

BAB III

METODE PENELITIAN & PENGEMBANGAN

A. Model Penelitian & Pengembangan

Penelitian ini adalah penelitian dengan memakai jenis penelitian pengembangan atau *Research And Development (R&D)*. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan produk media pembelajaran yaitu Media” KOTAMU” (Kotak Kata Multisensori) pada Materi Lingkungan di Kelas 1 Sekolah Dasar. Metode penelitian yang memiliki tujuan utama yaitu untuk mengembangkan produk tertentu dan untuk menguji keefektifan produk (Fransisca & Putri, 2019). Dalam penelitian ini mengembangkan sebuah media yang berbentuk kubus dengan enam sisi yang setiap sisinya berukuran 40x40x40 cm yang dapat dibongkar pasang menjadi papan tempel. Pada bagian dalam media “KOTAMU” (Kotak Kata Multisensori) diberikan alas karpet di beberapa sisi dan juga terdapat dua kotak yang terletak di sisi kanan dan kiri bagian atas seperti lemari yang nantinya digunakan untuk menyimpan berbagai bentuk hewan, benda maupun huruf. Didalam media juga berisikan bacaan tentang lingkungan dan berbagai bentuk benda, hewan yang terbuat dari bahan dasar kain flannel dan dapat ditempel.

Penggunaan model ADDIE dipilih karena sesuai dengan tahapan penelitian yang dapat mengidentifikasi, mengembangkan dan mengevaluasi suatu produk dengan tujuan mencapai tujuan tertentu. Dalam mengembangkan suatu media dalam bentuk apapun harus memfokuskan model pengembangan agar dapat memastikan kualitas media untuk meningkatkan efektifitas

pembelajaran. Sehingga media yang akan dikembangkan menarik minat belajar peserta didik. Untuk mendapatkan hasil produk atau mengembangkan produk dan menguji keefektifan produk maka harus bersifat analisis kebutuhan (Andi Rustandi & Rismayanti, 2021).

Model penelitian ADDIE berisi beberapa tahapan yang meliputi lima tahap adalah: (*analysis, design, development, implementation and evaluation*) yang dapat di gambarkan sebagai berikut:



Gambar 3. 1 Tahap Pengembangan ADDIE

Sumber:(Harjanta & Herlambang, 2018)

B. Prosedur Penelitian & Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan yang dilakukan menggunakan model ADDIE yang memiliki 5 tahap, sebagai berikut:

a. *Analyze* (Analisis)

Tahap yang pertama yang dilakukan adalah dengan menganalisis yang bertempat di SDN Sumbergondo 02 Kota Batu. Tahap analisis yang pertama adalah analisis kebutuhan mengidentifikasi penyebab adanya masalah. Mengamati sarana, prsarana dan kondisi sekolah. Selain itu juga menganalisis kesesuaian materi. Berdasarkan observasi dan wawancara dengan wali kelas 1, informasi yang didapatkan dari analisis kebutuhan adalah adanya

peserta didik yang belum dapat lancar dalam membaca, sulit menghafal huruf, huruf yang masih sering tertukar, dan belum dapat memahami bacaan jika diberi bacaan saja tanpa disertai gambar. Media belajar yang kurang bervariasi sehingga menyebabkan peserta didik mendapati kesulitan dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan tersebut untuk menunjang proses belajar mengajar khususnya dalam membaca maka, akan memberikan solusi atau inovasi sebuah pengembangan media yang dapat berpengaruh positif dan berguna untuk memperbaiki hasil belajar peserta didik. Suatu pembelajaran jika menggunakan media peserta didik akan lebih bersemangat lagi untuk mengikuti kegiatan belajar.

b. *Design* (Perancangan)

Setelah melakukan analisis kebutuhan di kelas 1, tahap selanjutnya dengan merancang sebuah pengembangan media “KOTAMU” Kotak Kata Multisensori. Dengan melakukan pemilihan materi maka media yang dipilih adalah “KOTAMU” (Kotak Kata Multisensori). Berisikan pembelajaran dengan menggunakan kurikulum merdeka, mata pelajaran Bahasa Indonesia yang berhubungan dengan mengeja, menyusun kata dan melengkapi kata. Kemudian melakukan pemilihan alat dan bahan yang akan dipakai untuk membuat media tersebut. Kemudian melakukan tindakan validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Perencanaan juga menyesuaikan kemampuan peserta didik serta menyesuaikan materi, model media yang dikembangkan, metode atau strategi yang sesuai dengan analisis kebutuhan sebelumnya.

c. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap selanjutnya yaitu, melaksanakan mengembangkan sesuai dengan tahap selanjutnya mulai dari perancangan pengembangan media “KOTAMU” Kotak Kata Multisensori yaitu: menentukan materi dan memasukkan ke media “KOTAMU” tersebut. Dalam proses pengembangan media dilakukan oleh validasi ahli. Validasi yang dilakukan dengan tujuan mendapatkan nilai, saran dan komentar mengenai media yang sudah dibuat. Setelah validasi maka akan ada kegiatan revisi untuk memperbaiki produk yang dibuat dengan tujuan agar dapat mengembangkan produk yang lebih baik.

Media terbuat dari kayu yang cukup kuat dan berbentuk kubus dengan enam sisi yang beralaskan karpet. Media yang dibuka atau di bongkar pasang dapat dijadikan sebuah papan tempel. Untuk bagian kanan kiri terdapat lemari yang berfungsi untuk tempat penyimpanan berbagai bentuk benda dan huruf. Berbagai bentuk huruf, benda dan hewan tersebut terbuat dari kain flannel yang berisi dakron dengan perekat dibelakangnya. Beberapa juga berkonsep seperti dompet sehingga huruf-huruf yang dipakai bisa disimpan didalam dompet agar tidak mudah hilang. Untuk materi didalamnya untuk kelas 1 sekolah dasar, kurikulum merdeka, Bahasa Indonesia, bab 3 (Awas Kuman) dengan maksud agar peserta didik dapat membaca dan menulis kata ka, ki, ku, ke, ko. Selainitu agar peserta didik bisa membaca dengan baik dan benar.

d. *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap implementasi, maka media yang dikembangkan akan di uji cobakan di SDN Sumbergondo 02 Kota Batu. Pengembangan

Media "KOTAMU" (Kotak Kata Multisensori) pada Materi Lingkungan di Kelas 1 Sekolah Dasar. Beserta jumlah peserta didik sebanyak 14 peserta didik. kuisisioner respon peserta didik dan kuisisioner respon guru akan diberikan pasca pelaksanaan belajar dengan menggunakan media "KOTAMU" (Kotak Kata Multisensori).

e. *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tingkatan terakhir yaitu evaluasi, dengan cara menilai pengembangan media "KOTAMU. Jika media yang sudah dibuat dan masih memiliki kekurangan-kekurangan lainnya akan diperbaiki dan disempurnakan. Supaya media yang sudah dibuat dapat dimanfaatkan untuk peserta didik dan guru dalam proses belajar mengajar. Menilai kualitas produk sebelum dan sesudah proses pembelajaran. Pada model ADDIE ada 2 macam evaluasi yaitu evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif yaitu mengumpulkan data atau kriteria disetiap tahap yang akan digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan produk. Evaluasi formatif dilakukan dosen pembimbing, dosen valisadi ahli media dan validasi ahli materi. Sedangkan evaluasi sumatif dengan mengevaluasi di tahap akhir untuk mengetahui yang mempengaruhi kualitas pembelajaran. evaluasi

C. Pengembangan Produk Awal

Pengembangan produk awal yang pertama adalah pengumpulan dan menentukan materi yang digunakan untuk media "KOTAMU" (Kotak Kata Multisensori). Hasil dari analisis kebutuhan dipresentasikan dalam bentuk fisik sesuai dengan rancangan yang dibuat. Dalam pengembangan produk ini juga perlu dilakukan validasi kepada ahli materi dan ahli media. Bentuk dari media itu sendiri adalah berupa kubus yang berukuran 40x40x40 cm yang terbuat dari

kayu yang cukup kuat yang didesain dengan sedemikian rupa agar jika di tutup berupa kubus dan jika di buka dapat berupa papan. Saat dibuka di bagian atas terdapat dua laci dibagian kanan kirinya yang berfungsi sebagai tempat penyimpanan. Sedangkan bagian bawah terdapat papan tempel yang dilapisi karpet yang berfungsi untuk merekatkan berbagai bentuk yang ada didalam laci tersebut. Dalam kotak laci tersebut terdapat beberapa kata, benda, maupun kosa kata yang terbuat dari kain flannel yang berisikan dakron dan terdapat perekat dibelakangnya agar dapat direkatkan di papan yang sudah tersedia.

