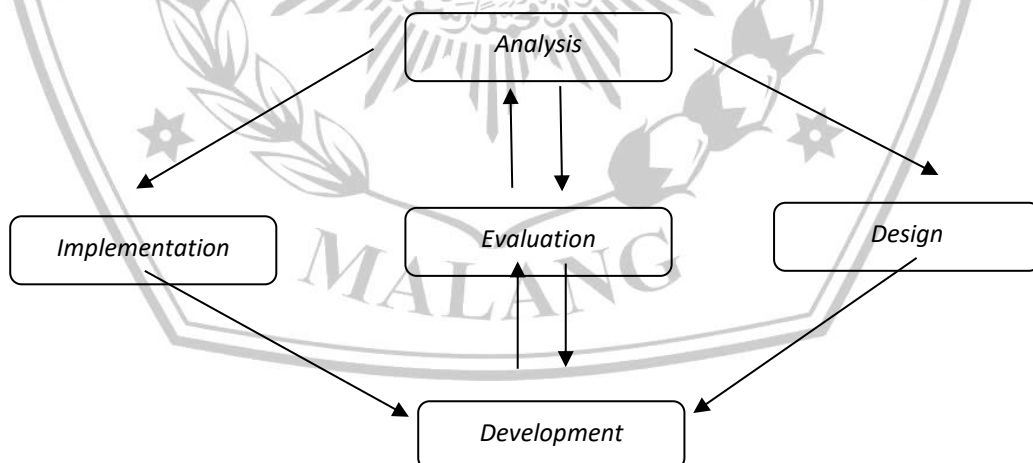


### BAB III METODE PENELITIAN & PENGEMBANGAN

#### A. Model Penelitian & Pengembangan

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* dengan model pengembangan *ADDIE*. Dick and Carry (1996) mempopulerkan paradigma pengembangan *ADDIE*, yang terdiri dari lima tahap: “analisis (*Analysis*), desain pengembangan (*Design*), produksi atau pengembangan (*Development or Production*), implementasi atau penerapan (*Implementation or Delivery*), dan evaluasi (*Evaluations*)”. (Umami, 2021:57-68). Model *ADDIE* dijadikan penelitian dalam pembuatan multimedia interaktif berbasis website *Google Sites* dalam pembelajaran membaca cerita anak siswa kelas II SD.

Berikut ini adalah diagram model Penelitian & Pengembangan *ADDIE*



Gambar 3. 1 Tahapan model *ADDIE* (Sari,2018)

## B. Prosedur Penelitian & Pengembangan

Prosedur dalam penelitian & pengembangan model *ADDIE*, adalah sebagai berikut:

### 1. Analisis (*Analysis*)

Pada tahap analisis, peneliti akan melakukan analisis yang melibatkan kajian literatur untuk mengidentifikasi kebutuhan siswa kelas II SDN Kalipucang 2 Tutar dalam pembelajaran membaca cerita anak. Kemudian peneliti akan melakukan penyusunan instrumen untuk menganalisis kebutuhan dan tingkat pemahaman siswa terhadap cerita anak. Tahap analisis yang terakhir adalah mengidentifikasi kebutuhan khusus dan pemetaan sumber daya yang relevan di lingkungan sekolah tersebut.

### 2. Desain Pengembangan (*Design*)

Tahap selanjutnya adalah tahap desain pengembangan, setelah pemahaman awal terbentuk, tahap pengembangan akan dimulai dengan merancang multimedia interaktif berbasis Google Sites yang sesuai dengan karakteristik siswa dan kurikulum yang berlaku di SDN Kalipucang 2 Tutar. Validasi konsep dan desain multimedia ini akan melibatkan kolaborasi dengan ahli pendidikan, ahli teknologi, dan pakar cerita anak guna memastikan relevansi dan efektivitasnya.

### 3. Pelaksanaan Pengembangan (*Development or Production*)

Setelah peneliti bekerja sama dengan guru kelas II untuk memastikan pemahaman yang mendalam terkait kurikulum dan karakteristik siswa. *Workshop* pelatihan akan diselenggarakan untuk memberikan pemahaman

yang komprehensif tentang konsep multimedia interaktif dan pemanfaatannya dalam konteks pembelajaran membaca cerita anak. Kemudian pengembangan multimedia interaktif akan dilaksanakan sesuai dengan karakteristik siswa, materi pembelajaran dan kurikulum yang terkait.

