

BAB III

METODE PENELITIAN & PENGEMBANGAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

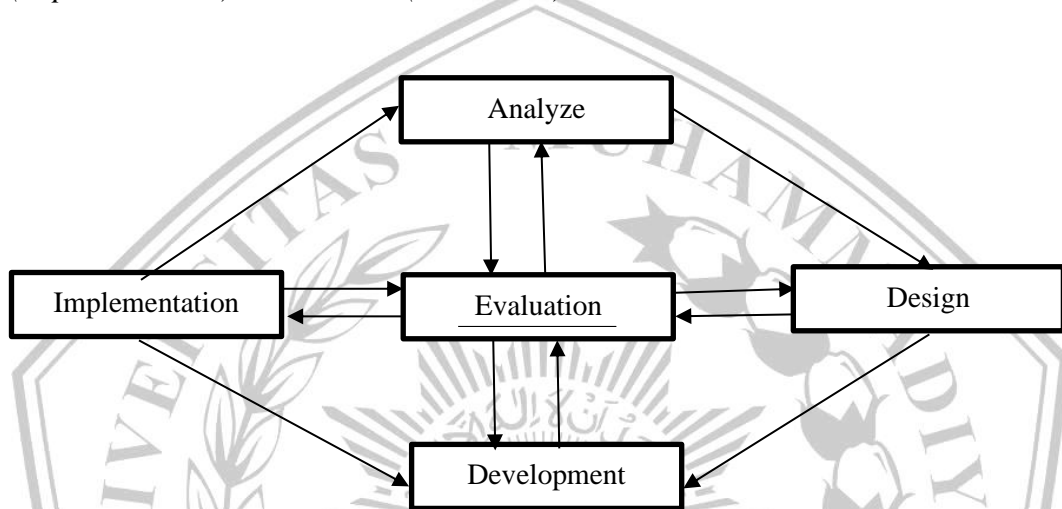
Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Pada dasarnya penggunaan model penelitian dan pengembangan ini merupakan cara mengembangkan suatu produk baru atau produk yang sudah ada. Menurut Sugiyono (2016: 297), penelitian pengembangan, yang sering disebut *Research and Development* dalam Bahasa Inggris, yaitu teknik penelitian yang digunakan untuk mengembangkan produk tertentu dan mengevaluasi keefektifan produk. Penelitian pengembangan harus terdapat kelebihan dalam produk yang akan dikembangkan dari produk yang telah ada sebelumnya. Untuk menciptakan produk, digunakannya analisis kebutuhan untuk menguji kelayakan sebuah produk yang akan dikembangkan sehingga produk tersebut dapat bermanfaat untuk masyarakat.

Produk yang dimaksud tersebut adalah media tekirita (Teka-Teki Mari Bercerita) pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang akan digunakan pada penelitian dan pengembangan ini. Suryani (2018: 124) bahwa langkah utama dalam mengembangkan media pembelajaran yaitu menentukan model pengembangan. Karena dengan menggunakan model pengembangan dapat memberikan arahan jelas yang terkait dengan sesuatu yang akan dilakukan dalam mengembangkan suatu produk. Model penelitian ini juga merupakan model yang tersusun dengan lima tahapan yang mudah dipahami. Terdapat keunggulan dari model pengembangan ADDIE Menurut Tegeh (2014: 41) kelebihan model ini yaitu terdapat evaluasi pada setiap tahapan sehingga dapat mengurangi jumlah kesalahan pada tahap akhir model. Oleh karena itu, model penelitian ADDIE digunakan dalam penelitian ini.

evaluasi di setiap tahapan akan membuat proses pengembangan media dapat berjalan secara efektif dan berkaitan dengan tahapan-tahapan model ADDIE.

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Menurut Sugiono (2015: 200) Terdapat lima tahap pada model pengembangan ADDIE yaitu terdiri dari lima tahapan yaitu meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*).



Gambar 3.1 Prosedur model penelitian dan pengembangan ADDIE

Sumber : Anglada (I. M. Tegeh & I. M. Kirna, n.d, 2013.)

Tahap pada penelitian dan pengembangan model ADDIE, sebagai berikut:

1. *Analysis* (Analisis)

Analisis adalah tahap pertama dalam penelitian dan pengembangan model ADDIE, tahap analisis ini memerlukan analisis kelayakan dan ketentuan pada pengembangan produk. Mengembangkan suatu produk baru dimulai dengan ditemukannya permasalahan. Kebutuhan dan karakteristik siswa merupakan bekal awal rancangan media yang akan dikembangkan untuk mengatasi permasalahan tersebut.