Dalam media tersebut berisikan materi yang akan diarahkan untuk kelas 1 sekolah dasar. Fase A elemen membaca dan memirsa. Dengan tujuan pembelajaran peserta didik mampu bersikap menjadi pembaca dan pemirsa. Peserta didik mampu membaca kata-kata yang dikenalnya sehari-hari dengan lancar.

D. Uji Coba Produk

a. Desain uji coba

Uji coba yang akan dilakukan setelah melalui validasi dari ahli materi dan ahli media. Desain yang dikembangkan akan di ujicobakan dengan tahap uji lapangan lebih luas dengan jumlah 14 peserta didik. Pelaku uji coba ahli materi dan ahli media merupakan subjek yang sudah pasti berkompeten dan sudah berpengalaman di bidangnya.

b. Subjek uji coba

Pelaku uji coba yang dilakukan dalam penelitian ini untuk mengidentifikasi karakteristik subjek dengan lengkap yaitu terdiri dari ahli materi, ahli media dan pengguna produk.

c. Subjek uji coba ahli materi

Subjek uji coba ahli materi adalah ahli materi yang memiliki pemahaman dan berkompeten dibidang kurikulum merdeka. Terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 1 sekolah dasar. Dengan tujuan untuk percobaan kelayakan dari sisi materi. Penyesuaian materi dengan kurikulum dan Penyesuaian media pembelajaran.

d. Subjek uji coba ahli media

Subjek uji coba ahli media merupakan ahli media yang memiliki kemampuan dan berpengalaman dalam bidang media. Sebagai subjek uji coba ahli media juga sudah mengampu mata kuliah media pembelajaran. Dengan tujuan agar mengetahui standar yang sudah ditetapkan untuk penyusunan media pembelajaran pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu juga berfungsi untuk mengetahui kemenarikan dan keefektifan media pembelajaran.

e. Subjek uji coba pengguna produk

Subjek uji coba pengguna produk dengan sasaran peserta didik kelas 1 di SDN Sumbergondo 02 Kota Batu. Pada saat uji coba ini 14 peserta didik dengan karakteristik yang bermacam-macam dengan dibantu oleh guru kelas 1 sekolah dasar.

E. Jenis Data

Ragam data yang digunakan untuk penelitian ini berupa data deskriptif kuantitatif dan data deskriptif kualitatif. Sumber data kuantitatif didapatkan dari hasil angket validasi ahli materi, ahli media dan angket respon peserta didik. Sedangkan data kualitatif diperoleh dari kecaman atau tanggapan dari ahli media dan ahli materi. Pengumpulan data ini bertujuan sebagai acuan penyempurnaan dan memperbaiki pengembangan media “KOTAMU” (Kotak Kata Multisensori).

F. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat dan waktu penelitian pengembangan yaitu di SDN Sumbergondo 02 Kota Batu yang terletak di Jl.Tegalsari 5, Sumbergondo, Kec Bumiaji, Kota Batu. Pada pembelajaran kurikulum merdeka Bahasa Indonesia Bab 3, di kelas 1 dengan peserta didik yang berjumlah 14 peserta didik. Waktu pelaksanaan pada bulan oktober semester ganjil 2023/2024.

G. Teknik Pengumpulan Data

Cara pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan media konkrit yaitu media KOTAMU (Kotak Kata Multisensori) sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Kualifikasi Subjek Teknik Pengumpulan Data

NO.	Teknik Pengumpulan Data	Subjek	Kualifikasi
1.	Observasi	Kepala sekolah Guru	- Guru lulusan S1 - Wali kelas 1 SDN Sumbergono 02 Kota Batu
2.	Wawancara	Guru	- Wali kelas 1 SDN Sumbergondo 02 Kota Batu
3.	Dokumentasi	Peserta didik	- Peserta didik kelas 1 SDN Sumbergondo 02 Kota Batu

(Sumber: Olahan Peneliti)

1. Observasi

Observasi awal dilakukan pada tanggal 10 november 2022 dengan wali kelas 1 adalah observasi awal untuk mendapatkan informasi mengenai kesulitan atau hambatan dalam proses pembelajaran serta melaksanakan analisis kebutuhan. Untuk yang kedua, dilakukan saat pada pelaksanaan dan selesai diimplementasikan pengembangan media “KOTAMU” (Kotak Kata Multisensori).

