

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Penelitian & Pengembangan

Model penelitian yang digunakan di dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan model *ADDIE*. Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk media yang berupa *Smart Pop Up Book*. Model *ADDIE* merupakan model yang satu kesatuan saling integrasi satu sama lainnya. Model *ADDIE* adalah sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan produk pendidikan yang bisa dipertanggung jawabkan dengan pendekatan penelitian pengembangan (*Research and Development*) (Rohaeni, 2020). Penelitian pengembangan (*Research and Development*) merupakan metode yang dapat digunakan untuk menguji efektivitas suatu produk yang dihasilkan (Syamsuddin, dkk, 2020).

Langkah – langkah dalam prosedur yang terdapat dalam penelitian dan pengembangan ini diawali dengan analisis kebutuhan, permasalahan yang membutuhkan permasalahan dengan produk tertentu. Selanjutnya membuat modul ajar yang nantinya digunakan sebagai latihan untuk meningkatkan kemampuan pendidik. Langkah selanjutnya yaitu menentukan spesifikasi produk yang dihasilkan, materi yang nantinya diberikan serta proses pembelajaran yang dilakukan. Materi serta proses pembelajaran harus disesuaikan dengan latar belakang, kondisi, serta kemampuan pendidik yang nantinya akan mempelajari serta sumber belajar yang ada.

Berdasarkan dengan pemaparan diatas maka peneliti bertujuan untuk mengembangkan *Smart Pop Up Book* untuk membantu peserta didik mengenal

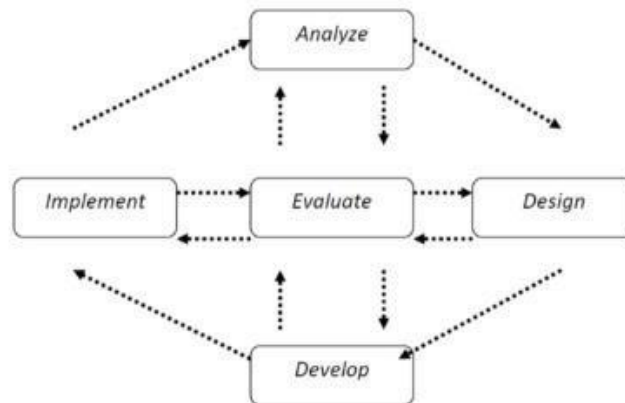
huruf-huruf yang terdapat dalam ejaan hewan yang sedang peserta didik lihat. Peneliti menggunakan model penelitian ADDIE yang meliputi *analyze* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi).

Model ADDIE merupakan model pembelajaran yang bersifat umum dan sesuai digunakan untuk penelitian pengembangan (Rohaeni, 2020). Alasan memilih model ADDIE dikarenakan memiliki langkah – langkah yang sangat runtut, terstruktur serta mampu mencapai kebutuhan pengembangan. Selain itu alasan lain memilih model ADDIE yaitu karena model ini sesuai dan memungkinkan mampu mencapai tujuan dilakukannya pengembangan. Agar dapat menghasilkan produk yang sesuai dan efektif, maka model pengembangan yang digunakan yakni model ADDIE yang meliputi 5 tahapan (Setiadi, 2020). Model ADDIE memiliki 5 tahapan yang runtut dan saling berkaitan yang berarti dalam penerapan tahapan – tahapan di dalam model ADDIE ini juga tidak dapat diacak dan harus dilakukan secara runtut.

Pemilihan model pengembangan ini didasarkan pada alasan bahwa tahapan – tahapan dasar desain pengembangan ADDIE sederhana, mudah dipelajari, simpel serta lebih mudah dipraktikan dalam pengembangan media pembelajaran (Arini, 2019). Adanya evaluasi pada setiap tahapan mampu meminimalisir tingkat kesalahan serta kekurangan pada produk di tahap akhir sehingga produk yang dihasilkan menjadi produk valid, dan berkualitas.