4. Implementasi atau penerapan (*Implementation or Delivery*)

Setelah mendapatkan persetujuan untuk konsep, penelitian akan memasuki tahap implementasi. Multimedia interaktif akan diintegrasikan ke dalam pembelajaran membaca cerita anak selama beberapa periode tertentu di kelas II. Pemantauan dan evaluasi formatif akan dilakukan untuk memahami interaksi siswa dengan multimedia dan untuk mengidentifikasi perbaikan yang mungkin diperlukan selama implementasi.

5. Evaluasi (*Evaluations*)

Tahap evaluasi pasca-implementasi melibatkan pengumpulan data yang mencakup hasil belajar siswa, minat membaca, serta umpan balik guru di SDN Kalipucang 2 Tuter terhadap penggunaan multimedia interaktif. Analisis data akan menggunakan metode statistik yang sesuai untuk menyelidiki dampak pengembangan multimedia interaktif terhadap pembelajaran membaca cerita anak. Keseluruhan hasil penelitian ini akan memberikan wawasan mendalam tentang potensi keberhasilan multimedia interaktif berbasis Google Sites di SDN Kalipucang 2 Tuter dalam meningkatkan keterampilan membaca cerita anak pada siswa kelas II.

### C. Pengembangan Produk Awal

Berikut ini adalah proses pengembangan produk awal:

#### 1. Analisis Kebutuhan

Peneliti akan di mulai dengan melakukan analisis mendalam terhadap kebutuhan guru dan siswa kelas II di SD Kalipucang 2 Tuter dalam membaca cerita anak. Identifikasi siswa tingkat pemahaman, minat, dan tantangan yang mungkin dihadapi dalam proses pembelajaran. Sedangkan, analisis kebutuhan guru menyatakan bahwa multimedia memang diperlukan dalam proses pembelajaran mengajar, karena mempermudah guru dalam mengajarkan materi, memanfaatkan sarana yang terdapat disekolah sebagai multimedia pembelajaran interaktif, dan menambah referensi media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa.

#### 2. Perencanaan Kurikulum

Setelah peneliti mengetahui kebutuhan peserta didik. Penelitian akan mulai merencanakan struktur dasar situs Google Sites yang sesuai dengan kurikulum pembelajaran membaca cerita anak. Tentukan tujuan pembelajaran yang spesifik dan integrasikan elemen-elemen kurikulum yang mendukung perkembangan kemampuan membaca siswa kelas II.

#### 3. Desain Multimedia Interaktif

Susun rancangan konten multimedia interaktif yang menarik dan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa. Pada rancangan desain yang dibuat ada beberapa fitur dalam *website google sites* diantaranya halaman muka, panduan, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, video, simulasi, evaluasi, profil kreator

dan daftar pustaka. Peserta didik dikenalkan dulu pada bagian halaman muka, panduan dan tujuan pembelajaran. Beberapa fitur *website google sites* di desain menggunakan aplikasi canva yang di buat semenarik mungkin dengan desain dan gambar-gambar yang menarik, agar peserta tidak bosan saat membaca.

Setelah melalui tiga hal dalam pengembangan produk awal, multimedia interaktif yang di huar akan di uji coba.

#### **D. Uji Coba Produk**

Uji coba produk dilakukan dengan tujuan “untuk mendapatkan penilaian dari tim ahli dan respon peserta didik terhadap produk berupa multimedia interaktif berbasis google sites yang peneliti kembangkan”.

##### **1. Desain Uji Coba Produk**

Desain uji coba produk pada penelitian ini terdiri atas dua tahap, yakni sebagai berikut:

###### **a. Tahap Validasi Produk**

Tahap ini meliputi pengujian kelayakan produk yang dikembangkan berupa *website Google Sites* dengan konten pembelajaran yang ramah anak yang dilakukan oleh ahli multimedia yang merupakan subject matter expert dengan menggunakan kuesioner yang telah dibuat oleh peneliti. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan masukan dan saran dari para validator yang dapat membantu peneliti dalam menyempurnakan produk multimedia interaktif berbasis *Google Sites*, jika produk tersebut masih memerlukan perbaikan.

b. Tahap Uji Coba Siswa

Tiga puluh siswa kelas II dari SD Negeri Kalipucang 2 Tuter berpartisipasi dalam uji coba multimedia interaktif menggunakan Google Sites. Uji coba dilakukan di laboratorium komputer sekolah secara offline.

