakan tingkat signifikansi sebesar 0.05 (@= 5%), penerimaan atau penolakan uji hipotesis ini dilakukan dengan kriteria sebagai berikut:

- a. Jika nilai signifikansi >0.05 maka hipotesis nol (H_0) diterima dan hipotesis alternatif (H_1) ditolak. Hal ini berarti, variabel independen tersebut tidak mempunyai pengaruh yang signifikansi terhadap variabel dependen.
- b. Jika nilai signifikansi <0.05 maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Hal ini berarti, variabel independen tersebut mempunyai pengaruh yang signifikansi terhadap variabel dependen.

F. Desain Uji Coba

Uji coba dilakukan untuk mengetahui validasi oleh ahli materi, ahli bahasa dan ahli media kemudian dilakukan revisi dan penyempurnaan produk. Uji coba lapangan menggunakan angket guna mengetahui tingkat kebutuhan peserta didik terhadap penggunaan media permainan berbentuk ular tangga.

Uji coba dengan guru dan peserta didik dilakukan untuk penggunaan media pembelajaran dalam membantu guru menyampaikan pembelajaran.

1. Uji coba produk dengan 3 ahli

a. Ahli media

Ahli media dilakukan oleh seorang dosen yang memiliki kemampuan dibidang media/ teknologi, computer. Untuk ahli media dilakukan oleh bapak Mawan Akhir Riwanto, M.Pd dan dokumen dapat dilihat pada (terlampir)

b. Ahli bahasa

Ahli bahasa dilakukan oleh seorang dosen yang memiliki kemampuan dibidang Bahasa. Untuk ahli Bahasa dilakukan oleh ibu Aris Naeni Dwiyantri, M.Pd dan dokumen dapat dilihat pada (terlampir)

c. Ahli materi

Ahli materi dilakukan oleh seorang dosen jurusan PGSD yang memiliki kemampuan dibidang materi pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum yang digunakan. Untuk ahli materi dilakukan oleh ibu Umi Zulfa, M.Pd dan dokumen dapat dilihat pada (terlampir)

2. Uji coba produk dengan guru dan peserta didik

Uji coba produk dengan guru dan peserta didik dilakukan di tempat yang sudah ditetapkan untuk pembelajaran. Uji coba produk dengan guru dan peserta didik kelas V di 3 sekolah dasar yaitu SD Negeri Dondong 01, SD Negeri Ciwuni 01 dan SD Negeri Tritih Kulon 07.

G. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari ahli media, ahli materi dan ahli bahasa serta uji coba lapangan melalui lembar angket kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data berbentuk deskripsi kalimat dari hasil validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa (Validator ahli), guru serta peserta didik. Teknik analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data berbentuk angka (skor) yang diperoleh melalui tes dan angket. Hal ini untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan media pembelajaran putar dadu. Jadi dapat digunakan untuk penarikan kesimpulan dalam Teknik analisis data yang dilakuakn yakni berupa kuantitatif dengan penjelasan sebagai berikut :

1. Tes

Tes yang diberikan kepada peserta didik berupa pilihan ganda, dengan tujuan untuk mengukur pemahaman konsep belajar peserta didik melalui tes untuk dibandingkan antara dari *Pretest dan Posstest*. Dalam penilaian menggunakan rubrik penialaian peneliti mengadaptasi dari (Farika, Setyawan , & Citrawati) sebagai berikut :

Indikator	Deskripsi
1. Kemampuan menyatakan ulang sebuah pemahaman konsep	1. Dapat mengenal letak dan luas Indonesia melalui peta
	2. Dapat menyebutkan letak geografis
	3. Dapat menggambar sebuah peta
2. Kemampuan menyajikan konsep dalam bentuk representasi letak geografis	1. Peserta didik dapat menentukan garis-garis yang terdapat dalam letak geografis 2. Peserta didik dapat menentukan jarak pada peta

2. Angket

Angket yang digunakan dalam penelitian ini sebagai contoh lembar validasi materi yang bersumber dari skripsi “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis IT Berbentuk Putar Dadu Pada Materi Ips Kelas V Tema 5 Ekosistem” sebagai berikut :

Tabel 3 6 lembar validasi ahli materi

No	Pernyataan	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
	Kesesuaian Materi				
1.	Materi pembelajaran pada media ini sesuai dengan kompetensi inti				
2.	Materi pembelajaran pada media ini sesuai dengan kompetensi dasar				
3.	Materi pembelajaran berisi tentang pengertian ekosistem				
4.	Materi pembelajaran berisi tentang macam-macam ekosistem				
5.	Materi pembelajaran berisi tentang contoh ekosistem di darat, dilaut, dan di sawah				

6.	Materi pelajaran berisi tentang rantai makanan dan jaring-jaring makanan				
7.	Materi pembelajaran pada media pembelajaran dilengkapi dengan gambar				
	Kualitas Materi				
8.	Materi yang terdapat pada media pembelajaran ini mudah dipahami oleh peserta didik				
9.	Gambar yang terdapat pada media pembelajaran ini dapat diidentifikasi oleh peserta didik dengan jelas				
10.	Materi dapat dibaca dengan jelas				

