

BAB III METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Model pengembangan pada penelitian ini yaitu berupa model pengembangan 4D Thiagarajan yang dimodifikasi. Model pengembangan 4D thiagarajan terdiri atas empat tahapan yaitu *Define* (Pendefinisian), *Desain* (Perencanaan), *Develop* (Pengembangan) Dan *Deseminate* (Penyebaran)¹. Pada penelitian ini dilakukan penyerhanaan dari empat tahapan yang di sederhanakan menjadi tiga tahapan yaitu pada tahap ke empat *Deseminate* (penyebaran) maka tahapan tersebut tidak untuk dilaksanakan atau dilakukan oleh penulis karena banyak pertimbangan keterbatasan waktu serta keterbatasan tempat. Dalam penelitian ini menggunakan jenis sampel *non probability sampling* dengan metode sampling jenuh yaitu teknik penelitian dalam penentuan sampel ketika semua populasi digunakan sebagai sampel. Sedangkan metode penelitian ini menggunakan Metode *pre-experiment* dengan jenis *one grup test-posttest*.

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan merupakan tahapan-tahapan kerja pada penelitian. Pada penelitian ini prosedur pengembangan yang dikembangkan adalah pengembangan dari 4D Thiagarajan. Tahapan-tahapan kerja yang dilaksanakan dalam penelitian ini dijelaskan pada Gambar 3.1.

1. Tahap *Define* (pendefinisian)

Tahap pendefinisian *Define* (Pendefinisian) Terdiri Tahap Analisis Awal-Akhir (*Front And Analysis*) Analisis Peserta Didik (*Learn Analysis*), Analisis Materi (*Theory Analysis*), Analisis Tugas (*Taskanalysis*) dan Analisis Tujuan Pembelajaran (*Specifying Intruction Objectives*).

a. Analisis awal-akhir (*Front-end Analysis*)

Bertujuan untuk mengidentifikasi dasar permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran hasil dari analisis awal akhir yang dilakukan yaitu dengan mencari

¹ Nugroho Aji Prasetyo Dan Perwiraningtyas Pertiwi, “*Pengembangan Buku Ajar Berbasis Lingkungan Hidup Pada Mata Kuliah Biologi Di Univeristas Tribuana Tunggadewi The Devolepment Of Environment Based Taxt Book In Biologi Course At Tribunawa Tunggadewi Univesity*”, Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia, Volume 3, nomer 1, 2017 : 19-27.

permasalahan-permasalahan dalam dunia pendidikan di MTs Asy-Syafi'iyah Somosari Batealit Jepara yaitu mengenai keterbatasan media pembelajaran ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung yaitu pada mata pelajaran IPA pada materi Tata surya. Ketika pembelajaran berlangsung biasanya menggunakan media power point dan siswa merasa bosan dan semangat belajar siswa menjadi berkurang.

b. Analisis peserta didik (*Learner Analysis*)

Pada tahap ini dipelajari untuk mengidentifikasi karakteristik peserta didik yang menjadi target pengembangan produk, pada penelitian ini peserta didik sasaran adalah peserta didik SMP MTs Kelas VII semester genap MTs. Asy-Syafi'iyah Somosari Batealit Jepara.

c. Analisis tugas (*Task Analysis*)

Bertujuan untuk mengidentifikasi tugas pokok yang harus dikuasai peserta didik berupa penguasaan materi serta cenderung bosan ketika pembelajaran.

d. Analisis konsep (*Concept Analysis*)

Pada tahap ini mengidentifikasi kompetensi dasar pada produk yang akan dikembangkan. Analisis ini meliputi analisis teori literasi sains, materi tata surya.

e. Perumusan tujuan pembelajaran (*Specifying Intructional Objectives*), setelah semua analisis telah dilakukan maka dilakukan perumusan tujuan pembelajaran berdasarkan hasil yang telah didapatkan dari hasil permasalahan yang ada.

2. *Design* (Perancangan)

Thiagarajan membagi tahap design dalam empat kegiatan, yaitu: *Constructing Criterionreferenced Test, Media Selection, Format Selection, Initial Design*. Kegiatan yang dilakukan pada tahap tersebut antara lain:

- a. Tes kriteria, yaitu sebagai tindakan pertama untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik, dan sebagai alat evaluasi setelah implementasi kegiatan.
- b. Memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan karakteristik dari peserta didik.
- c. Pemilihan bentuk penyajian pembelajaran disesuaikan dengan media pembelajaran yang digunakan (pemilihan format). Yang digunakan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berupa *flascard* berbasis permainan monopoli pada tema tata surya.

d. Mensimulasikan penyajian materi dengan media dan langkah-langkah pembelajaran yang telah dirancang. Pada saat simulasi pembelajaran berlangsung.²

Dalam tahap perancangan, peneliti sudah membuat rancangan produk atau draf produk awal (*prototype*). Sebelum rancangan (*design*) *produk* dilanjutkan ke tahap berikutnya, maka rancangan produk tersebut perlu untuk divalidasi. Dalam hal ini validasi rancangan produk harus dilakukan oleh dosen atau guru dari bidang studi atau bidang keahlian yang sama. Berdasarkan hasil validasi tersebut, kemungkinan rancangan produk masih perlu untuk diperbaiki sesuai dengan saran dari validator.

3. Tahap *Develop* (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran berupa media *flascard* berbasis permainan monopoli pada materi tata surya yang bertujuan meningkatkan motivasi belajar didik SMP/MTs. Pada draft awal media *flascard* berbasis permainan monopoli pada materi tata surya dilakukan validasi *ahli* yaitu validasi ahli bahan ajar. Draft awal media *flascard* berbasis permainan monopoli pada materi tata surya yang sudah dinilai oleh validator ahli akan dilakukan revisi yaitu sesuai dengan masukan yang diberikan oleh validator. Kemudian media pembelajaran ini akan dilakukan uji coba skala kelas kecil. Hasil uji coba skala kelas kecil akan dijadikan sebagai bahan revisi atau perbaikan sehingga mendapatkan hasil revisi media *flashcard* berbasis permainan monopoli dan siap untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Thiagarajan membagi tahap pengembangan dalam tiga kegiatan yaitu:

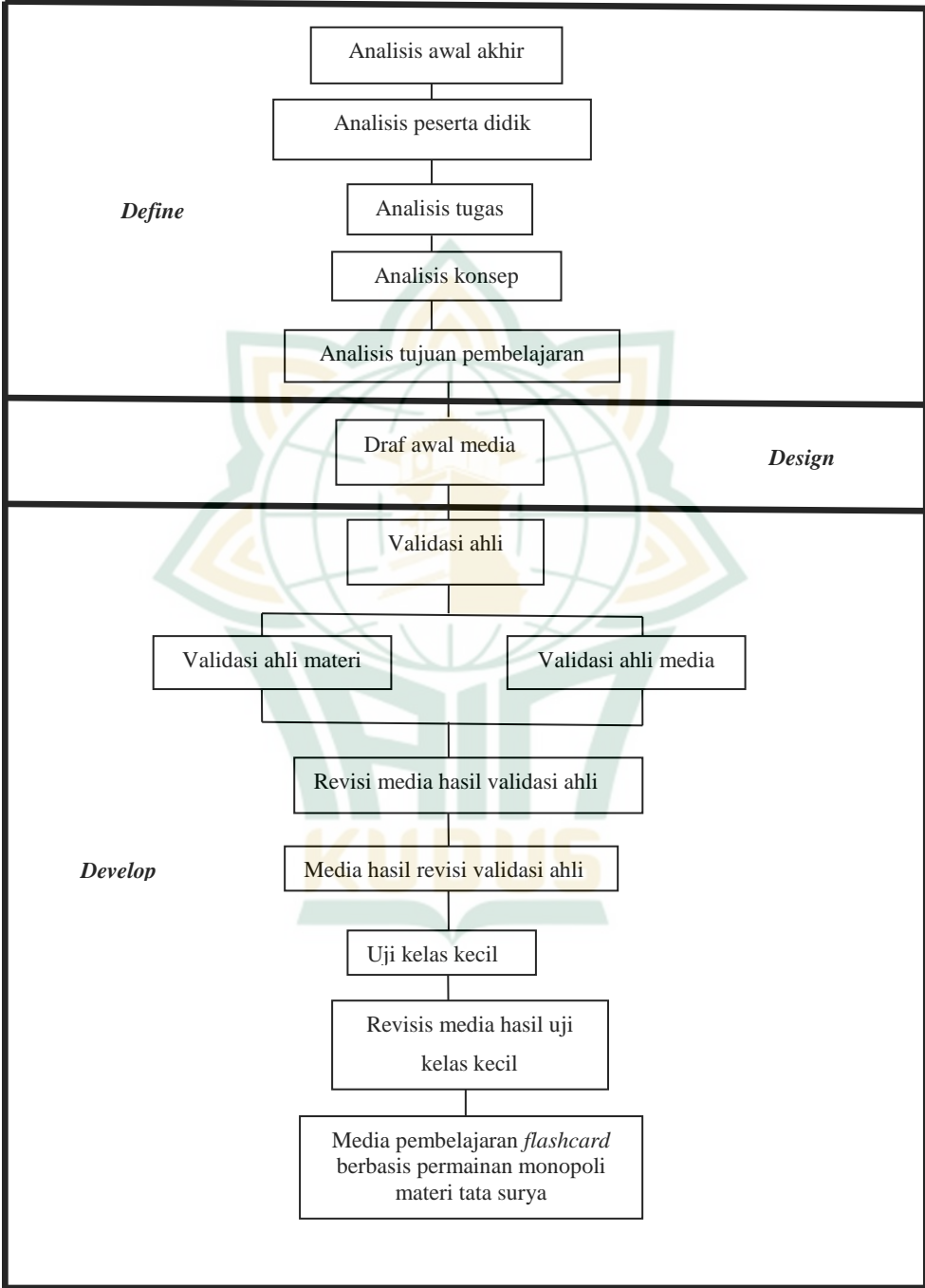
- a. *Expert appraisal* dan *developmental testing*. *Expert appraisal* merupakan teknik untuk memvalidasi atau menilai kelayakan rancangan produk yang telah dibuat atau di rancang. Selanjutnya dilakukan evaluasi oleh ahli yang sesuai dalam bidangnya. Saran-saran yang telah diberikan

² Muhammad Mujahidus Shofa, Skripsi : “*Pengembangan Digital Worksheet Bermuatan Multipel Representasi Pada Topik Klasifikasi Materi Dan Perubahannya Untuk Menumbuhkan Literasi Sains Siswa Smp/Mts*”, (Kudus, Institut Agama Islam Negeri Kudus, 2021).

- dipergunkan untuk memperbaiki rancangan media pembelajaran yang telah dirancang.
- b. *Developmental testing* merupakan kegiatan uji coba rancangan produk pada sasaran subjek yang sesungguhnya. Pada saat uji coba ini maka akan dicari data respon melalui angket yang telah diberikan pada tesponden, reaksi atau komentar dari sasaran pengguna model. Hasil uji coba selanjutnya digunakan memperbaiki produk yang telah dibuat dan dirancang. Setelah produk diperbaiki kemudian diujikan kembali sampai memperoleh hasil yang efektif dan layak untuk di guakana dalam proses pembalajaran.
 - c. dilakukan uji coba skala kecil di kelas. Pada uji coba kelas kecil ini dilakukan untuk mengetahui kualitas media yang dikembangkan melalui media *flascard* berbasis permainan monopoli.³ Uji coba kelas kecil ini dilakukan oleh sebagian siswa dari seluruh kelas VII MTs. Asy-Syafi'iyah Somosari Batealit Jepara yaitu berjumlah 12 siswa. Berikut gambar prosedur pengembangan dapat dilihat pada tabel 3.1.

³ Fadilah Aziz Ramadan dan nurul Arifinanti, Pengembangan *mobile learning* rensi (Relasi dan Fungsi) Berbasis *Android*, pada pokok bahasan relasi dan fungsi sebagaioi sumber belajar mandiri siswakelas VII SMP, Jurnal pengembangan Matematika (JPPM) Vol. 1. No 1, 2091.

Gambar 3.1 Prosedur Pengembangan



C. Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Penelitian ini menggunakan jenis sampel *non probability sampling* dengan metode *sampling jenuh* yaitu teknik penelitian dalam penentuan sampel ketika semua populasi digunakan sebagai sampel. Sedangkan metode penelitian ini menggunakan Metode *pre-experiment* dengan jenis *One Grup Pretest-Posttest Design*. Pada desain ini terdapat pre test yaitu subjek diberikan angket pre-test atau sebelum perlakuan (*Treatment*) terhadap pembelajaran menggunakan pengembangan media *flashcard* berbasis permainan monopoli. Setelah itu pembelajaran dilakukan menggunakan media *flashcard* berbasis permainan monopoli, di akhir pembelajaran subjek diberikan post-test yaitu berupa angket untuk mengetahui peningkatan belajar ketika sesudah subjek diberi perlakuan (*treatment*) menggunakan media *flashcard* berbasis permainan monopoli. Subjek dalam penelitian yang diberikan pre-test dan post-test adalah subjek yang sama, dalam hal ini hasil perlakuan dapat lebih akurat karena dapat terlihat ketika subjek sebelum dan sesudah diberi perlakuan (*treatment*). Dalam hal ini dapat dilihat pada Gambar 3.2 dibawah.

Gambar 3.2 Pre- Ekperimen with One Grup pretest- Posttest Desain

$O_1 \text{ X } O_2$

Keterangan:

O_1 = Motivasi belajar sebelum menggunakan media *flashcard* berbasis permainan monopoli.

X = Pembelajaran menggunakan media *flashcard* berbasis permainan monopoli.

O_2 = Motivasi belajar sesudah menggunakan media *flashcard* berbasis permainan monopoli

2. Subjek Uji Coba

Subyek uji coba penerapan media pembelajaran media *flashcard* berbasis permainan monopoli ini adalah seluruh peserta didik kelas VII MTs Asy-Syafi'iyah semester genap (2) tahun 2021/2022 yaitu berjumlah 21 peserta didik.

3. Jenis Data

Data-data yang diambil pada pengembangan media *flashcard* berbasis permainan monopoli yang diambil data dan diperoleh pada penelitian R&D dibagi menjadi dua yaitu data kualitatif dan data kuantitatif.

a. Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh dari hasil validasi ahli yang mencakup validasi ahli materi dan validasi ahli bahan ajar serta respon peserta didik berupa isian angket komentar dan saran sebagai bahan revisi produk pengembangan media *flashcard* berbasis permainan monopoli.

b. Data Kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi ahli berupa hitungan statistik angka-angka sebagai hasil dari penilaian dari subjek uji coba kepada produk yang dikembangkan yang bertujuan untuk memberikan penilaian atau masukan guna merevisi produk media pembelajaran yang dikembangkan yaitu berupa angket yang diisi oleh responden mengenai motivasi belajar.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan pada penelitian dan pengembangan Pengembangan media *flashcard* berbasis permainan monopoli pada materi tata surya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMP/MTs, yaitu dengan menggunakan instrumen non tes untuk mengetahui kualitas produk ini. Instrumen yang digunakan yaitu berupa angket dan wawancara. Angket adalah metode pengumpulan data yang digunakan dengan memberikan pertanyaan secara tertulis yang kemudian dijawab oleh responden.mengenai motivasi belajar⁴

a. Angket validasi

Kuisisioner atau angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab.⁵Angket validasi ini terdiri dari dua angket yaitu angket validasi ahli media dan ahli materi. Angket ini ditunjukkan untuk

⁴ Sugiyono, "Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D", hlm 142.

⁵ Sugiyono, Ibid, hal. 145.

mengetahui keefektifan dan keefesienan produk pengembangan media *flashcard* berbasis permainan monopoli pada materi tata surya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMP/MTs selanjutnya Hasil dari pengisian angket ini akan dijadikan sebagai bahan perevisian produk pada kegiatan uji coba.

Dalam penelitian pengembangan media *flashcard* berbasis permainan monopoli pada materi tata surya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMP/MTs menggunakan tiga instrumen yaitu :

1) Angket Validasi Ahli materi

Angket validasi ahli adalah lembar evaluasi untuk ahli materi yaitu berupa angket penilaian ahli materi kepada salah satu dosen Tadris IPA Fakultas Tarbiyah IAIN Kudus yaitu pada materi tata surya, materi tersebut terdapat pada kelas VII semester genap. Hasil dari penilaian ahli materi tersebut maka akan dijadikan bahan revisi dan penyempurnaan pada materi tata surya.

2) Angket Validasi Ahli Media

Angket Valdasi ahli media yaitu berupa kuisisioner atau angket penilaian kepada dosen ahli media pembelajaran yaitu salah satu dosen Tadris IPA Fakultas Tarbiyah IAIN Kudus supaya media yang akan dikembangkan baik dari desain ataupun kekurangan atau kelengkapan dari media tersebut dapat dijadikan bahan revisi produk media yang dikembangkan supaya terciptanya media *flashcard* berbasis permainan monopoli pada materi tata surya supaya terciptanya kualitas media pembelajaran yang efektif dan layak untuk digunakan.

3) Angket Tanggapan Siswa Mengenai Media

Angket tanggapan siswa mengenai media ini adalah lembar hasil evaluasi kuisisioner atau angket yang ditujukan kepada siswa yaitu berupa lembar penilaian kualitas media yang dikembangkan yaitu pengembangan media *flashcard* berbasis permainan monopoli bila digunakan sebagai media pembelajaran nantinya.

4) Angket mengenai motivasi belajar sebelum dan sesudah menggunakan media.

Angket kuisisioner ini digunakan untuk mengetahui tingkat atau peningkatan semangat pada hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media *flashcard* berbasis permainan monopoli pada materi tata surya.

b. Wawancara

Wawancara merupakan komunikasi antara dua orang atau lebih yang bisa dilakukan dengan tatap muka dimana salah satu orang berperan sebagai *interviewer* (penanya) dengan tujuan tertentu yaitu untuk mendapatkan informasi atau pengumpulan data, penanya menanyakan sejumlah pertanyaan kepada penjawab untuk mendapatkan jawaban.⁶ Wawancara digunakan untuk menentukan permasalahan-permasalahan yang dapat digunakan sebagai teknik pengumpulan data peneliti yang ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti. Dalam wawancara dapat dilakukan dengan dua cara yaitu wawancara terstruktur dan tidak terstruktur. Dalam penelitian pengembangan media *flashcard* berbasis permainan monopoli pada materi tata surya ini dilakukan dengan wawancara tak struktur (*unstructured interview*) merupakan wawancara yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap.⁷ Penelitian ini menggunakan pedoman hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan. Wawancara dilakukan kepada guru di MTs. Asy-syafi'iyah Somosari Batealit Jepara untuk mendapatk informasi-informasi yang menyeluruh dan detail yang berkaitan dengan desain ataupun materi mengenai media pembelajaran yang akan dikembangkan oleh peneliti.

5. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah menggunakan skala likert, skala likert ini digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi, seseorang atau

⁶Fadhallah, *Wawanca*, Jakarta, UNJ Press, 2021.

⁷Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, Bandung, Alfabeta. 2016.

kelompok orang tentang fenomena dalam penelitian.⁸ Skala likert yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala antara 1 sampai 5, skala ini menunjukkan tingkat kualitas dari media yang dikembangkan yaitu skala angka 1 dengan kriteria nilai terendah dan skala angka 5 dengan kriteria nilai tertinggi.

a. Analisis data Angket Validasi ahli materi

Analisis angket validasi materi pada media *flascard* berbasis permaninan monopoli pada materi tata surya oleh validator ahli dilakukan dengan cara memberikan tanggapan dengan skala likert. Hasil penialain ini nantinya akan dijadikan sebagai acuan atau landasan untuk melakukan revisi terhadap produk yang dikembangkan. Penilaian oleh validator diukur menggunakan skala likert seperti pada tabel dengan kategori sebagai berikut:

Tabel 3.1
Kriteria Penilaian Skala Likert 5 Pilihan⁹

Skor	Keterangan
1	Sangat Kurang (SK)
2	Kurang (K)
3	Cukup (C)
4	Sesuai (Baik)
5	Sangat Sesuai (SS)

Hasil validasi ahli materi kemudian dianalisis untuk menghitung presentase dengan rumus sebagai berikut:¹⁰

$$p = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \%$$

⁸ Sugiyono, 2016, *ibid.*,

⁹ Miranda Nabilah, *Ibid.* 93

¹⁰ Riduwan and Akdon, “Rumus dan Data dalam Aplikasi Statistika”, (Bandung, Alfabeta, 2006). 18.

Keterangan:

P : Presentase

$\sum x$: Jumlah jawaban responden dalam satu item

$\sum xi$: Jumlah nilai ideal dalam item

100 : Bilangan konstanta

Dari hasil yang diperoleh maka kriteria respon validator terhadap produk yang telah dikembangkan dapat dilihat melalui kategori yang telah ditentukan, sehingga dapat disimpulkan bagaimana kesesuaian materi produk yang dikembangkan. Kategori tersebut dapat dilihat dalam tabel 3.2 sebagai berikut:

Tabel 3.2
Tingkat Kriteria Kelayakan Materi¹¹

Interval	Kriteria
0-20%	Tidak Sesuai
21-40%	Kurang Sesuai
41-60%	Cukup Sesuai
61-80%	Sesuai
81-100%	Sangat Sesuai

b. Angket validasi ahli media

Analisis angket validasi media *flashcard* berbasis permainan monopoli pada materi tata surya oleh validator ahli dilakukan dengan cara memberikan tanggapan dengan skala likert. Hasil penialain ini nantinya akan dijadikan sebagai acuan atau landasan untuk melakukan revisi produk yang dikembangkan. Penilaian oleh validator diukur menggunakan skala likert seperti yang tertera pada Tabel 3.3 dengan kategori sebagai berikut:

¹¹ Miranda Nabilah, Ibid, 92

Tabel 3.3
Kriteria Penilaian Skala Likert 5 Pilihan¹²

Skor	Keterangan
1	Sangat Kurang (SK)
2	Kurang (K)
3	Cukup (C)
4	Baik (Baik)
5	Sangat Baik (SB)

Hasil validasi ahli media kemudian dianalisis untuk menghitung presentase dengan rumus sebagai berikut:¹³

$$p = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \%$$

Keterangan:

P : Presentase

$\sum x$: Jumlah jawaban responden dalam satu item

$\sum xi$: Jumlah nilai ideal dalam item

100 : Bilangan konstanta

Dari hasil yang diperoleh maka kriteria respon validator terhadap produk yang telah dikembangkan dapat dilihat melalui kategori yang telah ditentukan, sehingga dapat disimpulkan bagaimana kelayakan produk yang dikembangkan. Kategori tersebut dapat dilihat dalam Tabel 3.4 sebagai berikut:

¹² Riduwan and Akdon, “Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian”.18

¹³ Riduwan and Akdon, Ibid, 18.

Tabel 3.4
Tingkat Kriteria Kelayakan Ahli Media¹⁴

Interval	Kriteria
0-20%	Tidak layak
21-40%	Kurang layak
41-60%	Cukup layak
61-80%	Layak
81-100%	Sangat layak

c. Angket Tanggapan Siswa Mengenai Media

Analisis angket validasi media *flascard* berbasis permainan monopoli pada materi tata surya oleh siswa dilakukan dengan cara memberikan tanggapan dengan skala likert yaitu untuk mengukur kualitas dari media yang dikembangkan. Hasil penialain ini nantinya akan dijadikan sebagai acuan atau landasan untuk melakukan revisi produk yang dikembangkan. Penilaian oleh validator (siswa) diukur menggunakan skala likert seperti yang terdapat pada Tabel 3.5 dengan kategori sebagai berikut:

Tabel 3.5
Kriteria Skala Likert 5 Pilihan¹⁵

Skor	Keterangan
1	Sangat kurang (SK)
2	Kurang (K)

¹⁴ Riduwan, “Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian”, (Bandung: Alfabeta, 2005). 15.