2. Subyek Uji Coba

Adapun yang menjadi subyek uji coba pada penelitian ini adalah:

a. Ahli Multimedia

Ahli media dalam penelitian ini adalah seorang dosen yang memiliki keahlian dalam bidang multimedia. Ahli multimedia akan mengevaluasi daya tarik dan desain multimedia serta memberikan saran terhadap multimedia yang digunakan.

b. Ahli Materi

Seorang dosen yang memiliki keahlian dalam bidang materi yang akan disiapkan disebut ahli materi. Penggunaan materi dalam media akan dievaluasi oleh ahli materi. Para ahli akan memberikan evaluasi terhadap materi serta saran untuk menyempurnakan konten media yang dihasilkan.

c. Siswa & Guru

Media yang dikembangkan dalam penelitian ini akan diuji cobakan kepada siswa kelas II SDN Kalipucang 2 Tuter. Sementara, media yang digunakan sebagai media belajar mengajar adalah guru di SDN Kalipucang II Tuter.

## **E. Jenis Data**

Jenis data yang dikumpulkan dalam penelitian ini melibatkan terdapat 2 jenis data utama, yaitu:

## 1. Data Primer (*Primary Data*)

Data primer akan membantu dalam tahap Analisis dan Evaluasi dalam metode ADDIE. Wawancara dengan guru dan siswa dan observasi kelas akan memberikan pemahaman mendalam tentang kebutuhan dan respons terhadap pengembangan multimedia interaktif.

### a. Wawancara dengan Guru dan Siswa

Melakukan wawancara dengan guru kelas II di SD Kalipucang 2 Tuter untuk memahami kebutuhan pembelajaran, kendala yang dihadapi, dan harapan terhadap pengembangan multimedia interaktif. Sedangkan, wawancara dengan siswa untuk menilai minat mereka terhadap cerita anak, tingkat pemahaman membaca, dan pendapat mereka tentang penggunaan multimedia dalam pembelajaran.

### b. Observasi Kelas

Melakukan observasi langsung di kelas II untuk mendapatkan pemahaman tentang dinamika kelas, tingkat partisipasi siswa, dan interaksi antara guru dan siswa selama proses pembelajaran membaca.

## 2. Data Sekunder (*Secondary Data*):

Data sekunder, seperti analisis kurikulum dan literatur terkait, akan membantu dalam tahap Analisis dan Desain untuk memastikan bahwa pengembangan multimedia sesuai dengan standar kurikulum dan best practices pembelajaran anak. Integrasi keduanya akan membentuk dasar yang kokoh untuk menyusun, mengembangkan, dan mengimplementasikan multimedia interaktif dalam pembelajaran membaca cerita anak.

a. *Analisis Kurikulum:*

Mengumpulkan informasi dari dokumen kurikulum sekolah terkait pembelajaran membaca cerita anak di kelas II. Menyelidiki komponen-komponen yang harus dicakup dalam multimedia interaktif.

b. *Literatur dan Penelitian Terkait:*

Membaca literatur terkait pembelajaran membaca anak dan pengembangan multimedia interaktif. Memahami best practices, tren terbaru, dan temuan penelitian terkait agar dapat mengintegrasikan elemen-elemen ini dalam pengembangan.

c. *Data Statistik Sekolah:*

Mengumpulkan data sekunder terkait statistik sekolah, seperti jumlah siswa kelas II, tingkat kehadiran, dan data lain yang mungkin memengaruhi implementasi multimedia interaktif.

**F. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di Kelas II SD NEGERI KALIPUCANG 2 TUTUR yang beralamat di Kalipucang, Kali Pucang, Kec. Tukur, Kab. Pasuruan, Jawa Timur, dengan kode pos 67165. Waktu penelitian yaitu Semester genap tahun ajaran 2023/2024.

**G. Teknik Pengumpulan Data**

1. *Observasi*

Melibatkan pengamatan langsung terhadap interaksi siswa dengan multimedia interaktif selama sesi pembelajaran membaca cerita anak. Observasi ini dapat mencakup tingkat keterlibatan siswa, reaksi terhadap multimedia, dan pola penggunaan.