Keterangan skor penilaian

1. = Tidak Baik/Tidak Layak/Tidak Sesuai
2. = Kurang Baik/Kurang Layak/Kurang Sesuai
3. = Baik/Layak/Sesuai
4. = Sangat Baik/Sangat Layak/Sangat Sesuai

Setelah lembar validasi ahli, lembar angket guru dan peserta didik diperoleh maka dihasilkan skor data yang berupa angka yang dijadikan data kualitatif dengan tabel persentase kelayakan produk.

$$\text{Persentase kelayakan produk} = \frac{\text{jumlah skor total}}{\text{jumlah maksimal skor}} \times 100$$

Tabel 3 7 Persentase kelayakan produk

Persentase	Kriteria validasi/ kategori penilaian
76-100%	Valid (sangat layak digunakan)
56-75%	Cukup Valid (layak digunakan)
40-55%	Kurang Valid (kurang layak digunakan)
0-39%	Tidak Valid (tidak layak digunakan)

Dari ketiga Ahli nantinya akan dilakukan perhitungan data atau skor dari masing-masing ahli dengan rumus persentase kelayakan produk, jika persentase 0-39% media pembelajaran yang dibuat tidak valid/tidak layak digunakan. Jika persentase 40-50 maka media pembelajaran yang telah dibuat kurang valid/kurang layak digunakan, jika persentase 56-75 maka media pembelajaran yang telah dibuat memiliki kualitas cukup/layak digunakan, dan jika persentase diatas 76 maka media pembelajaran dianggap valid dan layak digunakan. Jika media pembelajaran mendapatkan persentase kelayakan 56-100 dari ketiga ahli maka media pembelajaran sudah bisa dilakukan pengujian media/layak digunakan sesuai dengan tabel diatas. Analisis angket guru dan peserta didik digunakan untuk memvalidasi apakah media pembelajaran yang dibuat dapat membantu guru dan peserta didik dalam pembelajaran caranya sama dengan analisis data kelayakan produk.

H. Prosedur Pengembangan

Sesuai dengan model pengembangan media pembelajaran putar dadu yang digunakan, prosedur pengembangan media putar dadu terdiri dari lima tahap, yaitu:

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini, kegiatan utama adalah menganalisis perlunya pengembangan media pembelajaran baru dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan media pembelajaran baru (Sugiyono, 2015).

2. Tahap Desain (Design)

Berdasarkan hasil analisis, selanjutnya dilakukan tahap desain atau perancangan produk yang meliputi tiga tahap berikut:

a. Perancangan Desain Produk

Peneliti mulai merancang desain produk pembelajaran dengan konsep yang sesuai dengan materi dan kompetensi dasar yang telah ditetapkan.

b. Penyusunan Aturan Permainan, Soal, Materi, dan Jawaban

Produk media pembelajaran yang dikembangkan memiliki bentuk seperti permainan, hanya saja isi didalamnya adalah materi yang terdapat dalam kompetensi dasar yang telah ditentukan dalam tahap analisis, sehingga perlu dibuat peraturan yang nantinya bisa mengarahkan peserta didik untuk dapat menggunakan media dengan baik.

c. Menyusun Instrumen Penilaian Produk

Pada tahap ini peneliti mulai membuat instrumen penilaian produk. instrumen pada penelitian ini berupa angket yang ditujukan untuk ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan peserta didik sebagai sasaran implementasi produk.

3. Tahap pengembangan (Development)

Pada tahap pengembangan ini, kegiatan yang dilakukan adalah:

a. Pembuatan produk

Berdasarkan desain produk yang telah dirancang, kemudian dilakukan pencetakan produk. semua komponen yang telah dipersiapkan pada tahap desain dirangkai menjadi satu kesatuan produk yang utuh dengan alat-alat pendukung pada permainan ular tangga.

b. Validasi

Pada tahap ini produk awal divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Hasil validasi berupa komentar, saran, dan masukan yang dijadikan sebagai dasar untuk melakukan revisi I terhadap produk yang dikembangkan.

c. Revisi I

Pada tahap ini produk direvisi berdasarkan komentar, saran, dan masukan dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa.

4. Tahap Implementasi (Implementation)

Produk yang telah divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, selanjutnya dilakukan penerapan media pembelajaran permainan putar dadu pada peserta didik kelas V sekolah dasar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) tema 5 ekosistem dalam bentuk kelompok kecil. Ditahap ini juga dibagikan angket untuk mengetahui penilaian peserta didik mengenai produk yang dikembangkan. Peserta didik tersebut diminta untuk memberikan komentar, saran dan masukan tentang media pembelajaran putar dadu yang telah dibuat untuk dijadikan

bahan acuan untuk perbaikan produk. Setelah direvisi berdasarkan hasil uji coba kepada kelompok kecil selanjutnya dilakukan uji coba lapangan. Namun, akan tetap mempertimbangkan masukan dan saran dari validator sebelumnya agar tidak bertentangan dengan perbaikan-perbaikan sebelumnya.

5. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Pada tahap ini, peneliti melakukan evaluasi untuk mengukur ketercapaian tujuan pengembangan produk putar dadu. Evaluasi ini digunakan untuk mengetahui keefektifan pengembangan media putar dadu dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik.