

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Penelitian & Pengembangan

Dalam penelitian ini, menggunakan model ADDIE sebagai kerangka kerja untuk pengembangan produk. Penelitian pengembangan ini menciptakan Pop Nature Scrap Book sebagai produk media. Model ADDIE merupakan suatu proses yang diterapkan dalam mengembangkan produk pendidikan dengan pendekatan penelitian pengembangan. Pendekatan penelitian pengembangan merupakan pendekatan yang dapat dipergunakan untuk mengevaluasi kinerja suatu produk yang dihasilkan (Cahyadi, 2019).

Proses penelitian dan pengembangan ini dimulai dengan langkah-langkah analisis kebutuhan serta identifikasi permasalahan yang membutuhkan pemecahan melalui produk yang dirancang khusus. Selanjutnya, langkah berikutnya adalah menciptakan modul pembelajaran yang bertujuan sebagai latihan untuk meningkatkan keterampilan para pendidik. Tahap akhir adalah menetapkan spesifikasi produk yang dihasilkan, termasuk dalam hal materi yang akan dipresentasikan serta proses pembelajaran yang akan diimplementasikan. Materi dan proses pembelajaran ini disesuaikan dengan latar belakang, kondisi, serta keterampilan para pendidik yang akan memanfaatkan modul tersebut dalam kegiatan pembelajaran.

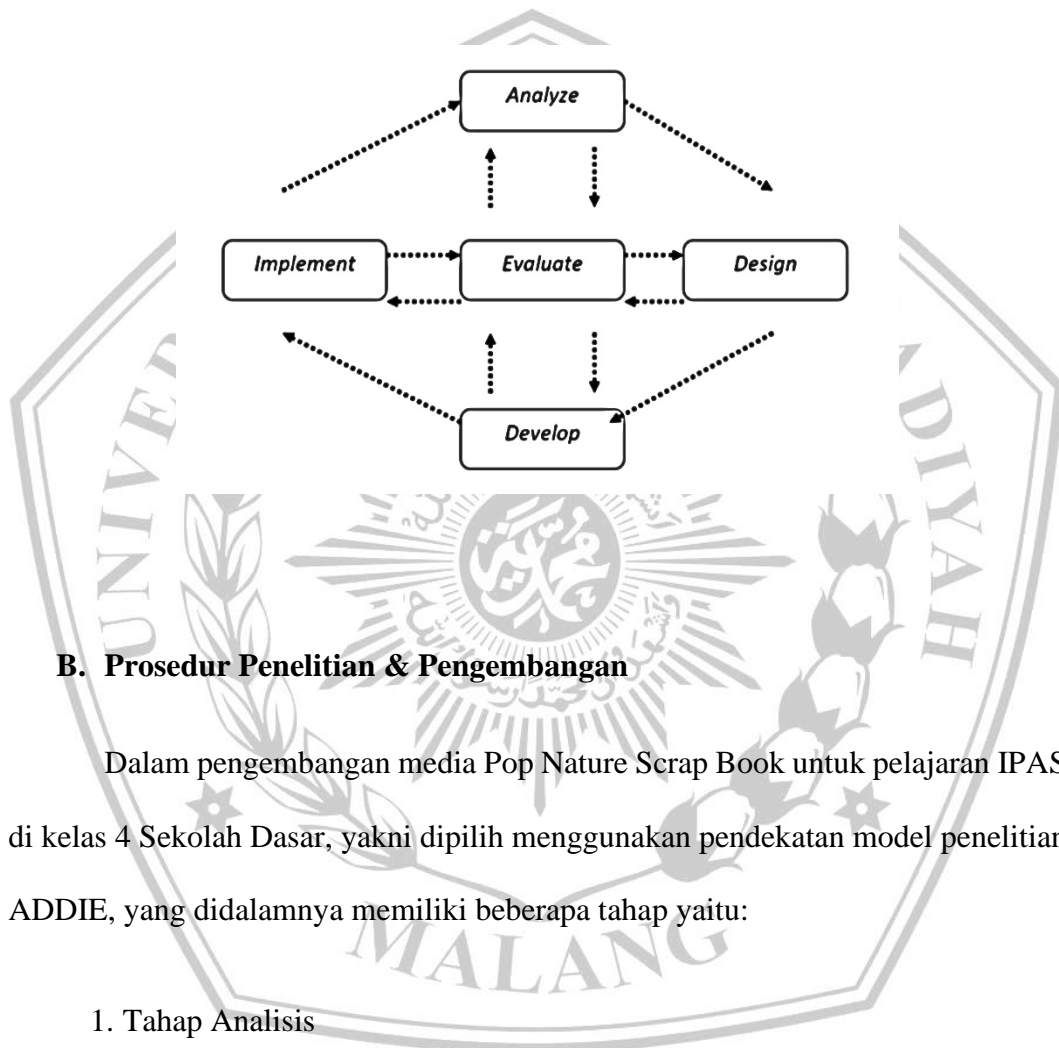
Dengan berdasarkan pada penjelasan tersebut, peneliti bermaksud mengembangkan Pop Nature Scrap Book yang bertujuan untuk memfasilitasi peserta didik dalam memahami konsep sumber daya alam di sekitar peserta didik.