¹⁵ Miranda Nabilah, *Ibid*, 93.

3	Cukup (C)
4	Tinggi (T)
5	Sangat Tinggi (ST)

Hasil validasi tanggapan dari peserta didik kemudian dianalisis untuk menghitung presentase dengan rumus sebagai berikut:¹⁶

$$p = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \%$$

Keterangan:

- P : Presentase
- $\sum x$: Jumlah jawaban responden dalam satu item
- $\sum xi$: Jumlah total skor jawaban tertinggi dalam 1 item
- 100 : Konstanta

Dari hasil yang diperoleh maka kriteria respon validator terhadap produk yang telah dikembangkan dapat dilihat melalui kategori yang telah ditentukan, sehingga dapat disimpulkan bagaimana tingkat kelayakan produk media yang dikembangkan. Kategori tersebut dapat dilihat dalam Tabel 3.6 sebagai berikut:

Tabel 3.6
Kriteria Kelayakan Media *Flascard* Berbasis Permainan Monopoli Oleh Siswa¹⁷

Interval	Kriteria
0-20%	Sangat Tidak Layak
21-40%	Kurang layak

¹⁶ Riduwan and Akdon. “Rumus dan Data dalam Aplikasi Statistika”. (Bandung. Alfabeta 2006).18.

¹⁷ Riduwan, Loc. cit.18.

41-60%	Cukup layak
61-80%	Layak
81-100%	Sangat Layak

d. Angket Tanggapan Siswa Mengenai Motivasi belajar

Analisis angket validasi media *flascard* berbasis permainan monopoli pada materi tata surya oleh siswa dilakukan dengan cara memberikan tanggapan dengan skala likert yaitu untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media yang dikembangkan. Hasil penialain ini nantinya akan dijadikan sebagai acuan atau landasan untuk melakukan revisi produk yang dikembangkan. Penilaian oleh validator (siswa) diukur menggunakan skala likert seperti pada Tabel 3.7 dengan kategori sebagai berikut:

Tabel 3.7
Kriteria Penilaian Skala Likert 5 Pilihan¹⁸

Skor	Keterangan
1	Sangat Kurang (SK)
2	Kurang (K)
3	Cukup (C)
4	Tinggi (T)
5	Sangat Tinggi (ST)

¹⁸ Riduwan and Akdon, “Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian”, (Bandung, Alfabeta)18.

e. Uji Normalitas Gain

Hasil validasi tanggapan dari peserta didik kemudian dianalisis untuk menghitung Uji Normal Gain. Uji normal gain dilakukan untuk mengetahui bagaimana peningkatan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media *flashcard* berbasis permainan monopoli. Uji normal gain dapat dihitung menggunakan rumus:¹⁹

$$\text{Normal Gain} = \frac{\text{skor post test} - \text{skor pre test}}{\text{skor ideal} - \text{skor pre test}}$$

Dari hasil yang diperoleh kemudian nilai di cocokan dalam tabel kriteria tingkat *N-gain* terhadap produk yang dikembangkan, dapat dilihat pada Tabel 3.9 selanjutnya dianalisis dan dapat disimpulkan tingkat motivasi belajar setelah menggunakan produk pengembangan media *flashcard* berbasis permainan monopoli yaitu sesuai dengan kriteria pada tingkat *N-gain*.

Tabel 3.9 Kriteria Peningkatan Motivasi belajar Pada Uji Normal Gain²⁰

Rata-rata	Kriteria
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$0 < g < 0,3$	Rendah
$g \leq 0$	Gagal

¹⁹ Abdul wahab dkk, *Efektifitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gainb di PGMI*. Jurnal basicedu. Volume 5 Nomor 2, tahun 2021 halaman 1041.

²⁰ Abdul wahab dkk, *Efektifitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gainb di PGMI*. Jurnal basicedu. Volume 5 Nomor 2, tahun 2021,