BAB III
METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau *Research & Development* (R&D). Produk yang dikembangkan berupa metode bermain dengan papan busa. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model prosedural menurut Borg & Gall (2003: 571) yang disesuaikan dengan situasi dan kondisi tempat penelitian. Model prosedural merupakan model deskriptif yang menggambarkan alur atau langkah-langkah prosedural yang harus diikuti untuk menghasilkan suatu produk tertentu. Dalam model ini, Borg & Gall (2003: 571) memadukan langkah-langkahnya dengan model Dick & Carey (dalam Borg & Gall, 2003: 571) yang terdiri dari sepuluh langkah, yaitu : Langkah 1 adalah *assess needs to identify goal(s)*; Langkah 2 adalah *conduct instructional analysis*; Langkah 3 adalah *analyze learners and contexts*; Langkah 4 adalah *write performance objectives*; Langkah 5 adalah *develop assessment instruments*; Langkah 6 adalah *develop instructional strategy*; Langkah 7 adalah *develop and select instructional materials*; Langkah 8 adalah *design and conduct formative evaluation of* intructional; Langkah 9 adalah *revise intruction*; Terakhir langkah 10 adalah *design and conduct summative evaluation* (Borg & Gall, 2003: 571). Namun dalam pelaksanaannya Borg & Gall menyarankan hingga

langkah ke 7 karena merupakan rangkaian dalam evaluasi formatif, sedangkan langkah 8, 9 dan 10 merupakan tingkat lanjut yang sudah merupakan rangkaian dalam evaluasi sumatif. Jadi pada penelitian ini peneliti menggunakan langkah-langkah yang disarankan Borg & Gall (2003) yaitu hingga langkah ke 7 karena masih dalam rangkaian evaluasi formatif.

3.2 Tempat dan Subjek Penelitian

2.4.1 Tempat Penelitian

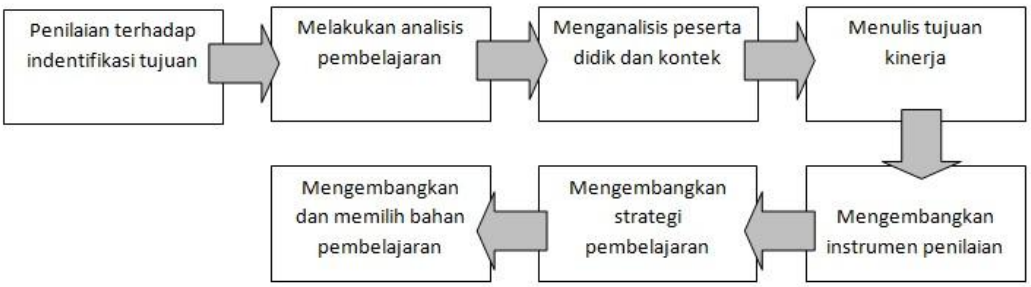
Tempat penelitian ini adalah SD Negeri Kecamatan Bangunrejo Kabupaten Lampung Tengah dengan sempel SD Negeri 1 Cimarias, SD Negeri 2 Sidorejo dan SD Negeri Inti Sinar Seputih. Ketiga sampel tersebut diambil secara *Non Probability* dengan strategi *Purposive Sampling*, hal ini diambil sebagai teknik pengambilan sampel karena guna kelancaran proses pelaksanaan penelitian, salah satunya dan hal yang paling penting adalah prosedur perizinan dari lembaga yang bersangkutan.

2.4.2 Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Kecamatan Bangunrejo Tahun Pelajaran 2012/2013, dengan rincian 18 Siswa SD Negeri 1 Cimarias, 29 Siswa SD Negeri 2 Sidorejo dan 22 Siswa SD Negeri Inti Sinar Seputih.