Penelitian ini mengikuti pendekatan ADDIE, yang mencakup langkah-langkah analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi dalam pengembangan produk media pembelajaran tersebut.

Pemilihan model ADDIE dilandaskan pada keunggulannya dalam menyajikan langkah-langkah yang terstruktur dan berurutan, memastikan kebutuhan pengembangan terpenuhi secara efisien. Selain itu, pilihan terhadap model ADDIE juga ditopang oleh kesesuaiannya dengan tujuan pengembangan serta fleksibilitas yang dimilikinya untuk mencapai hasil yang diinginkan. Model desain pembelajaran ADDIE dianggap sebagai suatu pendekatan prosedural yang sederhana namun sangat efektif, dapat diaplikasikan dalam pengembangan materi ajar baik untuk pelatihan singkat maupun program pembelajaran berkelanjutan (Rohaeni, n.d.). Agar menghasilkan produk yang efektif, maka model ADDIE ini terdiri dari lima Langkah yaitu Analisis-Desain-Pengembangan-Implementasi-Evaluasi (Hasyim, 2016:98). Maka dari itu model ADDIE saling terkait dan terstruktur secara sistematis, sehingga penerapannya harus dilakukan secara berurutan dan tidak dapat diacak.

Peneliti memilih model ADDIE karena dalam setiap langkahnya, model ini memberikan peluang bagi peneliti untuk melakukan perbaikan, sehingga dapat mengurangi jumlah revisi yang diperlukan (Rohaeni, n.d.). Karena adanya proses evaluasi pada setiap tahap ADDIE maka bisa membantu mengurangi tingkat kegagalan pada produk di tahap akhir nanti, sehingga hasil akhirnya menjadi lebih valid, praktis, dan bermutu. Selain itu, model ADDIE merupakan model umum yang dapat digunakan dan diterapkan dalam berbagai penelitian pengembangan.

Model ADDIE menggambarkan serangkaian langkah terstruktur yang meliputi analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Tahapan-tahapan ini direpresentasikan dalam format grafis untuk memvisualisasikan proses secara lebih jelas.



B. Prosedur Penelitian & Pengembangan

Dalam pengembangan media Pop Nature Scrap Book untuk pelajaran IPAS di kelas 4 Sekolah Dasar, yakni dipilih menggunakan pendekatan model penelitian ADDIE, yang didalamnya memiliki beberapa tahap yaitu:

1. Tahap Analisis

Tahap analisis merupakan langkah awal dalam penelitian ini. Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis kebutuhan dengan mengumpulkan data melalui observasi dan wawancara dengan para pendidik kelas 4 di SD Negeri TulungRejo 04 . Sebelum observasi dilakukan, peneliti telah menyiapkan

panduan observasi dan daftar pertanyaan untuk wawancara. Pada tahap ini, pengamatan meliputi kondisi sekolah, metode pengajaran yang digunakan, dan media pembelajaran yang dimanfaatkan oleh pendidik selama proses belajar-mengajar.