Prosedur pengembangan model ADDIE meliputi *analyze* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan

evaluation (evaluasi). Langkah – langkah dalam model ADDIE disajikan dalam gambar sebagai berikut :



Gambar 3. 1 Model ADDIE

Sumber : (Kurnia, dkk, 2019)

B. Prosedur Penelitian & Pengembangan

Berdasarkan dengan pendekatan model penelitian dalam pengembangan media *Smart Pop Up Book* pada pelajaran Bahasa Indonesia di kelas 1 Sekolah Dasar yaitu dengan menggunakan model ADDIE, maka di dalam pengembangan ini akan melalui 5 tahap yaitu *analyze* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi).

1. Tahap *Analyze* (Analisis)

Pada tahap analisis ini merupakan tahap awalan dari sebuah penelitian. Tahap ini peneliti menganalisis kebutuhan dengan cara menganalisis data yang dilakukan dengan cara observasi dan wawancara kepada pendidik kelas 1 di SD Muhammadiyah 9 Malang pada tanggal 21 Oktober 2022 dan observasi kedua dilakukan pada tanggal 01 Desember 2022. Sebelum dilakukannya observasi, peneliti menyiapkan pedoman observasi dan wawancara berupa daftar pertanyaan. Pada tahap ini pendidik

mengobservasi keadaan sekolah, cara pendidik mengajar, serta media yang digunakan pendidik dalam kegiatan belajar mengajar. Peneliti mendapatkan hasil observasi di lapangan yaitu SD Muhammadiyah 9 Malang sudah menerapkan kurikulum merdeka. Sekolah juga telah memiliki LCD proyektor dan komputer yang dapat digunakan ketika pembelajaran. Pada saat mengajar pendidik menggunakan metode ceramah, diskusi, serta tanya jawab. SD Muhammadiyah 9 Malang ini masih kekurangan media pembelajaran di kelas.

a. Tahap Analisis Awal

Tahap awal dilakukan peneliti untuk menganalisis pembelajaran di kelas. Hasil dari observasi yang dilakukan tidak hanya dengan mengamati pendidik dan peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung, namun peneliti juga melakukan wawancara kepada guru kelas 1 yaitu pendidik tidak menggunakan media pembelajaran pada saat pembelajaran berlangsung. Pada saat mengajarkan materi “Mengetahui Huruf Vokal dan Konsonan” pendidik belum menggunakan media pembelajaran. Masih banyak peserta didik yang merasa kesulitan ketika mengerjakan soal mengenai huruf – huruf yang terdapat dalam hewan karena media yang kurang mendukung serta kurang mengeksplorasi mengenai huruf – huruf. Setelah mengerjakan soal hasil belajar siswa masih banyak yang mendapatkan nilai dibawah KKM yang telah sekolah tetapkan.

b. Tahap Analisis Kebutuhan

Pada tahap selanjutnya yaitu tahap analisis kebutuhan. Tahap penelitian ini peneliti melakukan observasi dengan pendidik di kelas 1 dan melihat secara langsung kondisi di ruang kelas 1. Pada saat pendidik mengajar mengenai materi Mengenal Huruf Vokal dan Konsonan, pendidik belum menggunakan media pembelajaran yang mampu menunjang pembelajaran. Materi yang diberikan pendidik dalam bahan ajar juga belum lengkap khususnya pada materi Mengenal Huruf Vokal dan Konsonan. Pada kelas 1 merupakan peserta didik yang aktif sehingga diperlukannya media yang menarik, menyenangkan agar mampu berperan langsung dalam penggunaan media. Maka dari itu diperlukannya media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan yang membuat peserta didik berperan langsung yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang berupa interaktif. Salah satu media interaktif yang mampu menarik dan menyenangkan salah satunya yaitu media *Smart Pop Up Book*.