## 2. Wawancara

Wawancara dengan guru kelas II di SDN Kalipucang 2 Tukur untuk mendapatkan pandangan mendalam tentang pengalaman mereka dalam menggunakan multimedia interaktif. Wawancara juga dapat dilakukan dengan siswa untuk memahami persepsi mereka terhadap efektivitas media tersebut.

## 3. Angket

Memberikan angket kepada siswa untuk mengumpulkan data bagaimana tingkat minat membaca, dan persepsi mereka terhadap multimedia interaktif. Angket juga dapat disusun untuk mendapatkan umpan balik terstruktur tentang kelebihan dan kekurangan media tersebut.

## 4. Uji Hasil Belajar (Tes)

Menggunakan tugas terstandarisasi untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum dan setelah implementasi multimedia interaktif. Uji hasil belajar ini menggunakan Latihan soal. Latihan soal mencakup pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan pembelajaran membaca cerita anak.

## 5. Dokumentasi

Pada saat melakukan penelitian di SD Negeri Kalipucang 2 Tukur, peneliti menggunakan dokumentasi berupa gambar sebagai sarana untuk mengumpulkan data dan mendukung hasil temuan. Selain itu dokumentasi juga digunakan untuk mengumpulkan dan menganalisis data dari dokumen-dokumen seperti laporan kemajuan siswa, rekaman rapat, atau catatan guru yang mencatat perkembangan siswa terkait membaca cerita anak selama penggunaan multimedia interaktif.

## H. Instrumen Penelitian

Alat yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengumpulkan data adalah sebagai berikut:

### 1. Lembar Observasi

Observasi ini akan mencakup tingkat keterlibatan, kemudahan navigasi, dan tanggapan siswa terhadap elemen-elemen interaktif.

**Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Instrumen Observasi**

NO	ASPEK	INDIKATOR
1.	Kondisi sekolah	a. sarana prasarana penunjang proses pembelajaran b.jumlah kelas c.kondisi ruangan kelas 2
2.	Pembelajaran	a. kurikulum b. model dan pada saat proses pembelajaran c.keaktifan siswa pada saat proses pembelajaran
3.	Bahan Ajar	a. bahan ajar yang digunakan pada saat proses pembelajaran b. pemahaman siswa tentang materi yang di ajarkan pada saat proses pembelajaran

(Olahan Data peneliti)

### 2. Lembar Wawancara

Serangkaian pertanyaan terstruktur akan diajukan kepada guru kelas II di SDN Kalipucang 2 Tuter. Wawancara ini akan mencakup pandangan guru terhadap efektivitas multimedia interaktif, tantangan yang mereka hadapi, dan saran untuk peningkatan lebih lanjut. Berikut kisi-kisi instrument wawancara di bawah ini:

**Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Instrumen Wawancara**

No.	Aspek	Indikator
1.	Pembelajaran	Kurikulum apa yang berlaku pada SDN Kalipucang II Tuter? Apakah website google sites mendukung pembelajaran di kelas 2 SDN Kalipucang II Tuter?
2.	Metode	Metode pembelajaran yang diterapkan di kelas 2 SDN Kalipucang II Tuter?
3.	Kondisi Sekolah	Sarana prasarana pendukung proses pembelajaran SDN Kalipucang II Tuter? Kendala yang dihadapi siswa dalam pembelajaran di kelas?

(Olahan Data peneliti)

### 3. Lembar Angket Kuisisioner

- a. Angket kuisisioner ini ditujukan pada siswa, kuisisioner akan berfokus pada pemahaman siswa terhadap konsep cerita anak setelah penggunaan multimedia interaktif. Pertanyaan dapat mencakup preferensi siswa terhadap jenis media, tingkat keterlibatan, dan kepuasan mereka terhadap penggunaan multimedia.

**Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrumen Angket Respon Siswa**

No	Aspek	Indikator
1.	Tampilan	a. Apakah suka dengan warna media bahan ajar <i>website google sites</i> ? b. Apakah media bahan ajar <i>website google sites</i> menarik?
2.	Kegunaan dan manfaat	1) Apakah media <i>website google sites</i> mudah digunakan? 2) Apakah pembelajaran tidak membosankan saat menggunakan media <i>website google sites</i> ?

(Olahan Data peneliti)

### b. Lembar Angket Validasi

Perangkat pembelajaran yang baik harus memenuhi kriteria kevalidan dari validator ahli. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media dan pembelajaran Bahasa Indonesia.

**Tabel 3. 4 Kriteria Validator**

No.	Aspek	Kriteria	Bidang Ahli
1.	Ahli Materi	Lulusan S2 Pendidikan Dasar	Menguasai materi pembelajaran Bahasa Indonesia
2.	Ahli Media	Lulusan S2 Pendidikan Dasar	Menguasai tentang pengembangan media

(Sumber: Olahan Penulis)

Validasi multimedia interaktif berbasis *website google sites* dalam membaca cerita anak terdapat 2 angket, yaitu validasi ahli media dan validasi ahli materi berikut kriteria validator:

### 1) Angket Validasi Ahli Media

Instrumen ini digunakan untuk menilai atau mengevaluasi serta memberikan saran terhadap hasil media yang telah dikembangkan. Adapun kisi-kisi instrument angket validasi ahli media adalah sebagai berikut:

**Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Instrument Validasi Ahli Media**

No	Aspek	Indikator
1.	Tampilan multimedia	a. Kesesuaian judul dengan isi media
		b. Posisi gambar yang sesuai
		c. Kejelasan tulisan pada media
		d. Komposisi unsur letak
		e. Variasi dan ukuran gambar
		f. Tampilan menu tidak membingungkan siswa
2.	Isi	a. Media pembelajaran berbasis website dapat digunakan sebagai sumber belajar
		b. Media pembelajaran berbasis website bersifat komunikatif dan interaktif
3.	Rekayasa	a. Efisiensi dalam penggunaan media pembelajaran berbasis <i>website</i>
		b. Media pembelajaran berbasis <i>website</i> dapat bertahan lama dan dapat dipelihara
4.	Pendukung	a. Kejelasan petunjuk penggunaan media
		b. Kejelasan petunjuk penggunaan media <i>website google sites</i>

(Sumber : Olahan Penulis)

### 2) Angket Validasi Ahli Materi

Angket ini dirancang dan ditunjukkan kepada ahli materi yang digunakan untuk mengevaluasi dan memberikan terhadap produk yang sedang di kembangkan. Adapun kisi-kisi instrument angket validasi ahli materi adalah sebagai berikut:

**Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Instrument Validasi Ahli Materi**

No	Aspek	Indikator
1.	Isi	a. Kesesuaian materi dengan indikator yang akan dicapai siswa
		b. Kejelasan penyampaian materi
		c. Kebenaran materi ditinjau dari aspek keilmuan
		d. Ilustrasi gambar sesuai dengan muatan materi
		e. Kesesuaian gambar dengan isi materi
2.	Bahasa	a. Bahasa yang digunakan komunikatif interaktif
		b. Bahasa yang digunakan mudah dipahami
		c. Kemudahan Bahasa dalam memahami materi
3.	Keterbacaan	a. kesesuaian spasi antar baris untuk meningkatkan tingkat bacaan
		b. Ketepatan penggunaan tanda baca
		c. Keterbacaan teks atau kalimat
		d. Kesesuaian ukuran huruf untuk memudahkan membaca siswa
4.	Cerita Anak	a. Cerita anak disusun berdasarkan istilah baku
		b. Cerita anak yang disajikan dapat memaksimalkan potensi belajar siswa
		c. Cerita anak yang disajikan terdapat pesan yang baik dalam mendorong karakter dan moral siswa

(Sumber : Olahan Penulis)

#### 4. Lembar Tes

Lembar tes berisi latihan soal untuk mengukur pemahaman siswa terhadap cerita anak sebelum penggunaan multimedia interaktif dan memberikan gambaran tentang peningkatan pemahaman setelah penggunaan media.