Hasil observasi di SD Negeri TulungRejo 04 menunjukkan bahwa sekolah telah menerapkan kurikulum merdeka. Sekolah tersebut sudah dilengkapi dengan LCD proyektor dan komputer yang digunakan dalam proses pembelajaran. Metode pengajaran yang diterapkan oleh pendidik mencakup ceramah, diskusi, dan sesi tanya jawab. Namun, dari hasil observasi tersebut, terungkap bahwa SD Negeri TulungRejo 04 masih kekurangan dalam hal media pembelajaran di kelas.

a. Tahap Analisis Awal

Langkah pertama dilakukan oleh peneliti adalah mengevaluasi proses pembelajaran di kelas. Hasil observasi tidak hanya mencakup pengamatan terhadap pendidik dan peserta didik selama pembelajaran, tetapi juga melibatkan wawancara dengan pendidik kelas 4. Hasil dari wawancara menunjukkan bahwa pendidik tidak menggunakan alat bantu media pembelajaran saat mengajar mata Pelajaran IPAS. Hal ini menyebabkan banyak peserta didik mengalami rasa abstrak dalam pembelajaran karena kurangnya dukungan dari media yang digunakan serta kurangnya eksplorasi terhadap materi-materi tersebut. Setelah mengerjakan soal, banyak dari peserta didik yang mendapatkan nilai di bawah KKM yang telah ditetapkan oleh sekolah.

b. Tahap Analisis Kebutuhan

Langkah selanjutnya, yaitu tahap analisis kebutuhan, melibatkan observasi oleh peneliti bersama pendidik di kelas 4 untuk menilai kondisi langsung di ruang kelas tersebut. Saat pendidik mengajar materi “sumber daya alam” belum terlihat penggunaan media pembelajaran yang dapat mendukung pembelajaran. Materi yang disampaikan oleh pendidik dalam bahan ajar juga masih kurang lengkap, terutama pada materi “sumber daya alam”. Kelas 4 diisi oleh peserta didik yang aktif, sehingga diperlukan media yang menarik dan menyenangkan agar peserta didik dapat terlibat aktif dalam penggunaan media tersebut. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan menyenangkan, seperti Pop Naature Scrap Book.

2. Tahap Desain

Pada tahap desain, yang merupakan langkah kedua, melibatkan penentuan kompetensi yang ingin dicapai oleh peserta didik serta perancangan media yang sesuai dengan materi pembelajaran. Dalam penelitian ini, peneliti telah menemukan media yang akan dikembangkan, yaitu Pop Nature Scrap Book. Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan materi yang akan dimasukkan ke dalam media pembelajaran.

Media yang diimplementasikan adalah Pop Nature Scrap Book dengan tampilan tiga dimensi. Desainnya disesuaikan dengan karakteristik peserta didik agar dapat menarik minat peserta didik dalam menggunakan Pop Nature Scrap Book. Media ini menggunakan kertas bookpaper berukuran 38 cm x 26.5 cm dengan gambar-gambar sumber daya alam dan latar belakang warna-

warni yang sesuai dengan gambar hewan yang ditampilkan. Pop Nature Scrap Book ini memiliki bentuk tiga dimensi, di mana gambar sumber daya alam akan muncul ketika buku dibuka. Selain itu, terdapat scan barcode dalam Pop Nature Scrap Book yang membantu pendidik dalam penyampaian materi.

Selain merancang media, pada tahap ini juga disusun instrumen penilaian media. Instrumen tersebut mencakup validasi oleh ahli dalam aspek kelayakan materi, desain media, dan angket respon dari pendidik serta peserta didik. Instrumen yang telah disusun kemudian divalidasi untuk memastikan keberlakuan penilaiannya.