3.3 Langkah-Langkah Penelitian

Adapun langkah-langkah dalam penelitian ini peneliti gambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.3 Langkah-langkah penelitian dan pengembangan
(Borg & Gall, 2003)

Langkah-langkah penelitian di atas merupakan rangkaian evaluasi formatif yang disarankan oleh Borg & Gall dengan melihat atau memadukan model Dick & Carey. Untuk lebih jelasnya, tahapan penelitian ini dapat jelaskan sebagai berikut:

1. Penilaian terhadap identifikasi tujuan.

   Pada langkah pertama ini melibatkan definisi tujuan untuk program atau produk instruksional, yang mencakup penilaian terhadap kebutuhan. Dari identifikasi awal terdapat potensi yang dapat dikembangkan. Potensi merupakan segala sesuatu yang bila didayagunakan akan memiliki nilai tambah. Potensi bisa dari sekolah maupun lingkungan sekitar sekolah tersebut, seperti papan busa bekas mading, kardus atau karton, kayu, dan benda-benda lainnya, selain dari lingkungan potensi juga bisa berasal dari peserta didiknya seperti selalu ungin tahu, selalu berusaha rajin berangkat sekolah, selalu ingin beraktivitas dan lainnya. Jika dikaitkan dengan teknologi jaman sekarang yang serba elektronik dan digital, sebagian besar

sekolah dasar di Kecamatan Bangunrejo belum memiliki alat atau media untuk mengaplikasikan TIK seperti kelengkapan komputer belajar siswa, OHP maupun LCD proyektor. Tanpa alat atau media tersebut bukan berarti proses pembelajaran tidak bisa dilaksanakan secara optimal, karena pendidik bisa memanfaatkan potensi yang ada di sekitar sekolah tersebut seperti papan busa baik yang baru atau bekas, lingkungan sosial maupun benda-benda nyata sekitar sekolah.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa diketahui banyak potensi yang dapat diolah menjadi sebuah produk pembelajaran. Dalam hal ini sebenarnya yang dibutuhkan bukanlah benda ataupun lingkungan yang berpotensi, tetapi sebuah teknologi berupa metode pembelajaran yang mampu mengelola potensi yang ada.

2. Melakukan analisis pembelajaran.

   Dalam langkah ini, peneliti melakukan analisis terhadap pembelajaran yang terjadi selama ini di sekolah dasar di kecamatan Bangunrejo. Sebenarnya di sebagian sekolah proses pembelajaran sudah dilaksanakan dengan berbagai strategi diantaranya yaitu sudah presentasi materi dengan menggunakan berbagai media seperti menggunakan gambar dan radio type, namun penggunaan media tersebut belum dapat melibatkan peserta didik secara aktif.

3. Menganalisis siswa dan konteks.

   Langkah ini dirancang untuk mengidentifikasi keterampilan peserta didik termasuk juga didalamnya adalah sikap dan karakteristik peserta didik. Pembelajaran diatur sehingga siswa siap untuk menerima dan menggunakan pengetahuan dan keterampilan baru untuk membentuk karakternya.

4. Menulis tujuan metode bermain dengan papan busa

   Langkah ini mengidentifikasi kebutuhan dan tujuan pengajaran ke dalam tujuan kinerja yang lebih spesifik. Tujuan kinerja disini adalah tujuan prilaku yang diharapkan yaitu dengan cara menyediakan sarana untuk berdiskusi tentang tujuan dari program pembelajaran atau produk pada semua tingkat dan pemangku kepentingan dilembaga tersebut. Diharapkan masukan mereka dapat menjadi dasar bagi perencanaan yang tepat dari bahan pembelajaran, pilihan jenis tes, dan sistem pembelajaran.

5. Mengembangkan instrumen penilaian.

   Dalam langkah ini, instrumen penilaian yang dikembangkan harus langsung berhubungan dengan pengetahuan dan keterampilan yang ditentukan dalam tujuan kinerja. Karena jumlah objek penilitian yaitu berupa peserta didik yang cukup banyak jadi lebih baik jika menggunakan jenis penilaian pilihan ganda.