2. Tahap Design (Rancangan)

Pada tahap perancangan ini merupakan tahap kedua, dalam tahap ini peneliti menentukan kompetensi yang ingin dicapai peserta didik serta merancang sebuah media yang sesuai dengan materi pada pembelajaran. Pada penelitian ini peneliti telah menemukan media yang dikembangkan yaitu media *Smart Pop Up Book*. Pada tahap ini peneliti mengumpulkan materi yang nanti dibuat dalam media pembelajaran.

Media yang diimplementasikan yaitu *Smart Pop Up Book* yang berupa 3 dimensi. Desain yang dibuat juga disesuaikan dengan

karakteristik dari peserta didik sehingga dapat membuat tertarik untuk menggunakan media *Smart Pop Up Book* ini. Media *Smart Pop Up Book* ini menggunakan kertas bookpaper yang berukuran 37 cm x 25.5 cm dan memiliki gambar – gambar hewan serta background warna – warni yang sesuai dengan gambar hewan yang dilihat. *Smart Pop Up Book* ini berbentuk 3D yang nantinya gambar hewan akan muncul ketika *Smart Pop Up Book* di buka. Selain itu, di dalam *Smart Pop Up Book* juga terdapat audio yang membantu untuk mengetahui huruf yang terdapat dalam gambar hewan yang telah dilihat. Setelah membuka dan mendengarkan audio yang menyebutkan abjad dalam hewan tersebut, kemudian menuliskan apa saja huruf yang terdapat dalam gambar hewan tersebut di dalam kolom yang terletak pada bagian bawah gambar. Juga memiliki tampilan yang menarik dengan warna dan gambar yang sesuai dengan materi yaitu hewan disekitar. Gambar hewan yang terdapat dalam halaman – halaman *Smart Pop Up Book* ini berupa 3 dimensi pada saat dibuka muncul. Terdapat kolom tabel yang membantu peserta didik untuk mengingat kembali abjad apa saja yang baru saja didengar melalui audio yang terdapat dalam *Smart Pop Up Book*.

Selain merancang sebuah media, pada tahap ini juga menyusun sebuah instrumen penilaian media. Instrumen yang disusun yaitu meliputi validasi pada ahli dalam aspek kelayakan materi, desain media, dan angket respon pendidik serta peserta didik. Instrumen yang telah disusun kemudian divalidasi untuk memperoleh penilaian yang valid.

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ketiga ini yaitu tahap pengembangan pada tahap ini media dibuat dan dikembangkan sesuai dengan materi dan tujuan yang disampaikan. Tahap ini merupakan sebuah proses pembuatan media pembelajaran. Media yang telah dibuat dan dikoreksi ulang sebelum divalidasi dan apabila produk telah sesuai maka diajukan untuk di uji validasi oleh ahli materi dan ahli media.

Angket validitas materi terdiri dari aspek pembelajaran, kurikulum, isi materi, interaksi, umpan balik serta penanganan kesalahan. Angket validitas produk ahli terdiri atas aspek pewarnaan, pemakaian bahasa, grafis, serta desain. Selanjutnya untuk angket respon pendidik terdiri atas beberapa aspek yang meliputi aspek pembelajaran, kurikulum, isi materi, interaksi, umpan balik serta penanganan kesalahan. Sedangkan angket respon peserta didik terdiri dari penggunaan media, reaksi, pemakaian dan fasilitas pendukung lainnya.

Validasi desain media pembelajaran dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan penilaian dan saran dari ahli materi dan ahli media mengenai kesesuaian sebuah materi serta pada tampilan media tersebut. Setelah mendapatkan masukan dari para ahli maka diketahui kelemahan dari media tersebut kemudian media tersebut nanti diperbaiki. Setelah media tersebut diperbaiki lalu mendapatkan penilaian yang baik selanjutnya media diimplementasikan.

4. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap keempat yaitu tahap implementasi ini media *Smart Pop Up Book* diuji cobakan kepada kelas 1 di SD Muhammadiyah 9 Malang. Media *Smart Pop Up Book* ini diuji coba kepada seluruh kelas 1 yang berjumlah 18 dibagi menjadi 4 kelompok setiap kelompok beranggotakan 4 – 5 peserta didik. Uji coba *Smart Pop Up Book* dilakukan sebelum mengerjakan LKPD, ini bertujuan untuk mengetahui kemenarikan pada media *Smart Pop Up Book*. Sebelum dilakukan implementasi, media telah divalidasi oleh dosen ahli materi dan dosen ahli media bahkan sudah direvisi oleh peneliti. Selama tahap implementasi berlangsung, segala informasi mengenai kendala ataupun kekurangan dalam menggunakan media akan dicatat oleh peneliti. Pada tahap selanjutnya pendidik dan peserta didik diberikan angket respon mengenai penggunaan media interaktif *Smart Pop Up Book*.

5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap terakhir atau tahap kelima yaitu tahap evaluasi. Pada tahap ini merupakan proses menganalisis tahap implementasi apakah media pembelajaran memiliki kekurangan atau tidak. Pada tahap ini terdapat 2 macam evaluasi yaitu evaluasi formatif serta evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan pada setiap tahapan yang digunakan dalam penyempurnaan sebuah produk mulai dari analisis, desain, pengembangan, dan implementasi. Sedangkan evaluasi sumatif merupakan evaluasi yang dilakukan pada akhir tahapan pengembangan

yaitu setelah uji coba atau implementasi agar mengetahui kualitas sebuah media serta ketertarikan peserta didik pada media pembelajaran.

C. Tempat Dan Waktu Penelitian

Pada penelitian ini dilakukan di SD Muhammadiyah 9 Malang yang berlokasi di Jl. Raden Tumenggung Suryo No.5 Malang. Desa/Kelurahan Rampal Celaket. Kec. Klojen, Kota Malang. Prov Jawa Timur. Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2022/2023.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan yaitu dengan mengumpulkan data dalam penelitian pengembangan media *Smart Pop Up Book* adalah sebagai berikut.

1. Observasi

Observasi yaitu proses pemerolehan data informasi yang dilakukan dengan cara pengamatan secara langsung. Pada saat kegiatan ini dilakukan pengamatan terhadap peserta didik ketika proses pembelajaran. Selain itu mengamati pada saat menggunakan media interaktif *Smart Pop Up Book*.

Observasi ini bertujuan agar mengetahui permasalahan serta apa yang dibutuhkan dalam memecahkan masalah tersebut.

2. Wawancara

Wawancara yang dilakukan digunakan sebagai teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti dalam menemukan sebuah masalah yang diteliti. Wawancara ini dilakukan di SD Muhammadiyah 9 Malang dengan mewawancarai pendidik kelas 1 dan peserta didik kelas 1. Wawancara dilakukan untuk memperoleh sebuah data analisis kebutuhan peserta didik

serta media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran khususnya pada kelas 1 di SD Muhammadiyah 9 Malang.

3. Dokumentasi

Dokumentasi pada penelitian pengembangan berupa foto yang dilakukan saat uji coba media interaktif *Smart Pop Up Book* dengan menggunakan kamera pada *Handphone*. Pengumpulan data melalui dokumentasi digunakan untuk melengkapi data implementasi media pembelajaran yang dilakukan.

4. Angket

Angket validasi digunakan untuk memperoleh penelitian kevalidan dari para ahli dan respon pengguna pendidik dan pengguna peserta didik terhadap media yang telah dikembangkan oleh peneliti. Angket yang digunakan dalam penelitian ini meliputi beberapa angket yaitu :

a. Angket Validasi

Angket validasi merupakan angket yang digunakan untuk memperoleh penelitian kevalidan dari para ahli materi, ahli media mengenai media yang dibuat. Setelah itu angket kemudian dianalisis untuk mengetahui kelayakan produk *Smart Pop Up Book* agar menghasilkan media yang lebih baik.

b. Angket Respon

Angket respon merupakan angket pada saat menjelaskan materi serta media yang digunakan menunjang atau tidak dalam menyampaikan materi yang diberikan kepada peserta didik untuk mengetahui respon pendidik dan peserta didik terhadap media interaktif *Smart Pop Up*

Book. Angket respon ini diberikan ketika sudah selesai melaksanakan implementasi media di kelas 1 SD Muhammadiyah 9 Malang.

E. Instrumen Penelitian

1. Pedoman Observasi

Pada saat melakukan observasi, peneliti membutuhkan pedoman observasi agar proses observasi berjalan sesuai dengan rumusan masalah dalam penelitian dan tidak menyimpang. Pedoman dari observasi ditujukan kepada kelas 1 di SD Muhammadiyah 9 Malang. Adapun kisi – kisi dari pedoman observasi sebagai berikut.

Tabel 3.1 Kisi – kisi Instrumen Lembar Observasi Awal

No	Aspek	Indikator
1.	Keadaan kelas	a. Kondisi ruang kelas
2.	Sarana dan Prasarana	a. Fasilitas yang menunjang pembelajaran b. Penggunaan media pembelajaran
3.	Proses Pembelajaran	a. Metode pembelajaran yang digunakan b. Kurikulum
4.	Pengamatan terhadap peserta didik	a. Keaktifan siswa

Sumber : Martino, Fahri Adrian (2020) dan olahan peneliti

Tabel 3.2 Kisi – kisi Pedoman Observasi pada Saat Penelitian

No	Aspek	Indikator
1.	Kegiatan Pembelajaran	a. Proses pembelajaran saat menggunakan <i>Smart Pop Up Book</i>
2.	Materi	a. Isi materi dalam media pembelajaran
3.	Penggunaan Media	a. Penggunaan media <i>SmartPop Up Book</i> b. Kendala saat penggunaan media <i>Smart Pop Up Book</i>
4.	Peranan Peserta Didik	a. Peranan peserta didik pada kegiatan pembelajaran

Sumber : Wulan Sari, Kiki Desi (2020) dan Olahan peneliti

2. Pedoman Wawancara

Wawancara ini dilakukan untuk menganalisis kebutuhan media ajar yang digunakan pada saat kegiatan pembelajaran. Pedoman wawancara dibuat dengan sedemikian rupa agar dapat menentukan permasalahan yang akan diteliti dan

wawancara ditujukan kepada pendidik di kelas I SD Muhammadiyah 9 Malang.

Adapun kisi – kisi pedoman wawancara sebagai berikut.

Tabel 3. 3 Kisi – kisi Pedoman Wawancara Awal

No	Aspek	Indikator
1.	Pendidik	a. Proses pembelajaran b. Bahan ajar yang digunakan
2.	Materi	a. Penyajian materi b. Penyampaian materi
3.	Media	a. Media pembelajaran yang digunakan
4.	Peserta Didik	a. Pengetahuan peserta didik mengenai huruf abjad b. Ketertarikan peserta didik terhadap media interaktif <i>Smart Pop Up Book</i>

Sumber : Pranada, Arnes Puspa (2022) dan Olahan Peneliti

Tabel 3. 4 Kisi – kisi Pedoman Wawancara pada saat Penelitian

No	Aspek	Indikator
1.	Penggunaan Media	a. Pengaruh penggunaan media <i>Smart Pop Up Book</i> b. Kendala saat menggunakan media <i>Smart Pop Up Book</i>
2.	Materi	a. Isi di dalam media sudah sesuai dengan materi
3.	Pembelajaran	a. Antusias peserta didik dalam pembelajaran b. Proses pembelajaran saat menggunakan media <i>Smart Pop Up Book</i>

Sumber : Martino, Fahri Adrian (2020) dan olahan peneliti

3. Lembar Angket

Angket yang digunakan pada penelitian ini merupakan angket validasi ahli materi dan ahli media, serta respon pendidik dan peserta didik.

a. Angket Validasi

Angket validasi yaitu angket yang digunakan untuk menunjukkan adanya tingkat kevalidan dari suatu media. Penelitian ini menggunakan dua angket penilaian untuk memvalidasi media pembelajaran yaitu dengan angket untuk ahli materi dan angket untuk ahli media.

