

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

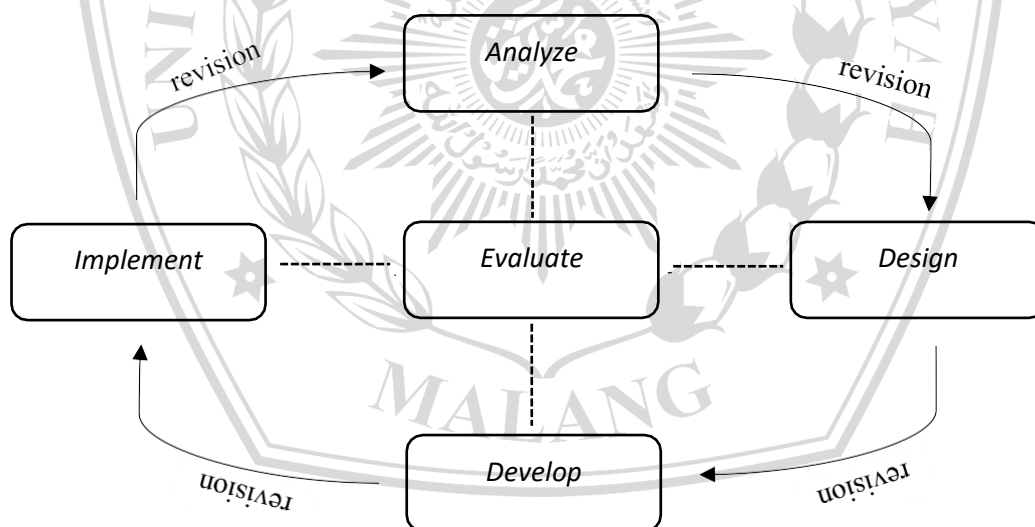
Pada penelitian ini menggunakan jenis metode penelitian dan pengembangan Research and Development (R&D). Menurut Sugiono, metode penelitian dan pengembangan merupakan penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk dan menguji keefektifan dari sebuah produk tersebut, produk-produk diharapkan dapat berkualitas dan sesuai dengan kebutuhan, serta dapat berupa media, model, bahan ajar, metode (Sri Haryati, 2014). Sehingga penelitian ini memiliki tujuan untuk menghasilkan produk atau memodifikasi (menyempurnakan) produk yang sudah pernah ada dan dikembangkan menjadi yang lebih baik serta lebih menarik, agar dapat diterapkan oleh guru untuk menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa.

Model yang biasanya digunakan dalam penelitian dan pengembangan bermacam-macam sesuai apa yang dikembangkan dan dihasilkan. Setiap model juga memiliki keunggulan dan kelemahan masing – masing serta langkah-langkah disetiap model juga berbeda, dengan kata lain hal tersebut yang akan membedakan model-model itu. Penelitian ini menggunakan model ADDIE dalam menghasilkan media pembelajaran Interaktif “LORA” pada pembelajaran PJOK di kelas IV Sekolah Dasar yang dapat digunakan pada materi Gerak Dasar dengan integrasi literasi. Model ADDIE adalah suatu model yang langkah kegiatannya sistematis atau terstruktur berupa suatu langkah

pemecahan masalah pada proses belajar yang berdasarkan karakter siswa dan kebutuhannya (Permana & Nourmavita, 2017).

Oleh sebab itu model ADDIE lebih sering digunakan dalam penelitian dan pengembangan karena sederhana, karakteristik pada model ini lebih terprogram dan sistematis yang berlandaskan teoritis, sehingga lebih efektif dan optimal (Safira, dkk., 2021).