**Tabel 3. 7 Kisi-Kisi Instrumen Penulisan Soal Tes**

Standar Kompetensi	Indikator Soal	Materi	No. Soal	Bentuk Soal
Memahami isi suatu informasi berdasarkan cerita fabel dan cerita jenaka	• Disajikan cerita fabel, dan jenaka peserta didik dapat mengetahui judul yang ada pada cerita	a. Cerita fabel b. Cerita jenaka	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8,	Pilihan Ganda
	• Disajikan cerita fabel, dan jenaka, peserta didik dapat menentukan tokoh yang ada pada cerita			
	• Disajikan cerita fabel dan jenaka, peserta didik dapat mengetahui isi yang tersirat pada cerita			

Standar Kompetensi	Indikator Soal	Materi	No. Soal	Bentuk Soal
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Disajikan cerita fabel dan jenaka, peserta didik dapat mengetahui tempat tinggal tokoh utama</li> <li>Disajikan cerita fabel dan jenaka, peserta didik dapat menentukan makna tersirat pada cerita</li> </ul>			

(Sumber : Olahan Penulis)

### 5. Modul Ajar dengan menggunakan Multimedia

Dokumen ini akan merinci rencana pelaksanaan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif, mencakup jadwal penggunaan, strategi pengajaran guru, dan evaluasi formatif yang akan diimplementasikan. Adapun kisi-kisi instrument validasi modul ajar.

**Tabel 3. 8 Kisi-kisi Instrument Validasi Modul Ajar**

No	Aspek	Indikator
1	Ukuran Modul	a. Ukuran modul sesuai dengan standar ISO b. Kesesuaian ukuran margin dan kertas pada modul
2	Desain Isi Modul	a. Kesesuaian materi modul dengan tujuan pembelajaran b. Penggunaan variasi huruf tidak berlebihan c. Kesesuaian gambar dengan pesan teks (materi) d. Spasi antar baris susunan pada teks normal e. Kemenarikan modul materi membaca cerita anak

(Sumber : Olahan Penulis)

### I. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif digunakan dalam pembuatan situs web Google Sites untuk membaca cerita anak. Data kualitatif akan disajikan dalam bentuk jawaban, panduan, review dari ahli materi, ahli media, dan siswa kelas 2 SDN Kalipucang II Tuter. Pemaparan teknik data yang digunakan peneliti yaitu:

## 1. Analisis Data Kualitatif

Hasil data kualitatif diperoleh dari observasi, wawancara, dan evaluasi oleh beberapa ahli serta kritik dan saran yang bermanfaat. Berikut langkah-langkah yaitu:

### a. Pengumpulan Data

Pengumpulan data bertujuan “mencari data yang ada di lapangan sehingga dapat diperoleh atas permasalahan yang ada di penelitian”.

Pengumpulan data yang dilakukan melalui observasi dan wawancara.

### b. Reduksi Data

Data dikumpulkan, diperiksa, dan hanya informasi yang paling relevan yang tersisa, yang kemudian dirangkum untuk membantu para peneliti mempersempit fokus mereka dan mengumpulkan lebih banyak informasi.

### c. Penyajian Data

Data disajikan dengan memberikan ringkasan deskripsi yang ringkas dan terperinci. Penyajian data didasarkan pada hasil validasi ahli materi dan ahli materi pembelajaran. Selain itu, ketika data disajikan, kendala implementasi juga mendukung data tersebut.

### d. Penarikan Kesimpulan

Para peneliti menggunakan pengetahuan dan data yang telah mereka kumpulkan untuk menarik kesimpulan.

## 2. Analisis Data Kuantitatif

Metode analisis data kuantitatif di terapkan melalui eksplorasi informasi yang telah tercatat dalam angket atau kuisisioner yang telah di isi sebelumnya.

a. Analisis Data Kevalidan

Evaluasi dari ahli materi dan media menyediakan data untuk analisis validasi kuesioner. Skala Likert adalah kriteria yang digunakan untuk menentukan penilaian dalam penelitian dan pengembangan.

**Tabel 3. 9 Pedoman Pemilihan Skala Likert**

No	Kriteria	Skor
1.	Sangat Baik = SB	4
2.	Baik = B	3
3.	Cukup = C	2
4.	Kurang = K	1

Sumber: (Pradana & Mawardi, 2021)

Menurut Sugiyono (2016) rata-rata presentase validasi para ahli setiap komponen dihitung dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum X}{N} \times 100 \%$$

Keterangan =

P = Perolehan persentase validator (hasil dibulat menjadi bilangan bulat)

$\sum X$  = Jumlah skor setiap kriteria yang dipilih

N = Jumlah skor ideal

Kriteria yang digunakan dalam validasi penelitian media pembelajaran sebagai berikut :