2. Wawancara

Pada penelitian ini peneliti melakukan wawancara yang bertujuan untuk memperoleh data awal untuk mendapatkan informasi terkait proses pembelajaran di kelas, permasalahan atau kesulitan yang dialami saat proses belajar dan untuk menganalisis kebutuhan. Proses wawancara dilakukan dengan mengajukan beberapa pertanyaan atau kegiatan tanya jawab dan dilaksanakan secara individual dengan guru kelas 1 SDN Sumbergondo 02 Kota Batu. Wawancara juga dilakukan pada saat penerapan media. Wawancara yang akan dilakukan akan dilakukan 2 kali yaitu saat observasi dan setelah

penerapan media pembelajaran. Dengan topik menganalisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik hingga hasil yang didapat setelah menggunakan media pembelajaran yang sudah dikembangkan.

3. Dokumentasi

Dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti didapatkan dari tempat penelitian yang dapat berupa foto- foto dan video. Sebagai bukti saat melakukan observasi, penelitian dan mengimplementasikan media pembelajaran. Alat yang digunakan berupa kamera atau handphone untuk mengambil dokumentasi dari setiap kegiatan proses uji coba produk.

H. Instrumen penelitian

Instumen pengumpulan data adalah alat untuk peneliti untuk kegiatan pengumpulan data, supaya dalam kegiatan tersebut lebih mudah dengan instrumen penelitian pengembangan.

a. Pedoman Observasi

Pedoman observasi digunakan untuk mendapatkan data pada observasi awal untuk mendapatkan informasi kendala apa saja yang ada dalam proses belajar. Observasi juga dilakukan saat dilaksanakannya uji coba produk agar dapat mengetahui penggunaan produk. Berikut kisi-kisi observasi uji coba media “KOTAMU” (Kotak Kata Multisensori):

Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Lembar Observasi Awal

No.	Aspek	Indikator	Jumlah Pertanyaan
1.	Sarana dan prasarana	a. Sarana dan prasarana yang digunakan dalam proses pembelajaran	1
2.	Pembelajaran	a. Kurikulum yang digunakan	1
		b. Model dan metode pembelajaran	1
		c. Kesulitan dalam proses pembelajaran	1
3.	Respon Peserta didik	a. Peserta didik antusias dalam menggunakan media.	1
Jumlah			5

(Sumber: Olahan Peneliti)

b. Pedoman Wawancara

Wawancara awal yang dilaksanakan berisikan pertanyaan-pertanyaan untuk guru wali kelas 1 SDN Sumbergondo 02 Kota Batu. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan data awal untuk mengetahui analisiskebutuhan dan kesulitan dalam proses belajar. Hasil dari wawancara inidigunakan sebagi masukan untuk mengembangkan media yang akan dibuat. Berikut kisi-kisi wawancara yang akan dilakukan oleh peneliti.

Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Wawancara Awal

No.	Aspek	Indikator	Jumlah Pertanyaan
1.	Materi	a. Kesulitan peserta didik terhadap materi.	2
		b. Materi yang menggunakan media.	1
2.	Media	a. Media yang digunakan oleh guru	1
		b. Media yang digunakan interaktif, konkret.	1
		c. Media yang digunakan memaksimalkan peran aktif peserta diddik	1
Jumlah			6

(Sumber: Olahan Peneliti)

Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Lembar Wawancara Penerapan Media

No.	Aspek	Indikator	Jumlah pertanyaan
1.	Penerapan Media KOTAMU	a. Media mampu membantu peserta didik memahami materi	1
		b. Media mampu mencapai tujuan pembelajaran.	1
		c. Media membantu peserta didik membaca	1
		d. Media yang mudah digunakan	1
		e. Kelayakan untuk digunakan untuk proses pembelajaran	1
2.	Respon	a. Respon guru terhadap penggunaan media dalam proses belajar.	1
		b. Respon antusias peserta didik	1
Jumlah			7

(Sumber Olahan Peneliti)

c. Angket

Angket yang merupakan teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data tentang kelayakan suatu produk saat mengembangkan dan menerapkan produk dalam pembelajaran. Angket yang digunakan berupa validasi dan

angket respon. Validasi digunakan untuk mendapatkan data dari validator ahli materi dan ahli media. Respon peserta didik dan guru menentukan kelayakan media pembelajaran yang digunakan.

