

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

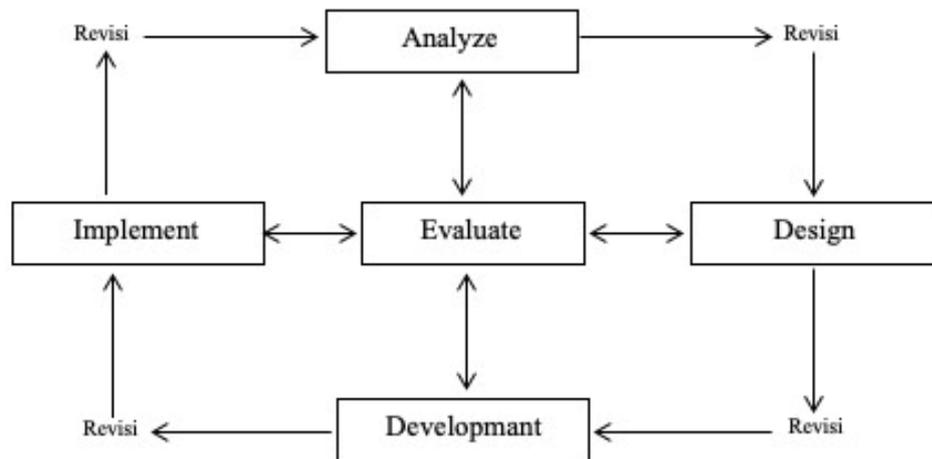
A. Metode Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan ialah salah satu metode penelitian yang terstruktur yang bertujuan untuk menciptakan atau meningkatkan suatu produk, baik yang baru maupun yang sudah ada. Produk yang dihasilkan ataupun dikembangkan dari yang sudah ada akan dicek dan diuji keefektifitasnya dalam suatu pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, evaluasi. Penggunaan model ADDIE dipilih karena sesuai dengan sifat konkret dan urutan berkelanjutan yang diinginkan oleh peneliti untuk media yang sedang dikembangkan. Evaluasi dilakukan pada setiap tahap model ADDIE untuk mengidentifikasi kelemahan dan kesalahan dalam pengembangan produk dari media pembelajaran. Hal tersebut bertujuan untuk meminimalkan ketidaksempurnaan dan kesalahan dalam proses pengembangan.

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan model pengembangan yang diterapkan pada pengembangan media *Big Book* 3D, materi pembelajaran matematika di sekolah dasar ditinjau dari waktu dan durasi, tahapan model ADDIE dibagi menjadi lima tahapan menurut Branch dalam (Hidayat and Nizar 2021) yaitu:



Gambar 3. 1 Tahapan Model Pengembangan ADDIE menurut Branch

Sumber: (Hidayat and Nizar 2021)

1. Analisis (*Analyze*)

Langkah pertama yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini adalah analisis. Pada tahap analisis, peneliti melakukan wawancara dan observasi kepada guru kelas II SDN Mojorejo 01 Batu. Sebelum melakukan observasi dan wawancara, peneliti terlebih dahulu membuat pedoman wawancara dan observasi yang berupa pertanyaan.

Pada tahap pertama, peneliti menganalisis proses kegiatan pembelajaran, kurikulum yang digunakan, dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Setelah menyelesaikan tahap ini, peneliti ingin mencari informasi tentang permasalahan yang terjadi pada saat proses pembelajaran berlangsung pada mata pelajaran matematika di kelas II. Hal ini memberikan peluang bagi peneliti untuk mengembangkan media *big book* yang dapat membantu proses pembelajaran.

2. Desain (*Design*)

Perancangan desain adalah proses perencanaan ide konseptual untuk mengimplementasikan analisis awal. Tahap kedua meliputi beberapa langkah perancangan media *big book* untuk pembelajaran matematika, khususnya materi waktu dan durasi, yaitu 1) Merancang desain awal *big book*; 2) Menentukan unsur-unsur pembelajaran dan tujuan untuk menentukan indikator keberhasilan dalam pembelajaran; 3) menyusun materi berdasarkan unsur dan tujuan pembelajaran; 4) Merancang spesifikasi produk berdasarkan aspek tampilan dan isi. Penyusunan instrumen penilaian dilakukan melalui validasi oleh ahli media, ahli materi, serta melalui angket respon dari guru dan juga angket respon peserta didik kelas II. Instrumen yang telah disiapkan kemudian divalidasi untuk memastikan keakuratan dalam penilaian.

3. Pengembangan (*Development*)

Tahapan ketiga ini merupakan pengembangan dari media pembelajaran yang telah dirancang. Pengembangan media dimulai dengan membuat desain awal media dengan menyesuaikan isi materi yang akan disampaikan. Materi dikumpulkan dari berbagai referensi yang berkaitan dengan materi yang ada didalam media *big book*. *Big book 3D* juga memerlukan gambar tambahan yang sebisa mungkin dibuat seperti benda aslinya. Sebelum menggunakan produk yang telah dikembangkan ini, peneliti melakukan validasi terlebih dahulu terhadap produk tersebut. Kegiatan validasi dilakukan oleh dua ahli validasi yaitu ahli validasi media

dan ahli validasi materi, yang bertujuan agar produk dapat disempurnakan sesuai dengan kebutuhan yang ada dilapangan.

4. Implementasi

Tahap keempat ini merupakan tahap implementasi. Pada fase ini peneliti akan melakukan percobaan pada media *big book 3D* kepada peserta didik kelas II mata pelajaran matematika di SDN Mojorejo 01 Batu. Tujuan penerapan ini adalah untuk mengetahui minat siswa dalam menggunakan media *big book 3D* melalui survei respon dari guru dan siswa.

5. Evaluasi

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dari model ADDIE. Pada tahap ini, peneliti dapat mengevaluasi media pembelajaran yang dikembangkan. Apakah ada kekurangan atau kendala dalam penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan atau tidak. Tujuan evaluasi ini adalah untuk menyempurnakan produk yang dikembangkan setelah dilakukan pengujian. Ada dua bentuk evaluasi yang digunakan, yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Pada setiap tahapan pengembangan dilakukan evaluasi formatif untuk menyempurnakan produk mulai dari tahap awal hingga tahap implementasi. Pada tahap akhir pengembangan setelah tahap pengujian atau implementasi, dilakukan evaluasi sumatif untuk menilai kualitas produk dan minat siswa terhadap pengembangan dan media yang digunakan.

C. Pengembangan Produk Awal

Produk awal dikembangkan oleh peneliti dengan mencari dan mengumpulkan materi yang akan disusun didalam *big book 3D* dan membuat desain *storyboard*. Hasil dari *storyboard* lalu disusun dan disajikan dalam bentuk fisik sesuai dengan rancangan yang sudah dibuat. Desain dari produk *big book 3D* didalamnya terdapat beberapa komponen seperti cover media, elemen, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, indikator pencapaian tujuan pembelajaran, materi belajar mengajar, kuis dan cover belakang. Isi dari media pembelajaran *big book 3D* untuk materi matematika tentang waktu dan durasi didasarkan pada elemen-elemen dan tujuan pembelajaran.

D. Uji Coba Produk

Pengujian produk dilakukan untuk menilai seberapa baik produk yang dikembangkan memenuhi tujuan yang ditentukan. Pengujian ini meliputi desain penelitian dan subjek uji coba yang dijelaskan dibawah ini:

1. Desain Uji Coba

Peneliti menguji produk dalam dua tahap, yaitu uji lapangan terbatas dan uji lapangan yang lebih luas. Uraian uji lapangan terbatas dan uji lapangan luas, sebagai berikut :

a. Uji lapangan terbatas

Pada uji lapangan terbatas, peneliti menggunakan instrument penelitian berupa angket validasi yang melibatkan ahli materi, ahli media, serta siswa diantaranya lima sampai dengan tujuh siswa di

kelas II sekolah dasar. Hal ini bertujuan untuk mengetahui keakuratan dan kemudahan produk/media yang telah dikembangkan.

b. Uji lapangan lebih luas

Pengujian lapangan yang lebih luas adalah pengujian tingkat kedua. Eksperimen ini dilakukan setelah melakukan uji coba lapangan terbatas terhadap guru dan peserta didik kelas II SDN Mojorejo 01, dengan menggunakan kuesioner respon guru dan peserta didik. Pengujian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengevaluasi efektivitas dan kegunaan produk yang dikembangkan setelah dilakukan revisi.

2. Subjek Uji Coba

Dalam penelitian dan pengembangan ini, peneliti melibatkan peserta uji coba pada produk yang dikembangkan, yaitu 25 peserta didik kelas 2 SDN Mojorejo 01 Batu.

E. Jenis Data

Terdapat dua jenis data yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran matematika *big book* 3D, khususnya materi mengenal waktu dan durasi, yaitu:

1. Jenis data kualitatif

Data kualitatif merupakan data yang deskriptif. Data kualitatif merupakan bentuk deskripsi verbal tanpa menggunakan variabel numerik. Oleh karena itu, data ini tidak dapat diukur dan dihitung dengan pasti. Contohnya, berupa hasil wawancara, observasi, dan catatan yang telah dikumpulkan.

2. Jenis data kuantitatif

Data kuantitatif adalah suatu jenis data, biasanya dalam bentuk numerik atau angka, yang mempunyai ciri-ciri diukur secara ilmiah. Jenis data ini terdiri dari angka-angka yang bersifat fluktuatif dan dapat berubah nilainya. Data kuantitatif ini diperoleh dari hasil penelitian yang diberikan oleh peneliti, seperti angket yang dipergunakan untuk menganalisis proses belajar mengajar.

F. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Mojorejo 01 yang terletak di Jl. Mojopahit No. 02, Kecamatan Junrejo, Kota Batu. Penelitian dilaksanakan selama semester genap tahun ajaran 2023/2024.

G. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian dan pengembangan media big boom 3D menggunakan teknik pengumpulan data, yaitu sebagai berikut :

1. Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data di mana informasi diperoleh melalui pengamatan langsung. Observasi pada peserta didik kelas 2 bertujuan untuk mendapatkan pemahaman langsung tentang kondisi lapangan. Selama observasi pembelajaran, guru hanya menggunakan materi ajar dan informasi yang diperoleh dari internet, kemudian diproyeksikan dan ditampilkan melalui proyektor.

Pembelajaran matematika akan terasa lebih menarik dan gampang jika adanya suatu sarana pembelajaran seperti media. Tidak adanya media yang mampu menarik perhatian peserta didik membuat

peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan media pembelajaran. Sehingga peneliti memilih melakukan pengembangan media *big boom* 3D guna untuk menunjang proses pembelajaran.

2. Wawancara

Peneliti mengadakan sesi wawancara dengan para guru kelas 2. Dalam wawancara tersebut, peneliti mendapatkan informasi bahwa para pendidik belum pernah menggunakan media *big book 3D* dalam pembelajaran matematika, khususnya materi mengenal waktu dan durasi. Guru hanya mengandalkan buku siswa, materi guru, serta bahan ajar yang disusun dengan informasi yang diperoleh dari laman internet.

3. Angket

Angket adalah salah satu metode pengumpulan data yang melibatkan penyampaian pertanyaan tertulis kepada responden. Penggunaan angket ini bertujuan untuk menilai validitas atau keakuratan produk yang dikembangkan, yakni *big book 3D*, dari perspektif validator, serta untuk memahami tanggapan peserta didik terhadap *big book 3D* yang telah dibuat.

a. Angket validasi

Angket validasi merupakan lembar evaluasi validasi yang dapat mengecek keefektifan media yang dikembangkan peneliti berupa *big book 3D* pembelajaran matematika materi mengenal waktu dan durasi di Sekolah Dasar, diuji dengan uji validasi oleh ahli validator untuk melihat kelayakan dan kevalidannya.

b. Angket responden

Angket yang diberikan kepada peserta didik dan guru adalah formulir penilaian yang bertujuan untuk mengevaluasi respon mereka terhadap media yang dikembangkan. Angket respon meliputi terkait aspek penilaian, komentar, serta saran yang diminta pada peserta didik untuk mengevaluasi hasil produk yang dikembangkan.

4. Dokumentasi

Tujuan dari dokumentasi adalah untuk menyediakan bukti yang mendukung selama berlangsungnya kegiatan. Dokumentasi ini mencakup pengambilan foto saat uji coba media *big book* dengan menggunakan kamera. Data yang terkumpul melalui dokumentasi ini juga digunakan untuk menambah lengkapnya data mengenai penerapan media pembelajaran yang dilaksanakan.

H. Instrument Penelitian

1. Pedoman Observasi

Saat melakukan pengamatan, penting untuk memiliki panduan observasi guna memastikan bahwa seluruh proses observasi berjalan sesuai dengan tujuan yang telah dirumuskan dalam penelitian. Panduan observasi ini diterapkan pada kelas II SDN Mojorejo 01. Berikut kisi-kisi dari pedoman observasi, sebagai berikut :

Tabel 3. 1 Kisi-kisi Pedoman Observasi Awal

NO	Aspek	Indikator
1.	Proses Pembelajaran	a. Media pembelajaran yang digunakan b. Kesediaan sarana dan prasarana c. Pemahaman peserta didik terhadap materi
2.	Pengamatan terhadap peserta didik	a. Keaktifan peserta didik saat pembelajaran b. Keingintahuan peserta didik terhadap sesuatu yang baru c. Kesulitan yang dialami saat pembelajaran

(Sumber : Olahan Penulis)

2. Pedoman Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mengetahui kebutuhan media pembelajaran yang digunakan selama kegiatan pembelajaran. Rencana wawancara ini disusun untuk mengidentifikasi permasalahan yang akan diselidiki oleh peneliti, dengan wawancara dilakukan pada guru kelas II SDN Mojorejo 01 Batu. Berikut kisi-kisi panduan wawancara, yaitu :

Tabel 3. 2 Kisi-kisi Pedoman Wawancara

NO	Indikator
1.	Pada pembelajaran matematika, apakah ada permasalahan yang sering terjadi?
2.	Apakah saat pembelajaran matematika, bapak/ibu menggunakan media pembelajaran yang konkret?
3.	Apakah ada kesulitan yang bapak/ibu alami saat belajar menggunakan media tersebut?
4.	Bagaimana respon peserta didik saat pembelajaran menggunakan media tersebut?
5.	Hal apakah yang diperlukan guru dan peserta didik saat proses pembelajaran berjalan dengan lancar dan menyenangkan terutama pada materi waktu dan durasi?

(Sumber : Olahan Penulis)

3. Lembar Angket

Lembar formular atau angket yang digunakan oleh peneliti ini ada 2 yaitu angket validasi, dan angket responden. Berikut penjelasan terkait lembar angket:

a. Kriteria Validator

Tabel 3. 3 Kriteria Validator

No.	Aspek	Kriteria	Bidang ahli
1.	Ahli media	Lulusan S2 Pendidikan dasar	Menguasai tentang pengembangan media
2.	Ahli materi	Lulusan S2 Pendidikan Dasar	Menguasai materi pembelajaran Matematika

b. Angket Validasi

Angket validasi adalah instrument yang digunakan untuk mengukur validitas suatu media pembelajaran. Dalam penelitian ini, terdapat dua angket penilaian validasi yang digunakan untuk menilai kevalidan media, yaitu angket validasi dari ahli materi dan ahli media.

1) Angket Validasi Media

Angket validasi media dipakai untuk mengevaluasi nilai, kritik, dan saran dari media yang telah dibuat. Berikut kisi-kisi dari angket validasi ahli media, sebagai berikut:

Tabel 3. 4Kisi-kisi angket validasi ahli media

NO	Aspek	Indikator
1.	Penyajian media	a. Kelengkapan struktur media b. Kemenarikan media c. Menggunakan bahan yang tahan lama d. Ukuran tampilan media
2.	Penyajian <i>big book 3D</i>	e. Kesesuaian dengan judul f. Jenis tulisan yang digunakan jelas g. Ukuran tulisan yang sesuai h. Warna media yang menarik
3.	Penggunaan media	i. Media mudah digunakan j. Media mudah dipahami k. Media berfungsi dengan baik l. Media sebagai alat bantu proses pembelajaran

(Sumber : Olahan Penulis)

2) Angket Validasi Materi

Angket ini disusun untuk dievaluasi oleh ahli materi guna menilai nilai, evaluasi, kritik dan saran akan materi yang terdapat

pada media yang telah dibuat. Berikut kisi-kisi instrument ahli materi, ialah :

Tabel 3. 5 Kisi-kisi angket validasi Ahli Materi

NO	Aspek	Indikator
1.	Kesesuaian materi	a. Capaian pembelajaran sesuai elemen b. Tujuan pembelajaran sesuai dengan CP c. Indikator sesuai dengan tujuan pembelajaran
2.	Keakuratan materi	d. Kelengkapan materi yang disajikan e. Keruntutan materi yang disampaikan f. Materi memuat sesuai dengan elemen
3.	Penyajian materi	g. Kesesuaian gambar dengan materi h. Bahasa yang digunakan efektif i. Bahasa mudah dipahami j. LKPD sesuai dengan materi k. Kunci jawaban sesuai dengan soal evaluasi l. Soal evaluasi sesuai dengan indikator

(Sumber : Olahan Penulis)

c. Angket Responden

Angket responden diberikan kepada 2 pihak, yaitu guru dan peserta didik, dengan maksud untuk memberikan informasi mengenai respons terhadap kemudahan penggunaan dan minat dari pengguna *big book*. Terdapat aspek penilaian pada angket respon guru dan respon peserta didik.

Tabel 3. 6 Kisi-kisi angket responden peserta didik

NO	Aspek	Indikator
1.	Tampilan	a. Warna pada media sesuai b. Media pembelajaran menarik c. Gambar pada media menarik d. Tulisan yang terdapat didalam <i>big book</i> jelas
2.	Kegunaan media	e. Media mudah digunakan f. Pengguna termotivasi untuk belajar g. Pengguna tertarik belajar menggunakan <i>Big Book 3D</i>
3.	Manfaat	h. Pengguna dapat mengetahui tentang waktu dan durasi i. Pembelajaran terasa lebih mudah j. Pembelajaran terasa menyenangkan

(Sumber : Olahan Penulis)

Tabel 3. 7. Kisi-kisi angket responden guru

NO	Aspek	Indikator
1.	Pembelajaran	a. Antusias peserta didik menggunakan media b. Keaktifan peserta didik saat pembelajaran c. Pembelajaran terasa menyenangkan
2.	Respon pengguna	d. Media mudah digunakan e. Kesesuaian media dengan karakteristik pengguna f. Mempermudahkannya pengguna dalam pembelajaran g. Membantu pengguna dalam penyampaian materi

(Sumber : Olahan Penulis)

I. Teknik Analisis Data

Peneliti mengumpulkan data melalui survei terhadap ahli media, ahli materi, guru, dan peserta didik. Data tersebut kemudian dianalisis dengan teknik analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif.

1. Teknik Analisis Deskriptif Kualitatif

Metode analisis ini diterapkan untuk mengevaluasi data hasil observasi dan masukan dari ahli media, ahli materi, guru, serta peserta didik. Informasi akan dijabarkan dalam bentuk verbal, sementara masukan dari para ahli dan informan akan digunakan sebagai pedoman bagi peneliti untuk meningkatkan media *big book 3D*. Berikut cara melakukan analisis deskriptif kualitatif adalah sebagai berikut :

a. Pengumpulan data

Data dikumpulkan melalui observasi analisis kebutuhan, wawancara analisis kebutuhan, dan evaluasi kritik serta saran dari ahli validasi yang diperoleh melalui angket validator ahli. Informasi dari wawancara meliputi topik-topik seperti media pembelajaran, proses pembelajaran, dan sarana sekolah.

b. Reduksi data

Reduksi data merupakan semua proses mengolah data yang dilakukan setelah penelitian. Reduksi data dilakukan dengan cara merangkum data yang terkumpul, lalu memilah hal-hal yang pokok, serta mengambil hal-hal yang penting.

c. Penyajian Data

Data dipaparkan dalam bentuk sinopsis dan deskripsi yang rinci. Deskripsi ini mencakup ringkasan dari data yang terkumpul, termasuk penggunaan media *big book 3D* dalam pembelajaran, kegiatan yang dilaksanakan oleh siswa, serta faktor yang menghambat, mendukung, dan kesulitan-kesulitan yang muncul selama proses kegiatan pembelajaran.

d. Kesimpulan

Dari data yang terkumpul, peneliti dapat membuat kesimpulan. Kesimpulan dari penelitian ini mencakup jawaban terhadap pertanyaan yang diajukan dalam rumusan masalah mengenai pengembangan media *big book*.

2. Teknik Analisis Deskriptif Kuantitatif

Data berupa angka digunakan untuk mengevaluasi seberapa valid dan kemenarikan media *big book 3D*. Data ini diperoleh dari formulir validasi yang diisi oleh para ahli dan formulir peserta terhadap media tersebut. Evaluasi angket oleh para ahli dianalisis dengan Skala Likert, dengan variable yang sudah diukur menjadi indikator.

a. Analisis Angket Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

Tabel 3. 8 Penilaian Skala Likert

NO	Keterangan	Skor
1.	Sangat Baik/Sangat Layak	4
2.	Baik/Layak	3
3.	Kurang Baik/Kurang Layak	2
4.	Tidak Baik/Tidak Layak	1

(Sumber : Modifikasi Sugiyono 2016)

Data diambil dari pengisian angket validasi oleh ahli media dan ahli materi. Perhitungan presentasi data yang sudah didapatkan, selanjutnya akan menggunakan rumus berikut :

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

Keterangan :

P = Presentasi Skor

 $\sum x$ = Jumlah jawaban yang diberikan validator

n = Jumlah skor minimal

Setelah mendapatkan hasil skor dari presentasi, peneliti kemudian menjelaskan kriteria-kriteria validasi media yang disajikan berikut :

Tabel 3. 9 Tingkat Pencapaian dan Kualifikasi

NO	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
1.	81 – 100 %	Sangat Baik	Sangat layak, tidak perlu revisi
2.	61 – 80 %	Baik	Layak, tidak perlu revisi
3.	41 – 60 %	Kurang Baik	Kurang layak, perlu revisi
4.	0 – 40 %	Tidak Baik	Tidak layak, perlu revisi

(Sumber : Modifikasi Sugiyono 2016)

Dengan ketentuan :

- 1) Jika analisis menunjukkan pencapaian antara 81 – 100%, yang diberikan dengan kriteria A, maka media yang dibuat sangat sesuai untuk digunakan saat proses pembelajaran.

- 2) Jika hasil analisis menunjukkan pencapaian antara 61 – 80% yang diberikan dengan kriteria B, maka dianggap baik dan cocok untuk proses pembelajaran.
- 3) Jika hasil analisis menunjukkan pencapaian antara 41- 60% yang diberikan dengan kriteria C, maka media tersebut dianggap kurang sesuai untuk digunakan dalam proses pembelajaran dan memerlukan beberapa revisi pada beberapa bagian.
- 4) jika hasil analisis menunjukkan pencapaian antara 0 – 40% yang diberikan dengan kriteria D, maka dianggap tidak layak untuk digunakan dan memerlukan revisi atau perbaikan menyeluruh.

b. Analisis Angket Responden

Data diperoleh dari hasil pengisian angket respon oleh peserta didik kemudian dianalisis dengan menggunakan data kuantitatif. Pengolahan data ini menggunakan skala guttman. Skala pengukuran pada skala guttman yaitu dengan memberi pilihan YA dan TIDAK pada angket. Setiap pernyataan yang diberi tanda (√) pada kolom YA, maka akan diberikan skor 1. Sedangkan jika pernyataan diberi tanda (√) pada kolom TIDAK, maka diberikan skor 0. Adapun ketentuan skala guttman ialah sebagai berikut :

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

Keterangan :

P = Presentasi Skor

$\sum x$ = Jumlah jawaban yang diberikan validator

n = Jumlah skor minimal

Setelah mendapatkan hasil skor dari presentasi, peneliti kemudian menjelaskan kriteria validasi media yang disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 3. 10 Tingkat Pencapaian dan Kualifikasi

NO	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
1.	81 – 100 %	Sangat Baik	Sangat layak, tidak perlu revisi
2.	61 – 80 %	Baik	Layak, tidak perlu revisi
3.	41 – 60 %	Kurang Baik	Kurang layak, perlu revisi
4.	0 – 40 %	Tidak Baik	Tidak layak, perlu revisi

(Sumber : Modifikasi Sugiyono 2016)

Dengan ketentuan :

- 1) Jika hasil analisis menunjukkan tingkat pencapaian 81 hingga 100% dengan kriteria A, maka media yang dikembangkan sangat sesuai untuk digunakan dalam proses belajar mengajar.
- 2) Jika hasil analisis menunjukkan tingkatan pencapaian 61 hingga 80% dengan kriteria B, maka akan dianggap baik dan sesuai untuk digunakan saat proses belajar mengajar.
- 3) Jika hasil analisis menunjukkan tingkatan pencapaian 41 hingga 60% dengan kriteria C, maka media tersebut dianggap kurang sesuai untuk digunakan dalam proses pembelajaran dan memerlukan beberapa revisi pada bagian tertentu.
- 4) Jika hasil analisis menunjukkan tingkatan capaian 0 hingga 40% dengan kriteria D, maka media tersebut terqualifikasi tidak sesuai untuk dipergunakan dalam proses belajar mengajar sehingga memerlukan revisi atau perbaikan total.