**Tabel 3. 10 Kriteria Validasi Instrumen Ahli**

<b>Tingkat Pencapaian</b>	<b>Data Kuantitatif</b>	<b>Keterangan</b>
<b>100 % - 81 %</b>	Sangat baik = SB	Layak digunakan tanpa revisi
<b>80 % - 61 %</b>	Baik = B	Layak digunakan dengan revisi
<b>60 % - 41 %</b>	Cukup Baik = CB	Kurang layak digunakan dan revisi besar
<b>&lt;40 %</b>	Kurang Baik = KB	Tidak layak digunakan

Sumber: Dimodifikasi peneliti (Pramuaji & Munir 2017)

Jadi, dapat disimpulkan bahwa hasil analisis validasi angket berasal dari evaluasi yang bertujuan untuk memeriksa kelayakan media website google sites dan juga menyesuaikan isi materi berdasarkan capaian pembelajaran. Dilihat dari tabel kriteria validasi instrumen ahli bahwasanya tingkat pencapaian pada persentase 100%- 81% sangat efektif digunakan, sedangkan <40 % Tidak layak digunakan.

#### b. Analisis Data Kemerarikan

Analisis data kementerian menggunakan analisis dari hasil angket kuesioner siswa secara kualitatif. Tema-tema umum dan pola tanggapan dapat diidentifikasi untuk mendapatkan wawasan yang lebih mendalam tentang persepsi dan pengalaman terkait multimedia interaktif. Respon pengguna terhadap bahan ajar diukur menggunakan skala gutman ,yang memiliki dua klasifikasi nilai,yaitu “YA” atau “Tidak” serta “Benar” atau “Salah”. misalkan nilai yang diberikan antara 1 atau 0 (Pradana & Mawardi, 2021).

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100 \%$$

Keterangan:

P : Persentase

$\sum X$  : Jumlah Skor Total

$\sum Xi$  : Jumlah Skor Maximum

**Tabel 3. 11 Kriteria Respon Siswa**

Presentase	Keterangan
100 % - 81 %	Sangat Menarik
80 % - 61 %	Menarik
60 % - 41 %	Kurang Menarik
40 % - 21 %	Tidak Menarik
<20%	Sangat Tidak Menarik

Sumber: Dimodifikasi peneliti (Muslihah dkk, 2018)

Jadi, dapat disimpulkan bahwa hasil analisis data kemenarikan mempunyai tanggapan mengidentifikasi untuk mendapatkan wawasan yang lebih dalam tentang persepsi dan pengalaman terkait multimedia interaktif. Dilihat dari tabel kriteria respon siswa bahwasanya tingkat pencapaian presentase dari 100%-81% memiliki tingkat kemenarikan yang tinggi, sedangkan tingkat pencapaian presentase dari <20 % tidak layak digunakan dan sangat kurang praktis.

#### c. Analisis Data Keefektifan

Teknik analisis data digunakan “untuk mengolah atau menganalisis data hasil penelitian”. Untuk memperoleh data pengetahuan siswa tentang membaca cerita ana berbasis *website google sites* menggunakan latihan soal dengan jenis pilihan ganda. Rumus yang digunakan untuk menghitung setiap butir pertanyaan adalah sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

**Tabel 3. 12 Kriteria ketuntasan Hasil Tes**

Presentase Ketuntasan	Kriteria
<b>P &gt; 80</b>	Sangat efektif
<b>60 &lt; p ≤ 80</b>	Efektif
<b>40 &lt; p ≤ 60</b>	Cukup efektif
<b>20 &lt; p ≤ 40</b>	Kurang efektif
<b>P ≤ 20</b>	Sangat kurang efektif

Sumber: S. Eko Putro Widoyoko (2014:242)

Jadi, dapat disimpulkan bahwa hasil analisis data keefektifan digunakan untuk memperoleh data pengetahuan siswa dengan jenis tes pilihan ganda jenis biasa, dengan 4 pilihan jawaban, yaitu: A, B, C, dan D, dengan hanya satu jawaban yang paling benar. Dilihat dari tabel diatas, presentase ketuntasan siswa > 80 sangat efektif, sedangkan jika siswa mendapat ≤ 20 bahwa kriteria hasilnya sangat kurang efektif.