Tabel 3. 5 Kisi – kisi Angket Ahli Materi dan Media

No	Aspek	Indikator
1.	Ahli Materi	a. Kurikulum b. Kesesuaian tujuan materi c. Isi materi

2.	Ahli Media	d. Umpan balik a. Tampilan media b. Bahasa dalam media <i>Smart Pop Up Book</i> c. Media dalam pembelajaran
----	------------	--

Sumber : Martino, Fahri Adrian (2020) dan olahan peneliti

b. Angket Respon Guru dan Siswa

Angket respon guru dan siswa diberikan agar mendapatkan sebuah informasi terkait respon terhadap kemenarikan dari penggunaan sebuah media pembelajaran. Adapun aspek dari penilaian yang digunakan di dalam angket respon guru dan siswa sebagai berikut.

Tabel 3.6 Kisi – kisi Angket Respon Guru

No	Aspek	Indikator
1.	Respon Guru	a. Tampilan b. Kemena rikan c. Materi d. Pembelajaran
2.	Respon Siswa	a. Penyampaian materi b. Kualitas tampilan media c. Kemudahan penggunaan media

Sumber : Martino, Fahri Adrian (2020) dan olahan peneliti

F. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh melalui penelitian angket yang telah diberikan kepada ahli materi, ahli media serta responden selanjutnya dianalisis menggunakan teknik Analisis Deskriptif Kualitatif dan Deskriptif Kuantitatif.

a. Teknik Analisis Deskriptif Kualitatif

Pada teknik ini digunakan untuk menganalisis data dari hasil observasi, wawancara, serta saran atau kritikan yang diberikan oleh validator media, pendidik dan peserta didik. Semua data disajikan dalam bentuk kata – kata sedangkan tanggapan dari para ahli nantinya dianalisis dan digunakan sebagai acuan perbaikan dari media *Smart Pop Up Book*. Adapun langkah – langkah dari analisis data kualitatif sebagai berikut.

1. Pengumpulan Data

Pada tahap ini data yang diperoleh melalui hasil wawancara analisis kebutuhan, observasi analisis kebutuhan, serta kritik dan saran perbaikan yang diperoleh melalui lembar angket validator ahli. Hasil data wawancara mengenai media pembelajaran, proses pembelajaran, fasilitas sekolah, serta karakteristik peserta didik kelas I di SD Muhammadiyah 9 Malang.

2. Reduksi Data

Reduksi data merupakan semua data yang telah terkumpul yang dirangkum, memilah hal – hal pokok, serta mengambil hal – hal yang penting dan menghilangkan hal – hal apa saja yang tidak diperlukan.

3. Penyajian Data

Pada penyajian data, data disajikan dalam bentuk uraian yang singkat ataupun disajikan dalam bentuk penjelasan deskriptif. Penjelasan dari deskriptif tersebut berisikan tentang rangkuman dari data yang telah dikumpulkan yang memuat mengenai penggunaan media *Smart Pop Up Book* dalam pembelajaran, serta aktifitas yang dilakukan oleh peserta didik beserta faktor – faktor penghambat, pendukung, dan kesulitan pada saat proses pembelajaran berlangsung.

4. Kesimpulan

Tahap kesimpulan yaitu dimana peneliti mampu mengambil kesimpulan dari data yang telah diperoleh yang kesimpulannya yaitu berupa jawaban dari rumusan masalah penelitian pengembangan media interaktif *Smart Pop Up Book*.

b. Teknik Analisis Data Kuantitatif

Teknik analisis deskriptif kuantitatif digunakan agar mengetahui tingkat kevalidan dan kemenarikan media *Smart Pop Up Book*. Data kuantitatif diperoleh melalui angket validasi para ahli dan angket responden yaitu respon pendidik dan peserta didik terhadap media. Hasil angket validasi ahli menggunakan Skala Likert, variabel yang diukur dijabarkan menjadi indikator.