6. Mengembangkan strategi pembelajaran.

   Dalam langkah ini, strategi pembelajaran khusus dikembangkan untuk membantu belajar dengan upaya mereka untuk mencapai setiap tujuan kinerja. Untuk itu, peneliti menggunakan sebuah metode bermain dengan papan busa yang diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif pilihan agar tujuan kinerja peserta didik dapat tercapai secara optimal.

7. Mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran

   Langkah terakhir yang disarankan Borg & Gall (2003) adalah mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran. Dalam hal ini bisa melibatkan pengembangan produk berupa bahan ajar maupun metode yang memungkinkan peserta didik belajar secara aktif.

3.4 Metode Penelitian Tahap 1 Studi Pendahuluan

3.4.1 Kajian Pustaka

Dalam hal ini peneliti mencari literatur atau teori sebagai dasar untuk dilaksanakannya penelitian dan pengembangan metode bermain dengan papan busa.

3.4.2 Kajian Empirik

Dalam hal ini peneliti mendeskripsikan potensi dan kondisi yang ada di lingkup SD Negeri Kecamatan Bangunrejo Kabupaten Lampung Tengah.

3.4.3 Analisis Kebutuhan Siswa

Dalam hal ini peneliti mencari mencari hal yang dibutuhkan siswa dalam proses belajar dan pembelajarannya. Peneliti menggunakan lembar kuisioner dalam menganalisis kebutuhan siswa.

3.4.4 Teknik Pengambilan Data

Teknik pengambilan data pada penelitian tahap I dilakukan dengan dua cara yaitu menggunakan kuisioner analisis kebutuhan siswa, dalam hal ini lembar kisioner disebarkan pada Siswa Kelas IV di SD Negeri Kecamatan Bangunrejo digunakan untuk melihat potensi dan kebutuhan siswa.

3.4.5 Kisi-kisi dan Instrumen Penelitian

1. Kisi-kisi

   Untuk melihat potensi dan kondisi belajar yang berlangsung pada saat itu, peneliti menggunakan angket analisis kebutuhan siswa yang disebarkan pada 18 Siswa SD Negeri 1 Cimarias, 29 Siswa SD Negeri 2 Sidorejo dan 22 Siswa SD Negeri Inti Sinar Seputih. Adapun kisi-kisi instrumen ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.4.5 Kisi-kisi dan Instrumen Analisis Kenutuhan Siswa

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Jumlah Butir Pertanyaan	Jenis Instrumen
1.	Kepuasan siswa	1. Kepuasan siswa terhadap hasil belajarnnya	1	Angket Kuisioner

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Jumlah Butir Pertanyaan	Jenis Instrumen
		2. Kepuasan Siswa terhadap proses pembelajaran yang telah dilakukan duru.	1	
2	Kesenangan siswa	1. Kesenangan siswa tehadap belajar sendiri atau belajar kelompok 2. Kesenangan siswa tehadap bentuk pembelajaran yang dilakukan 3. Kesenangan siswa tehadap pengumpulan tugas 4. Kesenangan siswa tehadap bentuk media yang diinginkan	2 8 1 7	Angket Kuisioner

3.4.6 Teknik Analisis Data

Dalam menganalisis data pada tahap ini data diolah secara kualitatif dengan teknik derskriptif analisis, yaitu mendeskripsikan atau menarasikan hasil penelitian berupa data kuantitatif yang diperoleh melalui lembar observasi atau angket.

3.5 Metode Penelitian Tahap II Pengembangan Desain Produk

3.5.1 Model Rancangan Eksperimen

Dalam tahap penelitian ini juga dilakukan pengujian yang dilakukan dengan eksperimen yaitu membandingkan efektivitas mengajar lama dengan yang baru menurut Sugiyono (2011: 415). Indikator penilannya adalah efektivitas aktivitas belajar dengan pendekatan SAVI dan hasil belajar. Dengan demikian eksperimen tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:

$$\boxed{Q_1} \quad \times \quad \boxed{Q_2}$$

Gambar 3.5.1 Desain eksperimen (*before-after*)
(Sumber: Sugiyono, 2011: 415)

Berdasarkan gambar tersebut dapat dijelaskan bahwa Q_1 adalah metode mengajar lama dan Q_2metode mengajar baru. Eksperimen dilakukan dengan membandingkan hasil observasi Q_1 dan Q_2.