Pada model ADDIE terdiri dari 5 (lima) prosedur atau langkah yang harus dilakukan untuk dapat menghasilkan suatu produk yang terbaik, antara lain: (1) *Analyze* (analisis), (2) *Design* (perancangan), (3) *Develop* (pengembangan), (4) *Implement* (implementasi), (5) *Evaluate* (evaluasi) (Branch, 2009). Berikut adalah lima tahapan dari langkah-langkah model ADDIE:



Gambar 3.1 Tahapan Pengembangan Model ADDIE (Branch, 2009)

B. Prosedur Penelitian & Pengembangan

Model ADDIE adalah model yang digunakan peneliti dalam penelitian ini, untuk mengembangkan media Interaktif “LORA” Literasi Sambil Olahraga yang digunakan pada pembelajaran PJOK Kelas IV Sekolah Dasar. Ada 5

langkah model ADDIE yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini. Berikut adalah prosedur atau langkah yang dilakukan peneliti dalam penelitian dan pengembangan model ADDIE.

1. Tahapan *Analyze*

Ditahapan pertama *Analyze* (analisis) adalah dimana tahap ini berkaitan dengan analisis kebutuhan atau dapat dikatakan tentang menganalisis perlunya adanya sebuah pengembangan produk tersebut (Al Azka, dkk., 2019). Pada tahap ini adalah langkah awal peneliti untuk menganalisis permasalahan yang ada SDN Dinoyo 3. Diawali dengan wawancara guru yang menjadi wali kelas IV, agar dapat mengetahui bagaimana proses pembelajaran atau kondisi saat ini dalam proses belajar siswa. Pada kegiatan wawancara dan observasi dapat diketahui permasalahannya terkait media, dikarenakan keterbatasan media yang dimiliki, selain itu juga guru merasa siswa kurang begitu memahami pada materi di mata pelajaran dan tema tersebut.

Setelah kegiatan observasi dan wawancara yang telah dilakukan, sehingga dapat disimpulkan bahwa di sekolah itu pada kelas IV memiliki keterbatasan media, sebab hanya menggunakan media video dari youtube dan buku siswa. Hal tersebut membuat siswa tidak dapat memahami materi secara optimal, sehingga membutuhkan bantuan media yang lebih dari itu. Kemudian peneliti berdiskusi dengan guru untuk membantu membuat media yang dapat digunakan siswa dalam memahami materi. Guru berharap media tersebut tidak memberatkan

siswa, sehingga peneliti harus membuat media yang dapat diakses oleh semua siswa tanpa ada batasan, tetapi tetap menarik dan interaktif.

Selain itu peneliti juga melakukan analisis pada penelitian sebelumnya terkait media yang akan dihasilkan terkait media web yang berbasis sites drive, dengan begitu peneliti mencari apa yang belum ada pada media yang seperti itu di penelitian sebelumnya. Sehingga dapat ditambahkan dan diterapkan pada media yang akan dihasilkan peneliti. Oleh sebab itu peneliti membuat media Interaktif dalam pembelajaran PJOK, dengan perpaduan dari media penelitian sebelumnya.

2. Tahapan *Design*

Ditahapan kedua *Design* (desain) adalah tahap perancangan media dan mendesai produk yang dikembangkan atau dihasilkan (Al Azka, dkk., 2019). Pada tahap ini peneliti merancang storyboard (spesifikasi media) yang ada pada media tersebut seperti, indikator, tujuan pembelajaran, kompetensi dasar, materi, game, video, soal evaluasi, serta bagaimana tampilannya. Selain itu juga merancang materi-materi yang akan ada pada media tersebut sesuai dengan kompetensi dasarnya. Tidak hanya itu didalam media tersebut juga disediakan menu terkait creator (profil pengembang) beserta dosen pengampu.

3. Tahapan *Develop*

Tahap ketiga *Develop* (pengembangan) adalah tahap pengembangan media yang sebelumnya pada tahap desain hanya sebuah konsep, ditahap ini dikembangkan menjadi suatu produk yang nyata (Al

Azka, dkk., 2019). Peneliti mulai mengembangkan desain media menjadi suatu bentuk media Interaktif. Media tersebut dikembangkan dengan berpegang pada *storyboard* yang telah dibuat agar sesuai desain media yang diharapkan. Selain itu juga dalam pengembangan adalah dimana konten atau isi dari media Interaktif mulai disusun secara spesifik hingga lengkap. Setelah semua disusun secara lengkap, maka diberikan kepada para ahli untuk dinilai apakah isi materi dan juga spesifikasi media tersebut telah sesuai dengan ketentuan untuk digunakan oleh siswa. Ketika telah dinilai dan direvisi dan dikatakan layak oleh para ahli maka media tersebut siap diimplementasikan.

4. Tahapan *Implement*

Pada tahap keempat *Implement* (implementasi) adalah tahap dimana media yang telah dikembangkan diterapkan disituasi nyata didalam proses pembelajaran di kelas (Al Azka, dkk., 2019). Sebelum pada tahap ini peneliti harus melakukan validasi materi kepada ahli materi terkait kesesuaian materi yang akan diajarkan kepada siswa, serta melakukan validasi media kepada ahli media terkait kelayakan media yang diterapkan pada siswa. Setelah semua para ahli menyetujui dan mengatakan layak peneliti melakukan uji coba media Interaktif “LORA” pada siswa kelas IV di SDN Dinoyo 3, apakah media Interaktif yang telah diimplementasikan dapat diterima oleh siswa dengan mudah. Kemudian peneliti memberikan angket respon dan mewawancarai guru dan siswa ketika media telah diujicobakan agar untuk mengetahui respon terkait media Interaktif “LORA” yang dikembangkan peneliti.

5. Tahapan *Evaluate*

Tahap kelima *Evaluate* (evaluasi) adalah tahap evaluasi yang terdiri dari 2 bentuk antara lain evaluasi formatif (evaluasi yang dilakukan setiap akhir selesai tatap muka) dan evaluasi sumatif (evaluasi yang dilakukan setelah kegiatan berakhir secara keseluruhan) (Al Azka, dkk., 2019). Pada tahap ini peneliti melakukan 2 evaluasi, yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif berdasarkan uji validasi media dan materi oleh para ahli. Sedangkan evaluasi sumatif dilakukan berdasarkan hasil respon siswa, dan guru.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada kelas IV di SDN Dinoyo 3 Malang. Tepatnya di Jalan Dinoyo No. 1 A Malang, Kecamatan Lowokwaru, Kota Malang, Provinsi Jawa Timur. Sedangkan untuk waktu penelitian akan dilaksanakan pada bulan Januari semester genap (semester II) tahun ajaran 2023/2024.

D. Teknik Pengumpulan Data

Peneliti menggunakan beberapa jenis teknik pengumpulan data dalam penelitian ini, diantaranya adalah:

1. Teknik Observasi

Observasi merupakan suatu proses dalam mengumpulkan data untuk dapat menunjang penelitian yang dilakukan. Peneliti melakukan observasi pada sebanyak 1 kali yaitu pertama saat tahap awal observasi saat pembelajaran kondisi kelas dalam pembelajaran, semangat atau antusias siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Sedangkan

observasi yang kedua ketika proses uji coba (implementasi) media Interaktif pada proses pembelajaran dengan observator dari guru kelas IV. Setelah itu data yang diperoleh dari hasil observasi disajikan dalam bentuk deskriptif.

2. Teknik Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data untuk mencari informasi secara langsung dengan cara melakukan tanya jawab dengan narasumber. Peneliti melakukan teknik wawancara 1 kali ketika sebelum melakukan pengembangan media Interaktif dan ketika setelah media diimplementasikan kepada siswa. Pada saat wawancara pertama ketika sebelum mengembangkan media, peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas IV (wali kelas IV) untuk mencari informasi tentang kondisi pembelajaran saat ini, selain itu juga wawancara tentang kesulitan siswa dalam pembelajaran PJOK pada materi apa saja. Sedangkan untuk wawancara kedua akan dilakukan kepada guru dan salah beberapa siswa yang akan dilakukan peneliti setelah melakukan uji coba media untuk memperoleh data tentang Media Interaktif (LORA) pada pembelajaran PJOK.

3. Teknik Dokumentasi

Dokumentasi adalah suatu proses mengumpulkan data yang biasanya berbentuk gambar atau foto, dan tulisan untuk membantu penelitian yang dilakukan. Peneliti melakukan teknik dokumentasi ini ketika observasi dan implementasi media Interaktif “LORA” yang diterapkan pada siswa dalam proses pembelajaran. Sehingga peneliti

memiliki data yang akurat terkait media yang dikembangkan saat penerapannya di kelas IV pada pembelajaran PJOK materi Gerak Dasar, di SDN Dinoyo 3.

4. Teknik Angket

Angket adalah suatu instrumen untuk mengumpulkan data dalam penelitian yang berupa lembaran – lembaran. Peneliti menggunakan 2 angket. Angket pertama diberikan kepada para ahli untuk melakukan validasi media dan materi, agar dapat digunakan peneliti untuk mengetahui kelayakan media dan materi yang dikembangkan dalam Media Interaktif “LORA”. Angket kedua diberikan kepada siswa dan guru setelah melakukan uji coba atau implementasi dari media yang dikembangkan, untuk mengetahui bagaimana respon siswa dan guru terhadap media yang dikembangkan.

E. Instrumen Penelitian

Ada beberapa instrumen penelitian yang digunakan peneliti untuk dalam pengumpulan data, berikut instrumen yang digunakan:

1. Pedoman Observasi

Lembar observasi yang dibuat peneliti merupakan instrumen yang akan dilakukan peneliti ketika melakukan pengamatan pada proses pembelajaran tahap awal dan pengamatan pada tahap uji coba. Lembar observasi tersebut berisikan pengamatan dan penulisan yang berhubungan dengan pembelajaran yang terjadi di SDN Dinoyo 3. Kisi-kisi yang ada pada pedoman observasi antara lain:

Tabel III1 Kisi-kisi Pedoman Observasi Awal

No.	Aspek	Indikator
1.	Kondisi fisik	a. Sarana dan Prasarana yang dimiliki sekolah. b. Jumlah ruang kelas. c. Kondisi ruang kelas IV.
2.	Pembelajaran	a. Kurikulum yang digunakan di sekolah b. Model dan metode yang sering digunakan. c. Antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran.
3.	Penggunaan media pembelajaran	a. Media yang digunakan dalam proses pembelajaran. b. Pemahaman siswa terhadap materi ketika menggunakan media tersebut.
4.	Teknologi	a. Tersedia jaringan internet b. Tersedia alat – alat elektronik (Komputer, LCD, Proyektor, dll).

(Sumber: Olahan Peneliti)

2. Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara digunakan peneliti untuk melakukan wawancara dengan wali kelas guru kelas IV, dan salah satu siswa di SDN Dinoyo 3. Pedoman wawancara berisikan gambaran pertanyaan yang akan ditanyakan peneliti untuk mengumpulkan data dalam proses pembelajaran ketika melakukan analisis kebutuhan (tahap awal) dan juga wawancara dengan guru serta salah satu siswa setelah melakukan uji coba. Berikut kisi-kisi pertanyaan atau pedoman wawancara.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Pedoman Wawancara dengan Guru (Tahap Awal)

No.	Aspek Penilaian	Indikator
1.	Kegiatan pembelajaran	a. Kurikulum yang digunakan b. Nilai siswa c. Antusias siswa terhadap materi d. Cara pemberian tugas dan pengumpulannya e. Hambatan atau kendala dalam proses pembelajaran
2.	Media pembelajaran	a. Media yang digunakan dalam menjelaskan materi b. Ketertarikan siswa terhadap media yang dipakai c. Media yang digunakan berbentuk 3D atau berbasis teknologi
3.	Sumber belajar	a. Sumber belajar yang digunakan pada proses pembelajaran

No.	Aspek Penilaian	Indikator
4.	Siswa	a. Jumlah siswa di kelas b. Karakteristik siswa c. Setiap siswa memiliki handphone, laptop, atau tablet

(Sumber: Olahan Peneliti)

3. Pedoman Angket

Lembar angket adalah instrumen penelitian yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data dari ahli media untuk validasi media, dari ahli materi untuk validasi materi, dan dari siswa untuk mengetahui respons siswa.

1) Angket validasi ahli media

Mengumpulkan data untuk pengamatan dan pencatatan terkait penggunaan media Interaktif LORA dalam Pembelajaran PJOK. Kisi-kisi angket validasi ahli media antara lain:

Tabel 3.3 Kisi-kisi Lembar Angket Validasi Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Indikator
1.	Tampilan media	a. Tampilan pada media Interaktif LORA menarik b. Perpaduan warna yang digunakan pada media Interaktif LORA sudah sesuai c. Font dan ukuran huruf pada media sudah sesuai d. Bahasa yang digunakan mudah dipahami e. Warna yang digunakan sudah sesuai dan tidak mengganggu materi f. Gambar yang ada di media saling berkaitan
2.	Media	a. Media mudah diakses oleh siswa b. Media bersifat interaktif c. Media sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV d. Media dapat bertahan lama
3.	Tujuan dan Manfaat media	a. Media mempermudah siswa memahami materi b. Media bertujuan untuk menciptakan suasana kelas yang menyenangkan

(Sumber: Olahan Peneliti)

2) Angket validasi ahli materi

Peneliti juga mengumpulkan data yang berkaitan dengan materi, dari validasi ahli materi terkait media yang dikembangkan yaitu media Interaktif LORA. Kisi-kisi yang digunakan pada angket antara lain:

Tabel III4 Kisi-kisi Lembar Angket Validasi ahli materi

No.	Aspek Penilaian	Indikator
1.	Kurikulum	a. Materi yang digunakan sudah sesuai dengan kurikulum b. Materi sama dengan pembelajaran
2.	Kesesuaian isi	a. Isi materi sudah sesuai dengan mata pelajaran b. Soal evaluasi dan materi sudah sesuai c. Materi sesuai dengan tema yang di ajarkan d. Kompetensi dasar dan materi sudah sesuai e. Indikator dan materi sudah sesuai f. Materi sesuai sudah dengan tujuan pembelajaran
3.	Bahasa	a. Kalimat yang digunakan pada materi mudah dipahami siswa (efektif) b. Bahasa yang digunakan bahasa Indonesia yang benar
4.	Manfaat	a. Materi yang dijelaskan dapat membuat siswa berfikir b. Menambah rasa ingin tahu siswa terhadap materi

(Sumber: Olahan Peneliti)

3) Angket respon

Peneliti membuat angket respon siswa digunakan untuk mengumpulkan data terkait pendapat siswa dari media yang dikembangkan yaitu media Interaktif LORA pada pembelajaran PJOK SDN Dinoyo 3. Selain itu juga angket respon diberikan kepada guru untuk mengetahui respon pengguna media tersebut.

Berikut adalah lembar angket respon:

Tabel III5 Kisi-Kisi Lembar Angket Respon Siswa

No.	Aspek Penilaian	Indikator
1.	Penggunaan media oleh siswa	a. Apakah tampilan media Interaktif Lora menarik b. Siswa dapat mengakses media Interaktif LORA dengan mudah

No.	Aspek Penilaian	Indikator
2.	Reaksi	a. Setelah menggunakan media Interaktif LORA siswa merasa kesulitan dan merasa bosan b. Siswa merasa terbantu memahami materi dengan media c. Siswa terbantu untuk mengerjakan soal d. Siswa dapat mengakses sendiri tanpa bantuan orang lain
3.	Isi media	a. Apakah menarik isi yang ada di media b. Apakah gambar dan tulisan terlihat jelas dan terang

(Sumber: Olahan Peneliti)

Tabel 3.6 Kisi-Kisi Lembar Angket Respon Guru

No.	Aspek Penilaian	Indikator
1.	Penggunaan media oleh guru	a. Media sites Interaktif LORA mudah diaplikasikan pada pembejaran b. Media Interaktif LORA dapat diakses kapan saja dengan mudah c. Media Interaktif LORA dapat dipahami dengan mudah oleh siswa dan guru
2.	Isi media	a. Media Interaktif LORA berisikan materi yang ada b. Materi yang ada di media Interaktif LORA lengkap dan sesuai kompetensi dasar c. Media Interaktif LORA berisikan soal evaluasi, penjebaran materi, video materi, dan game, sehingga menarik d. Materi media Interaktif LORA mudah ajarkan
3.	Keunggulan media	a. Media Interaktif LORA dapat diakses tanpa ketentuan jam dan tempat b. Media dapat membantu guru memahami siswa c. Media Interaktif LORA dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama d. Siswa menjadi lebih semangat dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran e. Media Interaktif LORA tidak memerlukanruangan untuk menyimpan f. Pembelajaran menjadi lebih mengasikkan

(Sumber: Olahan Peneliti)

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dilakukan peneliti untuk mengembangkan media Interaktif LORA pada pembelajaran PJOK, pengembangan media tersebut menggunakan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Data yang diperoleh

dapat dinilai atau diuji karena adanya teknik analisis data pada penelitian (Astuti, 2015).

1. Analisis Data Kualitatif

Pada teknik analisis data kualitatif adalah data-data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara dan saran dari para ahli, dianalisis untuk dijadikan informasi pada penelitian pengembangan (Prasetyo, 2014). Didalam jurnal Agusta analisis data kualitatif dibagi menjadi 3 alur dalam analisis data, antara lain: reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan (Huberman & Miles, 1992).

a. Reduksi Data

Data-data yang telah melalui reduksi data dimana data dianalisis dan disederhanakan dengan cara membuang hal-hal yang tidak perlu dengan mengambil hal yang penting untuk dapat dijadikan kesimpulan akhir.

b. Penyajian Data

Dalam penyajian data, data disusun secara deskriptif atau uraian singkat terkait informasi yang didapatkan. Pada tahap ini informasi yang telah dikumpulkan kemudian disajikan dalam bentuk deskripsi terkait media. Selain itu hal-hal yang menjadi kendala serta pendukung yang ada dalam proses pembelajaran tersebut juga dideskripsikan.

c. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan dilakukan peneliti dengan cara menarik kesimpulan dari data-data yang telah diperoleh dan

informasi yang ditemui peneliti diawal agar dapat menjawab rumusan masalah dalam penelitian pengembangan.

2. Analisis Data Kuantitatif

Data yang diperoleh dari angket respon siswa dan guru, serta data yang diperoleh dari validasi para ahli materi dianalisis menggunakan analisis data kuantitatif. Data tersebut digunakan untuk mengetahui media layak atau tidak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

a. Analisis Data Angket Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

Data yang didapatkan dari angket akan dianalisis dengan tujuan untuk mendapatkan sebuah gambaran mengenai kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan, data tersebut didapat dari validasi ahli media dan materi. Penilaiannya sesuai dengan uraian instrument angket yang berupa pertanyaan- pertanyaan yang berhubungan dengan produk yang sedang dikembangkan oleh peneliti dengan format skala likert, skala likert terdapat skor dari satu sampai empat. Penilaian dibuat dengan bentuk checklist (√). Pedoman dari skala likert pada Tabel 3.10 dibawah ini:

Tabel III7 Kategori Skor dari Skala Likert

No.	Skor	Keterangan
1.	Skor 4	Sangat baik / Sangat layak
2.	Skor 3	Baik / Layak
3.	Skor 2	Kurang baik / Kurang layak
4.	Skor 1	Sangat kurang baik / Sangat kurang layak

(Sumber: Dimodifikasi peneliti (Fadilah, 2019))

Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase rata-rata jumlah skor dari angket validasi para ahli, yaitu:

$$P = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase skor (hasil yang dibulatkan menjadi ilangan bulat) n = Jumlah skor ideal

$\sum x$ = Jumlah skor setiap kriteria

Pedoman dan skoring pencapaian yang divisualisasikan dalam table 3.11 berikut:

Tabel 3.8 Kualifikasi Skor Angket Validasi

No.	Tingkat Ketercapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
1.	80% - 100%	Sangat baik	Sangat layak / Tidak revisi
2.	60% - 80%	Baik	Layak / Tidak revisi
3.	40% - 60%	Cukup baik	Kurang layak / Perlu revisi
4.	20% - 40%	Kurang baik	Tidak layak / Perlu revisi

(Dimodifikasi peneliti ((Fadilah, 2019))

Berdasarkan rumus dan data diatas jika hasil yang didapatkan lebih dari 61% maka bisa dikatakan bahwa media yang telah dikembangkan sudah baik dan layak untuk digunakan. Apabila hasil akhirnya belum mencapai 61% maka perlu dilakukan evaluasi untuk memperbaiki media guna menyempurnakan dari versi sebelumnya.

b. Analisis Angket Respon Guru dan Peserta Didik

Data hasil dari respon pengguna (siswa) dihitung menggunakan skala Guttaman dan respon pengguna (guru) dihitung menggunakan skala likert. Skala Guttaman merupakan skala yang hanya terdapat 2 pilihan jawaban atau 2 kategori nilai, seperti ya dan tidak, benar dan salah, sehingga nilai yang dihasilkan dari jawaban benar atau positif memiliki nilai 1 sedangkan dari jawaban salah atau

negative memiliki nilai 0 (Pranatawijaya, dkk., 2019). Rumus persentase jumlah jawaban respon pengguna siswa yaitu:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah jawaban (YA)}}{\text{Jumlah Skor}} \times 100\%$$

Keterangan :

Jawaban (YA) = Skor 1

Jawaban (TIDAK) = Skor 0

Tabel 3.9 Kualifikasi Skor Respon Siswa

No.	Tingkat Ketercapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
1.	80% - 100%	Sangat baik	Sangat layak
2.	60% - 80%	Baik	Layak
3.	40% - 60%	Cukup baik	Kurang layak
4.	20% - 40%	Kurang baik	Tidak layak

(Sumber: Dimodifikasi peneliti (Fadilah, 2019))

Berdasarkan rumus dan data diatas jika hasil yang didapatkan lebih dari 61% maka bisa dikatakan bahwa media yang telah dikembangkan sudah baik dan layak untuk digunakan. Apabila hasil akhirnya belum mencapai 61% maka perlu dilakukan evaluasi untuk memperbaiki media guna menyempurnakan dari versi sebelumnya.

Tabel III10 Kategori Skor dari Skala Likert (Respon Guru)

No.	Skor	Keterangan
1.	Skor 4	Sangat baik / Sangat layak
2.	Skor 3	Baik / Layak
3.	Skor 2	Kurang baik / Kurang layak
4.	Skor 1	Sangat kurang baik / Sangat kurang layak

(Sumber: Dimodifikasi Peneliti, Fadilah. 2019)

Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase rata-rata jumlah skor dari angket respon guru, yaitu:

$$P = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase skor (hasil yang dibulatkan menjadi bilangan bulat)

n = Jumlah skor ideal

$\sum x$ = Jumlah skor setiap kriteria

Tabel 3.11 Kualifikasi Skor Angket Respon Guru

No.	Tingkat Ketercapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
1.	80% - 100%	Sangat baik	Sangat layak / Tidak revisi
2.	60% - 80%	Baik	Layak / Tidak revisi
3.	40% - 60%	Cukup baik	Kurang layak / Perlu revisi
4.	20% - 40%	Kurang baik	Tidak layak / Perlu revisi

(Sumber: Dimodifikasi peneliti (Fadilah, 2019))

Berdasarkan rumus dan data diatas jika hasil yang didapatkan lebih dari 61% maka bisa dikatakan bahwa media yang telah dikembangkan sudah baik dan layak untuk digunakan. Apabila hasil akhirnya belum mencapai 61% maka perlu dilakukan evaluasi untuk memperbaiki media guna menyempurnakan dari versi sebelumnya.