2. *Design* (Desain)

Design ini merupakan tahap perancangan suatu media pembelajaran yang akan dikembangkan. Maka, penelitian ini akan mendesign media sesuai dengan

kebutuhan karakteristik siswa dimulai dari merancang dan menetapkan konsep dalam produk yang akan dikembangkan, mulai dari menetapkan tujuan, perangkat pembelajaran, materi dan alat hasil evaluasi hasil.

Tahap perencanaan pengembangan media *Tekirita* (teka-teki mari bercerita) pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV Sekolah Dasar, langkah penyusunan suatu produk yang akan dikembangkan mulai dari kelas yang dipilih, pemilihan materi, perancangan modul ajar dan penetapan capaian pembelajaran.

3. *Development* (Pengembangan)

Development ini berisikan kegiatan nyata dari rancangan produk. Pada tahap sebelumnya yaitu design sudah dirancang dan ditetapkan kerangka konseptual lalu pada tahap ini di implementasikan dalam bentuk produk kongkret yang mengikuti rancangan media yang sudah dirancang. Setelah media sudah menjadi media yang kongkret disediakannya buku panduan untuk menjelaskan cara pemakaian media tersebut sehingga tidak membingungkan saat digunakan. Selanjutnya untuk melihat kelayakan konten dan tampilan media diperlukannya validasi ahli media dan materi.

4. *Implementation* (Implementasi)

Tahap ini perancangan yang telah disusun pada tahap sebelumnya akan diimplementasikan dalam kelas. Produk *tekirita* (teka-teki mari bercerita) ini akan di implementasikan pada siswa kelas IV SDN Gesang 02 yang berjumlah 15 siswa. Saat implementasi produk peneliti menganalisis kekurangan dan kelebihan yang terjadi saat penggunaan media tersebut. Pada akhir pembelajaran dibagikannya lembar angket respon siswa untuk mengetahui tingkat keberhasilan produk yang telah dikembangkan.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap mengevaluasi produk bertujuan melihat sudah sejauh mana produk yang dikembangkan dapat memenuhi standar dan persyaratan yang sudah ditetapkan. Adanya evaluasi ini dapat ditemukannya kekurangan media saat diimplementasikan. Data kuantitatif dan kualitatif digunakan pada penelitian ini.

Hasil analisis media TEKIRITA (*Teka-Teki Mari Bercerita*) digunakan untuk menghasilkan data kualitatif dan hasil observasi hasil kualitatif ini akan dijelaskan melalui deskripsi dan dijadikan acuan untuk menyempurnakan media *Teka-Teki Mari Bercerita*. Sedangkan data kuantitatif diperoleh melalui hasil data validasi ahli materi, media, angket respon siswa dan guru.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dan pengembangan media *tekirita* ini dilaksanakan di SDN Gesang 02 yang beralamatkan di Jl Sumber Agung No 03, *Gesang*, Kec. Tempeh, Kab. Lumajang Prov. Jawa Timur.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang di gunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian pengembangan berdasarkan fakta-fakta yang telah diperoleh di lapangan. Teknik pengumpulan data pada penelitian pengembangan media TEKIRITA (*Teka-Teki Mari Bercerita*) adalah sebagai berikut :

1. Observasi

Adanya kegiatan ini digunakan untuk memperoleh data awal. Observasi ini dilakukan di kelas IV SDN Gesang 02 yang berjumlah 17 siswa. Kegiatan ini dilakukan dengan mengamati seluruh proses pembelajaran untuk menemukan suatu permasalahan atau kebutuhan saat pembelajaran. Sehingga dapat ditemukannya solusi yang cocok untuk permasalahan tersebut.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan wali kelas IV SDN Gesang 02. Wawancara ini terkait pembelajaran Bahasa Indonesia, keterampilan berbicara, kendala-kendala atau permasalahan yang sering terjadi dan media pembelajaran yang dibutuhkan. Dengan wawancara diperoleh informasi yang dibutuhkan untuk mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pada siswa. Wawancara ini dilakukan secara terbuka dan terstruktur dengan menggunakan pedoman wawancara.