3.5.2 Populasi dan Sampel

1 Populasi

Populasi dalam penelitian tahap II adalah SD Negeri Kecamatan Bangunrejo Kabupaten Lampung Tengah.

2 Sampel

Sampel dalam penelitian ini adalah SD Negeri 1 Cimarias, SD Negeri 2 Sidorejo dan SD Negeri Inti Sinar Seputih.

3.5.3 Teknik Pengambilan Data

Teknik pengambilan data pada penelitian tahap II dilakukan dengan empat cara yaitu deng menggunakan soal tes, pedoman observasi, foto dan video serta angket kemenarikan produk.

3.5.4 Kisi-kisi dan Instrumen Penelitian

Dalam penelitian tahap ini merupakan proses pengembangan produk, agar produk yang akan dihasilkan optimal maka penelitian tahap ini menggunakan beberapa instrumen untuk menilainya. Adapun instrumens tersebut antara lain adalah sebagai berikut:

3.5.4.1 Soal Tes

Soal tes berfungsi untuk mengukur hasil belajar siswa, instrumens ini berisi 20 butir soal berupa pilihan ganda. Dalam penulisan soal, peneliti meminta bantuan pada ahli evaluasi agar intrumen ini dapat mengukur hasil belajar siswa secara optimal. Adapun kisi-kisi instrumen ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.5.4.1 Kisi-Kisi Soal Tes

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Jumlah Butir Soal	Jenis Instrumen
1.	Hasil belajar siswa	1. Menyebutkan kebutuhan siswa sehari-hari. 2. Mengelompokkan kebutuhan pokok siswa dalam kehidupan sehari-hari.	20	Soal Tes Uji Kompetensi

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Jumlah Butir Soal	Jenis Instrumen
		3. Mengelompokkan kebutuhan sekunder siswa dalam kehidupan sehari-hari. 4. Mengelompokkan kebutuhan tersier siswa dalam kehidupan sehari-hari. 5. Menganalisis manfaat kebutuhan siswa berdasarkan tingkat kebutuhannya. 6. Menceritakan sejarah kegiatan ekonomi berdasarkan pemahaman sendiri. 7. Menjelaskan pengertian kegiatan ekonomi berdasarkan pemahaman sendiri.		

3.5.4.2 Pedoman Observasi

Pedoman observasi berupa format keaktifan siswa terhadap media pembelajaran, instrumen ini digunakan untuk melihat tingkat keaktifan siswa terhadap metode bermain dengan papan busa dalam proses belajar dan pembelajaran. Dalam hal ini aktivitas siswa di analisis dengan pendekatan SAVI.

Pedoman observasi juga terdiri dari yang dilaksanakan sebelum dilakukan treatment dan sesudah treatment. Adapun kisi-kisi pedoman observasi adalah sebagai berikut:

Tabel 3.5.4.2 Kisi-Kisi Pedoman Observasi

No	**Aspek yang dinilai**	**Indikator**	**Jumlah Butir Observasi**	**Jenis Instrumen**
1.	Somatif	1. Ketepatan gerak tubuh sesuai arahan instruksional 2. Kecepatan dan kelincahan tubuh 3. Ekspresi dan improvisasi gerak tubuh sesuai arahan instruksional	3	Lembar Observasi
2.	Auditori	1. Mendengarkan penjelasan guru, teman dan orang lain dalam persentasi pelajaran 2. Bertanya dan memberikan jawaban secara lisan dalam kegiatan pembelajaran 3. Bertanya dan memberikan jawaban secara lisan dalam kegiatan pembelajaran	3	Lembar Observasi