Angket validasi materi digunakan diberikan kepada dosen ahli materi saat proses pengembangan media yang berisikan ketepatan penyajian materi pada penggunaan media “KOTAMU” (Kotak Kata Multisesnsori) dalam validasi terdiri dari beberapa aspek yaitu:

Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Angket Validasi Materi

No.	Aspek	Indikator	Jumlah Pertanyaan
1.	Capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan indikator pencapaian tujuan pembelajaran.	a. Kesesuaian capaian pembelajaran dengan tujuan pembelajaran	1
2.	Modul	a. Kegiatan awal, inti, dan penutup terdapat alokasi waktu. b. Kegiatan pembelajaran dengan pendekatan saintifik. c. Sintaks model yang jelas.	1 1 1
3.	Isi materi	a. Materi yang jelas b. Materi menggunakan Bahasa yang mudah dipahami peserta didik. c. Materi disusun sesuai CP dan Indikator	1 1 1
4.	Evaluasi	a. Penilaian mencakup penilaian afektif, kognitif, pensokran. b. Evaluasi berupa pertanyaa-pertanyaan.	1 1
Jumlah			9

(Sumber: Olahan Peneliti)

Validasi ahli media dilakukan untuk memperoleh media yang layak untuk diterapkan untuk peserta didik dan digunakan untuk guru dalam mempermudah proses penyampaian pembelajaran. Angket validasi ini berisikan tentang tampilan media “KOTAMU” (Kotak Kata Multisensori) berikut beberapa aspek dalam validasi ahli media:

Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Validasi Ahli Media

No.	Aspek	Indikator	Jumlah Pertanyaan
1.	Isi media	a. Penyajian tujuan pembelajaran sudah jelas.	1
		b. Isi media sesuai dengan tujuan pembelajaran.	1
		c. Kecocokan penggunaan media dalam pembelajaran.	1
2.	Tampilan media “KOTAMU”	a. Tampilan media “KOTAMU” yang sesuai dengan tema.	1
		b. Ukuran media.	1
		c. Bahasa yang digunakan mudah untuk dipahami.	1
		d. Kreatifitas dalam mendesain media.	1
		e. Media yang sederhana dan menarik.	1
Jumlah			8

(Sumber: Olahan Peneliti)

Kuisisioner respon peserta didik sebagai pengguna media pembelajaran. Angket ini berguna untuk mengetahui dan mengukur respon peserta didik dalam menggunakan media “KOTAMU” (Kotak Kata Multisensori). Agar dapat memperoleh data dari peserta didik kesesuaian media pembelajaran yang digunakan oleh kelas 1. Berikut beberapa aspek dalam angket respon peserta didik:

Tabel 3. 7 Kisi-Kisi Angket Respon Peserta Didik

No.	Aspek	Indikator	Jumlah pertanyaan
1.	Materi	a. Materi yang jelas dan mudah dipahami	1
		b. Materi yang disajikan dapat dipraktikkan langsung oleh peserta didik.	1
2.	Penerapan media	spon peserta didik terhadap penerapan media OTAMU”	1
	KOTAMU	spon peserta didik terhadap tampilan media OTAMU”	1
		spon peserta didik terhadap kemenarikan dia “KOTAMU”	1
3.	Manfaat	a. Penggunaan media “KOTAMU” memberikan motivasi belajar peserta didik	1
		b. Penggunaan media “KOTAMU” meningkatkan hasil belajar peserta didik.	1
Jumlah			7

(Sumber: Olahan Peneliti)

Angket respon guru diberikan kepada guru kelas 1 disaat proses implementasi media “KOTAMU” (Kotak Kata Multisensori). Angket guru berisi tentang ketepatan penggunaan media dalam proses pembelajaran. Berikut adalah beberapa aspek dalam kisi-kisi angket respon guru:

Tabel 3. 8 Kisi-Kisi Angket Respon Guru

No.	Aspek	Indikator	Jumlah pertanyaan
1.	Tampilan	a. Tampilan media pembelajaran yang menarik untuk peserta didik	1
		b. Media pembelajaran yang mudah digunakan	1
		c. Media yang rapi dan sistematis	1
		d. Pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik	1
2.	Isi materi	a. Materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran	1
		b. Materi yang jelas dan mudah dipahami	1
		c. Isi materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran	1
		d. Hasil belajar peserta didik yang meningkat	1
Jumlah			8

(Sumber: Olahan Peneliti)

d. Alat Dokumentasi

Alat dokumentasi yang diperlukan dalam penelitian ini adalah kamera digital, yang berguna untuk mendokumentasikan kegiatan-kegiatan yang berhubungan mulai dari pengembangan media sampai proses penerapan media oleh guru dan peserta didik.

I. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang akan dipergunakan dalam penelitian ini adalah Teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Berikut merupakan teknik analisis sebagai berikut:

1. Analisis data kualitatif

Merupakan data yang digunakan untuk menganalisis hasil pengumpulan data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara yang berupa kritik dan saran. Berikut teknik dalam analisis data kualitatif:

a. Pengumpulan Data

Tahap yang pertama adalah pengumpulan data yaitu, data yang diperoleh berupa penjelasan deskriptif tentang penggunaan media “KOTAMU” (Kotak Kata Multisesnsori) dan aktivitas peserta didik yang merupakan factor pendukung, penghambat maupun kesulitan dalam pembelajaran berlangsung. Pengumpulan data yang dilakukan dapat diperoleh melalui hasil observasi dan wawancara.

b. Reduksi Data

Reduksi data adalah aktivitas menargetkan atau mengambil hal-hal yang penting saja dan meninggalkan yang tidak perlu. Data yang sudah didapatkan dari observasi kemudian akan disimpulkan agar dapat menentukan suatu permasalahan.

c. Penyajian Data

Dalam penyajian data, berbentuk uraian atau mendeskripsikan secara singkat tentang penggunaan media “KOTAMU” (Kotak Kata Multisensori) pada saat proses pembelajaran. Hal tersebut agar mempermudah dalam menentukan rancangan selanjutnya. Data yang sudah diperoleh berupa bentuk narasi diperoleh dari hasil angket dan lembar observasi.

d. Kesimpulan

Dalam tahap ini peneliti mengambil kesimpulan dari data-data yang sudah dikumpulkan. Kesimpulan tersebut berupa jawaban dari rumusan masalah.

2. Analisis data kuantitatif

Adalah bahan yang berbentuk angka-angka yang nantinya akan digunakan untuk menelaah hasil mengumpulkan data para ahli dengan melakukan penyebaran angket yang berupa evaluasi . Data ini diperoleh dari hasil ahli materi, ahli media kuisisioner respon guru dan peserta didik.

a. Analisis data angket validasi ahli materi dan ahli media

Analisis data angket validasi dan angket respon dibuat dengan menggunakan skala likert dengan cara checklist. Skor pada skala likert skor maksimal 4 dan skor minimal 1. Berikut kisi- kisi skor yang diperoleh kemudian dianalisis dengan menggunakan skala likert.

Tabel 3. 9 Skala Penilaian Validasi Produk

Skor	Kriteria
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Cukup
1	Kurang

Sumber:Media et al., 2023) (dalam Arikunto, 2010:35)

Berikut presentase jawaban dari data yang sudah dikumpulkan dengan rumus yang digunakan dalam penelitian sebagai berikut:

$$P = \frac{F \times 100}{N}$$

Keterangan:

P = Presentase

F = Jumlah skor hasil pengumpulan data

N = Skor maksimal

Tabel 3. 10 Presentase Kriteria Validasi

Presentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Layak / Tidak perlu revisi
71% - 80%	Cukup/ Tidak perlu revisi
51% - 70%	Kurang layak / Perlu direvisi
<50%	Tidak layak / Perlu direvisi

Sumber: Media et al., 2023)(dalam Arikunto,2010:35)

b. Analisis data hasil respon peserta didik

Dalam respon peserta didik dihitung menggunakan skala Guttman yang terdiri dari “Ya” atau “Tidak” dan “Benar atau “Salah”. Peserta didik juga mudah menggunakan angka 1 untuk jawaban “ya” dan angka) untuk jawaban “Tidak” (Media et al., 2023).

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah Jawaban benar (Ya)}}{\text{Jumlah Skor}} \times 100\%$$



Keterangan:

Ya = 1

Tidak = 0

Tabel 3. 11 Presentase Kriteria Validasi

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

Sumber:Media et al., 2023)(dalam Arikunto, 2010:35)