1. Analisis Angket Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

Tabel 3. 7 Penilaian Skala Likert

No	Keterangan	Skor
1.	Sangat Layak/Sangat Setuju	4
2.	Layak/Setuju	3
3.	Tidak Layak/Tidak Setuju	2
4.	Sangat Tidak Layak/Sangat Tidak Setuju	1

Sumber : Nastiti, Puput Tri (2021)

Angket yang sudah diisi oleh validator, nantinya diperhitungkan presentase data yang telah diperoleh dengan menggunakan rumus seperti berikut :

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

Keterangan :

P = Presentase Skor

$\sum x$ = Jumlah jawaban yang diberikan validator

N = Jumlah skor maksimal

Setelah menemukan presentase skor, kemudian menunjukkan kriteria validasi media yang terdapat pada tabel berikut ini :

Tabel 3. 8 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%	Cukup baik	Kurang layak, perlu direvisi
4.	21-40%	Kurang baik	Tidak layak, perlu direvisi

Sumber : Nastiti, Puput Tri (2021)

Dengan Ketentuan :

1. Jika hasil analisis mendapat kriteria A (81-100%), maka media tersebut mendapat kualifikasi sangat layak digunakan saat proses pembelajaran.
2. Jika hasil analisis mendapat kriteria B (61-80%), maka media tersebut mendapat kualifikasi layak digunakan saat proses pembelajaran.
3. Jika hasil analisis mendapat kriteria C (41-60%), maka media tersebut mendapat kualifikasi kurang layak untuk digunakan saat proses pembelajaran.
4. Jika hasil analisis mendapat kriteria D (0-40%), maka media tersebut tidak layak untuk digunakan saat proses pembelajaran.

2. Analisis Angket Respon Guru dan Respon Siswa

Data yang di dapati dari hasil perolehan angket respon pendidik dan peserta didik dianalisis menggunakan data kuantitatif. Angket respon pendidik dijawab menggunakan skala likert. Lalu kemudian pada tahap mengolah data kuisisioner (angket) respon peserta didik, jawaban – jawaban yang dihasilkan diukur melalui skala Guttman. Skala guttman terdiri atas dua kategori yaitu, “Ya” atau “Tidak”.

Tabel 3. 9 Penilaian Skala Guttman

No	Jawaban	Skor
1.	Ya	2
2.	Tidak	1

Sumber : Hasnah, Ulfatul (2020)

Setelah mengisi angket, hasil dari mengisi angket nantinya dihitung menggunakan rumus sebagai berikut :

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

Keterangan :

P = Presentasi Skor

$\sum x$ = Jumlah jawaban yang diberikan validator

N = Jumlah skor maksimal

Pemberian serta pengambilan keputusan mengenai kemenarikan produk media ini nantinya akan menggunakan konveksi tingkat pencapaian melalui skala empat.

Tabel 3.10 Kriteria Penilaian Data Angket Respon Guru dan Siswa

No	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
1.	81-100%	Sangat menarik	Sangat menarik, tidak perlu direvisi
2.	61-80%	Menarik	Menarik, tidak perlu direvisi
3.	41-60%	Cukup menarik	Kurang menarik, perlu direvisi
4.	0-4%	Kurang menarik	Tidak menarik, perlu direvisi

Sumber : Hasnah, Ulfatul (2020)

Dengan ketentuan :

1. Jika hasil analisis mendapat kriteria A (81-100%), maka media tersebut mendapat kualifikasi sangat menarik digunakan saat proses pembelajaran.
2. Jika hasil analisis mendapat kriteria B (61-80%), maka media tersebut mendapat kualifikasi menarik digunakan saat proses pembelajaran.
3. Jika hasil analisis mendapat kriteria C (41-60%), maka media tersebut mendapat kualifikasi kurang menarik untuk digunakan saat proses pembelajaran.
4. Jika hasil analisis mendapat kriteria D (0-40%), maka media tersebut tidak menarik untuk digunakan saat proses pembelajaran.