3. Angket

Angket merupakan salah satu bagian dari teknik pengumpulan data yang berisikan pertanyaan-pertanyaan seputar penelitian. Angket ini digunakan pada tahap implementasi produk, angket tersebut berupa angket validasi dan angket respon siswa pada media pembelajaran yang telah dibuat. Angket yang sudah diisi akan dianalisis untuk mengetahui tanggapan media tersebut dan untuk menentukan kelayakan media.

E. Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2016:222) kualitas utama yang dapat kualitas penelitian dan pengumpulan data sangat berpengaruh pada kualitas penelitian. Instrumen dalam penelitian dapat berupa observasi, wawancara dan angket. Berikut instrument penelitian dan pengembangan yang digunakan yaitu :

1. Lembar Observasi

Observasi awal adalah tahap awal yang dilakukan untuk menemukan permasalahan dan kesulitan yang terdapat pada kegiatan pembelajaran. Dalam melakukan observasi penelitian ini menggunakan lembar observasi untuk mendapatkan data pada subjek penelitian. Pada lembar observasi tersebut yaitu pedoman observasi yang berisikan langkah untuk memperoleh informasi serta membaca keadaan sekolah yang akan digunakan sebagai tempat penelitian. Adapun kisi-kisi lembar observasi yaitu sebagai berikut :

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Observasi Awal

| No | Aspek | Indikator |
|----|--------------------|---|
| 1. | Pembelajaran | 1. Metode pembelajaran yang digunakan guru 2. Langkah kegiatan pembelajaran 3. Media pembelajaran yang digunakan 4. Kendala dalam proses kegiatan pembelajaran |
| 2. | Kondisi Kelas | 1. Fasilitas kelas |
| 3. | Peserta Didik | 1. Keefektifan siswa dalam proses pembelajaran 2. Penggunaan media pembelajaran saat kegiatan pembelajaran |
| 4. | Media Pembelajaran | 1. Ketersediaan media pembelajaran 2. Kelayakan media pembelajaran dikelas IV |

(Sumber Olahan Peneliti)

Lembar observasi ini digunakan pada saat observasi awal yang berisikan terkait kondisi awal dilapangan. Tujuan dilakukannya observasi awal ini untuk mengetahui kondisi kelas, peserta didik dan bahan ajar yang digunakan. Sehingga dapat diperolehnya permasalahan yang timbul lalu dirancangnya solusi dari permasalahan tersebut dengan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

2. Lembar Wawancara

Dengan adanya wawancara, dapat membantu penelitian ini untuk mencari tahu permasalahan yang ada dalam proses pembelajaran. Narasumber yang menjadi subjek dan melalui kegiatan tanya jawab. Hal tersebut diperkuat dengan pernyataan Menurut Sugiyono (2016: 137) Wawancara digunakan sebagai alat pengumpulan data pada saat akan melakukan analisis awal berguna untuk mengidentifikasi permasalahan yang memerlukan analisis lebih dalam, serta diperlukan data atau informasi dari responden yang lebih detail.

Tabel 3.2 Lembar Wawancara

| No. | Aspek | Indikator | Butir Pertanyaan |
|------------------------------------|----------------------------------|---|---------------------|
| 1. | Pembelajaran | 1. Kurikulum yang digunakan | 1 |
| | | 2. Metode pembelajaran yang digunakan guru | 1 |
| 2. | Siswa | 1. Keaktifan siswa saat proses pembelajaran berlangsung | 1 |
| 3. | Pembelajaran Bahasa Indonesia | 1. Permasalahan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia | 1 |
| | | 2. Membuat cerita dalam keterampilan siswa | 1 |
| 4. | Media Pembelajaran | 1. Ketersediaan media pembelajaran | 1 |
| | | 2. Media pembelajaran yang digunakan | 1 |
| Jumlah Butir Pertanyaan : 7 | | | |

(Sumber Olahan Peneliti)

Dengan dilakukannya wawancara awal, dapat diketahui seberapa jauh keefisienan produk, dan kelayakan media yang dikembangkan saat uji coba media. Yang bertujuan untuk mempermudah siswa menerima materi pembelajaran.

3. Lembar Angket

Angket digunakan untuk mengetahui sejauh mana keefektifan media tekirita. Lembar angket berisikan pertanyaan-pertanyaan mengenai media pembelajaran yang dikembangkan dan dibagikan kepada wali kelas IV, siswa, dan

ahli materi yang digunakan untuk mendapat saran mengenai produk yang dikembangkan. Angket yang diberikan ini berupa penilaian pada setiap item pertanyaan yang diberikan skor dengan menggunakan skala *Likert*. Pada skala *Likert* berguna untuk menghitung sikap, pendapat, dan persepsi pada setiap orang. Fenomena sosial ini akan dinilai sebagai variabel penelitian dan variabel indikator. Lalu, indikator variabel tersebut menjadi acuan untuk menyusun pertanyaan. Dengan kriteria validator yang dijelaskan pada table 3.3 sebagai berikut :

Tabel 3.3 Kriteria Validator

| Validator | Kriteria | Bidang Ahli |
|-------------------|-----------------------------|--|
| Ahli bahan materi | Lulusan S2 Pendidikan Dasar | Menguasai tentang pengembangan bahan ajar |
| Ahli bahan media | Lulusan S2 Pendidikan Dasar | Menguasai materi pembelajaran Bahasa Indonesia terutama pada materi cerita berstruktur |

(Sumber Olahan Peneliti)

a. Validasi Ahli Media

Instrumen ini digunakan untuk menilai atau mengevaluasi serta memberikan saran terhadap hasil media yang telah dikembangkan. Sehingga didapatkannya tanggapan mengenai keefektifan media pada kesesuaian siswa dan materi pembelajaran.

Tabel 3.4 Lembar Angket Validasi Ahli Media

| No. | Aspek | Indikator | No butir pertanyaan | Jumlah pertanyaan |
|-----|-------------------------|--|---------------------|-------------------|
| 1. | Tampilan Media | 1. Tampilan media <i>Tekirita</i> | 1,2,3 | 3 |
| | | 2. Kualitas media | 4 | 1 |
| | | 3. Kesesuaian memilih gambar, dan ukuran tulisan. | 5,6 | 2 |
| | | 4. Ketahanan media | 7 | 1 |
| | | 5. Media dapat menarik perhatian siswa | 8 | 1 |
| | | 6. Keamanan media | 9 | 1 |
| 2. | Media pada pembelajaran | 1. Media sesuai dengan tujuan pembelajaran | 10 | 1 |
| | | 2. Media sesuai dengan kebutuhan siswa | 11 | 1 |
| | | 3. Media sebagai sumber belajar | 12 | 1 |
| | | 4. Media dapat membantu siswa menerima materi pembelajaran | 13 | 1 |
| | | 5. Media dapat memotivasi belajar | 14 | 1 |
| | | 6. Media sesuai dengan materi | 15 | 1 |

| No | Aspek | Indikator | No butir pertanyaan | Jumlah pertanyaan |
|----|------------------|--|---------------------|-------------------|
| | | 7. Media berbasis pembelajaran Bahasa Indonesia | 16 | 1 |
| 3. | Media pada siswa | 1. Media dapat mengembangkan motivasi siswa | 17 | 1 |
| | | 2. Media dapat menciptakan suasana kelas menjadi aktif | 18,19 | 2 |
| | | 3. Mudah mudah dioprasikan | 20 | 1 |
| | | Jumlah | | 20 |

(Sumber Adaptasi Sa'adun, 2017)

b. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi ditujukan untuk menilai atau mengevaluasi media pembelajaran yang telah dikembangkan sudah sesuai dengan materi pembelajaran. Dengan memberikan kisi-kisi instrument pada ahli materi dapat diperolehnya penilaian dan saran pada instrument yang disediakan.

Tabel 3.5 Lembar Angket Validasi Ahli Materi

| No. | Aspek | Indikator | No butir pertanyaan | Jumlah pertanyaan |
|-----|--------------|--|---------------------|-------------------|
| 1. | Kurikulum | 1. Materi sesuai dengan CP dan Indikator | 1,2 | 2 |
| | | 2. Tujuan yang jelas | 3 | 1 |
| | | 3. Materi sesuai dengan elemen pembelajaran | 4 | 1 |
| | | 3. Materi sesuai dengan Kurikulum Merdeka | 5 | 1 |
| 2. | Isi Materi | 1. Media sesuai dengan materi pembelajaran | 6 | 1 |
| | | 2. Bahasa dan tulisan yang mudah dipahami siswa | 7,8 | 2 |
| | | 3. Materi sesuai dengan pembelajaran | 9 | 1 |
| 3. | Pembelajaran | 1. Modul dapat memotivasi siswa untuk belajar | 10 | 1 |
| | | 2. Media dapat melibatkan siswa untuk aktif dalam pembelajaran | 11,12 | 2 |
| | | Jumlah | | 12 |

(Sumber adaptasi Sa'adun, 2017)

C. Angket Respon Guru

Pada angket respon guru ini diisi oleh guru, angket ini digunakan saat dilakukannya uji coba produk media *Tekirita*. Dengan dilakukannya pengisian angket ini untuk mengetahui penilaian dan tanggapan guru pada media pembelajaran *Tekirita*. Angket respon guru ini diberikan setelah melaksanakan implementasi media *Tekirita* di SDN Gesang 02.

Tabel 3.6 Lembar Angket Respon Guru

| No. | Aspek | Indikator | No butir pertanyaan | Jumlah pertanyaan |
|---------------|--------------------|---|---------------------|-------------------|
| 1. | Tampilan media | 1. Tampilan media menarik perhatian siswa | 1,2 | 2 |
| | | 2. Petunjuk penggunaan yang jelas | 3 | 1 |
| | | 3. Gambar dan tulisan yang mudah dimengerti | 4,5 | 2 |
| 2. | Implementasi media | 1. Kemenarikan media | 6 | 1 |
| | | 2. Media aman digunakan | 7 | 1 |
| | | 3. Keefektifan media | 8 | 1 |
| 3. | Materi | 1. Kesesuaian media dengan CP dan Indikator | 9,10 | 2 |
| | | 2. Siswa memahami materi dengan menggunakan media | 11 | 1 |
| | | 3. Siswa memahami materi sesuai dengan Indikator | 12 | 1 |
| 4. | Kualitas media | 1. Suasana kelas menjadi aktif | 13 | 1 |
| | | 2. Memudahkan siswa memahami materi | 14 | 1 |
| | | 3. Media dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa | 15 | 1 |
| Jumlah | | | 15 | |

(Sumber Adaptasi Sa'adun, 2017)

D. Angket Respon Siswa

Angket respon siswa dibagikan pada siswa di akhir penelitian saat setelah produk telah diimplementasikan. Angket ini dipergunakan untuk mengetahui kualitas dan keefesienan media pembelajaran terhadap materi.

Tabel 3.7 Lembar Angket Respon Siswa

| No. | Aspek | Indikator | No butir pertanyaan | Jumlah pertanyaan |
|-----|-----------------------------------|---|---------------------|-------------------|
| 1. | Penampilan media | 1. Perpaduan warna media | 1 | 1 |
| | | 2. Konstruksi media | 2,3 | 2 |
| 2. | Implementasi media | 1. Media dapat mudah digunakan | 4,5 | 2 |
| | | 2. Media mudah dipahami siswa | 6 | 1 |
| 3. | Fungsi media | 1. Media memudahkan siswa memahami materi | 7,8 | 2 |
| | | 2. Media dapat membangkitkan motivasi siswa | 9 | 1 |
| 4. | Ketertarikan siswa terhadap media | 1. Media dapat menarik perhatian siswa | 10 | 1 |

| No. | Aspek | Indikator | No butir pertanyaan | Jumlah pertanyaan |
|---------------|-------|--|---------------------|-------------------|
| | | 2. Media dapat menarik minat dalam belajar | 11 | 1 |
| | | 3. Media dapat menumbuhkan rasa semangat siswa | 12 | 1 |
| Jumlah | | | | 12 |

(Sumber adaptasi Sa'adun, 201)

D. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data kualitatif digunakan pada penelitian ini, data yang didapat melalui data observasi, wawancara, validasi produk dan uji coba pengembangan media tekirita (teka-teki mari bercerita). Data yang telah didapat dijadikan acuan untuk pengolahan data. Pada penelitian ini Teknik analisis yang digunakan adalah teknik kualitatif dan teknik kuantitatif.

1. Teknik Analisis Data Kualitatif

Penelitian ini, analisis data kualitatif digunakan untuk didapatkan data hasil dari observasi, wawancara, saran dari responden dalam bentuk kalimat deskripsi yang digunakan untuk menyempurnakan produk yang sudah dikembangkan sebelumnya. Isi deskripsi dalam teknik kualitatif ini terkait dengan sekolah, kelas, pembelajaran, media dan kendala yang dialami pada kelas IV SDN Gesang 02. Hasil pengumpulan data tersebut dideskripsikan dari awal kegiatan penelitian sampai akhir penelitian.