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Jumlah Butir Observasi	Jenis Instrumen
3.	Visual	1. Perhatian berpusat pada pembelajaran 2. Menafsirkan sebuah gambar, diagram, grafik, tabel, cerita peristiwa dan lainnya 3. Menggambarkan kembali sebuah gambar, cerita, perisiwa dan lainya dengan bahasa dan kemampuan sendiri	3	Lembar Observasi
4.	Intelektual	1. Menghubungkan pengalaman dengan materi pelajaran 2. Mampu memecahkan masalah dalam kegiatan pembelajaran 3. Mengumpulkan tugas tepat waku	3	Lembar Observasi

3.5.4.3 Foto dan Video

Foto dan video untuk mendokumentasikan peristiwa-peristiwa yang terjadi dalam penelitian. Adapun kisi-kisi foto dan video adalah sebagai berikut:

Tabel 3.5.4.3 Kisi-Kisi Foto dan Video

No.	Jenis Format	Jumlah
1	Video	1
2	Foto	16

3.5.4.4 Angket Kemenarikan

Angket kemenarikan untuk melihat seberapa menarik metode belajar yang telah dikembangkan. Adapun kisi-kisi angket kemenarikan adalah sebagai berikut:

Tabel 3.5.4.4 Kisi-Kisi Angket Kemenarikan

No	**Aspek yang dinilai**	**Indikator**	**Jumlah Butir Pertanyaan**	**Jenis Instrumen**
1	Ketertarikan siswa	1. Rasa senang/ketertarik-kan siswa terhadap metode bermain dengan papan busa	1	Angket Kemenarikan
2	Kemudahan	1. Mudah memahami materi pelajaran setelah menggunakan metode bermain dengan papan busa 2. Mudah mengerjakan soal-soal pelajaran setelah menggunakan metode bermain dengan papan busa 3. Dapat meningkatkan semangat belajar setelah menggunakan metode bermain dengan papan busa	3	Angket Kemenarikan

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Jumlah Butir Pertanyaan	Jenis Instrumen
3	Kesulitan	1. Kesulitan atau bingung dalam belajar jika menggunakan metode bermain dengan papan busa.	1	Angket Kemenarikan
4	Kebosanan	1. Merasa bosan dengan metode bermain dengan papan busa	1	Angket Kemenarikan
5	Kemampuan siswa dalam bekerja sama	1. Menggunakan kemempuan sendiri dalam belajar menggunakan metode bermain dengan papan busa 2. Kesulitan bekerja sama dalam pembelajaran yang menggunakan metode bermain dengan papan busa.	2	Angket Kemenarikan

4.5.5 Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini data yang akan dianalisis ialah data kualitatif dan kuantitatif dengan uraian sebagai berikut :

1. Data Kualitatif

   Analisis data kualitatif dilakukan dengan menggunakan teknik derskriptif analisis, yaitu mendeskripsikan atau menarasikan hasil

penelitian berupa data kuantitatif yang diperoleh melalui lembar observasi maupun angket.

2. Data Kuantitatif

Data kuantitatif berupa hasil belajar siswa sebelum *treatment* dan sesudah *treatment*. Untuk membuktikan signifikansi perbedaan kerja lama dan kerja baru diuji secara statistik dengan *t-test* berkorelasi (*related*) menurut Tuckman (dalam Setyosari, 2012: 243). Adapun rumus yang digunakan untuk t-test sebagai berikut:

1. Menghitung varian kelompok (Tuckman dalam Setyosari, 2012: 243)

$$s_1^2 = \frac{N\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2}{N(N-1)} =$$

$$s_2^2 = \frac{N\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2}{N(N-1)} =$$

2. Langkah-langkah menghitung nilai-t:

   1. $\frac{(\mathrm{N}_1-1)\mathrm{s}_1^2+((\mathrm{N}_2-1)\mathrm{s}_2^2}{\mathrm{N}_1+\mathrm{N}_2-2} =$
   2. $\frac{N_1+N_2}{N_1N_2} =$
   3. (Langkah 1 × Langkah 2) =
   4. $\sqrt{\text{langkah 3}}$ =
   5. $X_1 - X_2$ =
   6. $t = \frac{\text{Langkah 5}}{\text{Langkah 4}}$ =

3.6 Uji Validasi Ahli

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa metode bermain dengan papan busa, dan aspek yang diuji oleh beberapa ahli terdiri dari desain pembelajaran, media dan evaluasi. Dalam menentukan nilai, peneliti mengambil rata-rata nilai dan saran dari beberapa ahli dengan rincian sebagai berikut:

3.6.1 Hasil Penilaian Ahli Desain Pembelajaran

Uji validasi desain pembelajaran berfungsi untuk menilai kelayakan pembelajaran yang dirancang, hal tersebut bertujuan agar pembelajaran dapat diaplikasikan secara optimal. Uji validasi dilakukan oleh Drs. Siswantoro, M.Pd dan Dra. Sulistiasih, M.Pd selaku dosen PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Dalam proses ini peneliti secara sengaja menampilkan nilai dari segi setiap aspek, tujuannya agar dapat memperbaiki aspek yang kurang. Untuk lebih jelasnya penilaian dari ahli desain pembelajaran adalah sebagai berikut:

Tabel 3.6.1 Hasil Penilaian Ahli Desain Pembelajaran

No.	Pernyataan	Penilaian		**Rata-rata**
		Ahli 1	Ahli 2	
1.	Pemilihan SK/KD tepat dengan metode bermain dengan papan busa	4	4	**4**
2.	Indikator dan tujuan pembelajaran sesuai dengan SK/KD	3	4	**3,5**
3.	Pemilihan materi sesuai dengan SK/KD	3	4	**3,5**

No.	Pernyataan	Penilaian		**Rata-rata**
		Ahli 1	Ahli 1	
4.	Langkah-langkah pembelajaran tersusun secara rapih dan lengkap	3	3	**3**
5.	Perumusan dan perencanaan alokasi waktu pembelajaran sesuai dengan jadwal pelajaran	4	4	**4**
6.	Siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran	4	4	**4**
7.	Pembelajaran berpusat pada siswa	4	4	**4**
8.	Proses pembelajaran sesuai dengan konteks dan perkembangan siswa	3	4	**3,5**
9.	Penggunaan bahasa dan kalimat sesuai EYD	3	4	**3,5**
10.	Pembelajaran dapat disesuaikan dengan situasi dan kondisi sekolah	3	3	**3**

Keterangan Ahli:

1. Ahli 1 : Drs. Siswantoro, M.Pd
2. Ahli 2 : Dra. Sulistiasih, M.Pd

Adapun saran maupun perbaikan yang harus dilakuakan antara lain yaitu langkah-langkah pembelajaran harus sesuai dengan teori bermain, pembelajaran harus kontekstual, penyusunan kata dan kalimat serta tanda baca dalam penulisan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) sebaiknya diperbaiki sesuai dengan ejaan yang disepakati (EYD).

3.6.2 Hasil Penilaian Ahli Media

Uji validasi media berfungsi untuk menilai kelayakan media (produk) yang dikembangkan berupa metode bermain dengan papan busa, hal tersebut bertujuan untuk mengelola dan memperbaiki produk agar produk yang dihasilkan dapat lebih bermanfaat dan tepat sasaran. Uji validasi dilakukan oleh Drs. Siswantoro, M.Pd dan Dra. Sulistiasih, M.Pd selaku dosen PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Dalam proses ini peneliti secara sengaja menampilkan nilai dari segi setiap aspek, tujuannya agar dapat memperbaiki aspek yang kurang. Untuk lebih jelasnya penilaian dari ahli media adalah sebagai berikut:

Tabel 3.6.2 Hasil Penilaian Ahli Media

No.	Pernyataan	Penilaian		**Rata-rata**
		Ahli 1	Ahli 2	
1.	Metode bermain dengan papan busa sesuai dengan tujuan pembelajaran	3	4	**3,5**
2.	Metode bermain dengan papan busa sesuai dengan tingkat kemampuan siswa	3	4	**3,5**
3.	Bentuk media yang digunakan dalam metode bermain dengan papan busa menarik perhatian bagi siswa	3	4	**3,5**
4.	Proses permainan dalam metode bermain dengan papan busa menarik bagi siswa	4	4	**4**