2. Teknik Analisis Data Kuantitatif

Teknik analisis data kuantitatif yang digunakan pada penelitian ini untuk mengolah data dari hasil angket validasi, respon guru dan siswa, tes evaluasi akhir dan hasil obesrvasi implementasi media. Teknik analisis kuantitatif ini merupakan teknik pengolahan data berbentuk angka, penelitian ini menggunakan skala likkert dan guttman. Untuk data yang sudah didapatkan, hasil data tersebut ditabulasikan pada rumus tabel skala likert :

a. Penilaian pada Angket Ahli Media & Materi

Tabel 3.8 Penilaian Skala Likert

| No. | Keterangan | Skor |
|-----|--------------------|------|
| 1. | Sangat Layak | 5 |
| 2. | Layak | 4 |
| 3. | Ragu-Ragu | 3 |
| 4. | Tidak Layak | 2 |
| 5 | Sangat Tidak Layak | 1 |

(Sumber Adaptasi Sugiyono, 2016)

Uji angket oleh para ahli media dan materi dilakukan dengan menggunakan perbandingan antara jumlah skor ideal yang diberikan oleh validator ($\sum x$) dengan jumlah skor yang ditunjukkan oleh angket validitas media pembelajaran (n). Menggunakan rumus berikut ini :

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

(Sumber Adopsi Sugiyono, 2016)

Keterangan :

P : Presentase Kevalidan

$\sum x$: Jumlah skor setiap kriteria

n : Jumlah skor ideal

Setelah mendapatkan presentase skor nilai akhir, selanjutnya menentukan kriteria dari tingkat validasi yaitu sebagai berikut :

Tabel 3.9 Tingkat Pencapaian

| No. | Kriteria Pencapaian Nilai | Tingkat Validasi/Efektivitas |
|-----|---------------------------|------------------------------|
| 1. | 81,00 % - 100,00 % | Sangat Layak |
| 2. | 61,00 % - 80,00 % | Layak |
| 3. | 41,01 % - 60,00 % | Kurang Layak |
| 4. | 21,00 % - 40,00 % | Tidak Layak |
| 5. | 00,00 % - 20,00 % | Sangat Tidak Layak |

(Sumber Adopsi Sa'adun, 2017)

Setelah validasi dilakukan, apabila tingkat pencapaian mencapai 61% produk dinyatakan valid. Karena, produk tersebut telah mendapatkan hasil yang positif dari guru, ahli media, ahli materi dan siswa. Maka, kesimpulannya media pembelajaran *Tekirita* ini dapat membantu proses kegiatan pembelajaran.

b. Penilaian dari Angket Respon Guru & Siswa

Skala Guttman digunakan dalam penelitian ini untuk mengukur hasil dari perolehan data angket respon guru dan siswa. Di bawah ini merupakan kriteria nilai yang digunakan untuk mendapatkan hasil analisis angket respon siswa :

Tabel 3.10 Penilaian Skala Guttman

| No. | Keterangan | Skor |
|-----|------------|------|
| 1. | Ya | 1 |
| 2. | Tidak | 0 |

(Sumber Adaptasi Sugiyono, 2016)

Setelah hasil data diperoleh, selanjutnya hasil data tersebut dianalisis dan dipresentasikan dengan rumus berikut :

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

(Sumber Adopsi Sugiyono, 2016)

Keterangan :

P : Presentase Kevalidan

$\sum x$: Jumlah skor setiap kriteria

n : Jumlah skor ideal

Setelah didapatkannya presentase skor, berikut ini merupakan table kriteria dari tingkat pencapaian yang digunakan dalam mengembangkan media:

Tabel 3.11 Pencapaian Pengembangan Media

| No. | Kriteria Pencapaian Nilai | Tingkat Validasi/Efektivitas |
|-----|---------------------------|------------------------------|
| 1. | 81,00 % - 100,00 % | Sangat Layak |
| 2. | 61,00 % - 80,00 % | Layak |
| 3. | 41,01 % - 60,00 % | Kurang Layak |
| 4. | 21,00 % - 40,00 % | Tidak Layak |
| 5. | 00,00 % - 20,00 % | Sangat Tidak Layak |

(Sumber Adaptasi Sa'adun, 2017)

Apabila tingkat pencapaian mencapai 61% produk dinyatakan valid. Karena, produk tersebut telah mendapatkan hasil yang positif dari para ahli, guru dan siswa. sehingga media pembelajaran *Tekirita* ini dapat membantu proses kegiatan pembelajaran.