No.	Pernyataan	Penilaian		**Rata-rata**
		Ahli 1	Ahli 2	
5.	Metode bermain dengan papan busa dapat menumbuhkan sikap kerjasama bagi siswa	4	4	**4**
6.	Metode bermain dengan papan busa dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar	3	3	**3**
7.	Metode bermain dengan papan busa mudah untuk dipahami oleh siswa	3	4	**3,5**
8.	Metode bermain dengan papan busa efektif untuk proses pembelajaran	3	3	**3**
9.	Metode bermain papan busa dapat mempermudah siswa untuk menangkap materi pelajaran dalam belajarnya	3	4	**3,5**
10.	Metode bermain dengan papan busa mudah diterapkan kembali oleh pendidik/guru dalam strategi pembelajarannya	3	3	**3**

Keterangan Ahli:

1. Ahli 1 : Drs. Siswantoro, M.Pd
2. Ahli 2 : Dra. Sulistiasih, M.Pd

Adapun saran maupun perbaikan yang harus dilakuakan antara lain yaitu memerlukan banyak waktu untuk membuat dan memainkan metode bermain dengan papan busa ini, dalam video proses bermain dengan papan busa ditambahkan lagi video atau gambar yang mewakili materi tentang kebutuhan manusia.

3.6.3 Hasil Penilaian Ahli Evaluasi

Uji validasi evaluasi berfungsi untuk menilai kelayakan pembelajaran yang berlangsung, tulak ukur yang menjadi penilaian dalam evaluasi berupa penilaian alat ukur aktivitas siswa dan hasil belajar siswa berupa lembar pedoman observasi dan soal tes uji kompetensi. Uji validasi dilakukan oleh Drs. Siswantoro, M.Pd dan Dra. Sulistiasih, M.Pd selaku dosen PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Dalam proses ini peneliti secara sengaja menampilkan nilai dari segi setiap aspek, tujuannya agar dapat memperbaiki aspek yang kurang. Untuk lebih jelasnya penilaian dari ahli evaluasi adalah sebagai berikut:

Tabel 3.6.2 Hasil Penilaian Ahli Media

No.	Pernyataan	Penilaian		**Rata-rata**
		Ahli 1	Ahli 2	
1.	Bentuk soal cocok diberikan pada siswa tingkat sekolah dasar	3	3	**3**
2.	Jumlah soal cukup mewakili untuk mengukur kemampuan siswa	4	3	**3,5**
3.	Soal tes sesuai dengan SK/KD	3	4	**3,5**
4.	Soal tes dapat mengukur keberhasilan indikator dan tujuan pembelajaran	3	4	**3,5**
5.	Dapat mengukur hasil belajar yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotor	3	3	**3**

No.	Pernyataan	Penilaian		**Rata-rata**
		Ahli 1	Ahli 2	
6.	Bahasa dalam penulisan soal mudah dimengerti oleh siswa	4	4	**4**
7.	Kalimat dalam penulisan soal sesuai dengan EYD	3	4	**3,5**
8.	Petunjuk pengisian soal mudah dan dapat dimengerti oleh siswa	4	4	**4**
9.	Meminimalisasi kesalahan dalam penulisan soal	3	4	**3,5**
10.	Pengurutan soal sesuai dengan tingkat kesulitannya	4	4	**4**

Keterangan Ahli:

1. Ahli 1 : Drs. Siswantoro, M.Pd
2. Ahli 2 : Dra. Sulistiasih, M.Pd

Adapun saran maupun perbaikan yang harus dilakuakan antara lain yaitu penyusunan kata dan kalimat dalam penulisan soal sebaiknya lebih teliti lagi karena banyak huruf dan kata yang kurang lengkap sehingga kurang jelas makna sebenarnya, penulisan huruf kapital pada alternatif pilihan jawaban diperbaiki.