Pada tahap Deasin peneliti telah membuat story board, berikut hasil storyboard yang telah peneliti rancang:



Tabel 3.1 Storyboard Pop Nature Scrapbook

Halaman	Hasil
Sampul	
1	
2	

Halaman	Hasil
3	<p>Sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui adalah sumber daya alam yang tidak dapat diadakan kembali setelah digunakan. Sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui terdapat dalam perut bumi</p> <ol style="list-style-type: none"> Barang Tambang Logam Barang tambang logam, antara lain besi, tembaga, timah, tembaga, bauksit, nikel, vanadium, dan mangan. Barang Tambang Bukan Logam Barang tambang tambang bukan logam, antara lain minyak bumi, gas alam, dan batu bara. Barang Tambang Mineral Mineral termasuk barang tambang bukan logam. Di antaranya batu kapur, gipsum, kalsit, silika, dan lempung.
4	<p>Pemanfaatan Sumber Daya Alam</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pertanian - menghidangkan laut - memberi energi kepada tumbuhan hijau - air penyiraman makanan serta oksigen bagi kehidupan di Bumi. 2. Tambahan - bahan makanan - pengalihan makanan - bahan pemrosesan alam - serta bahan obat-obatan 3. Air - untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari - Plakat dari mandi, mencuci, pembangkit listrik, sarana transportasi, mencuci, dan irigasi. 4. Tanah - Pengalihan makanan untuk biota tanah - sebagai habitat hidup dan melakukan kegiatan 5. Pilek bumi - untuk bahan bakar kendaraan - sebagai penggerak mesin pabrik - pemrosesan tanah. 6. Gas alam - untuk bahan bakar rumah tangga dan industri. 7. Batu bara - bahan bakar pembangkit tenaga - bahan pembuat besi dan baja - untuk pembuatan barang-barang, bahan pembuat.
5	<p>WORD SEARCH SUMBER DAYA ALAM</p> <p>KATA KUNCI</p> <ul style="list-style-type: none"> Udara Air Tanah Batu Bara Irigasi Oksigen Pertanian Logam Emas Eksploitasi <p>Ambil di sini</p> <p>Grid of letters for word search:</p> <pre> U P T Z R E M A S E P D B X P O P L P K A P A E G D O N K S L J T R T G T B O P H A U P A F U G K L Q U B M N O W E S O G O A I A S H R I L P Y R K H L J A G T U I A S P A I R E A P E R T A N I A N S R A E I R I G A S I </pre>

3. Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan, yang merupakan langkah ketiga, melibatkan pembuatan dan pengembangan media sesuai dengan materi dan tujuan yang telah ditetapkan. Tahap ini mencakup proses pembuatan media pembelajaran yang kemudian diperbaiki setelah dikoreksi sebelum dilakukan uji validasi oleh ahli materi dan ahli media.

Angket validitas materi terdiri dari aspek pembelajaran, kurikulum, isi materi, interaksi, umpan balik, dan penanganan kesalahan. Angket validitas produk oleh ahli melibatkan aspek pewarnaan, pemakaian bahasa, grafis, dan desain. Angket respon dari pendidik melibatkan beberapa aspek, seperti aspek pembelajaran, kurikulum, isi materi, interaksi, umpan balik, dan penanganan kesalahan. Sedangkan angket respon dari peserta didik mencakup penggunaan media, reaksi, pemakaian, dan fasilitas pendukung lainnya.

Validasi desain media pembelajaran dilakukan untuk mendapatkan penilaian dan saran dari ahli materi dan ahli media mengenai kesesuaian materi dan tampilan media tersebut. Setelah menerima masukan dari para ahli, kelemahan media tersebut diketahui dan kemudian diperbaiki sebelum diimplementasikan.

4. Tahap Implementasi

Pada langkah keempat, yakni implementasi, media Pop Nature Scrap Book diujicobakan di kelas 4 di SD Negeri TulungRejo 04 . Pengujian dilakukan pada seluruh peserta didik yang berjumlah 20 pada kelas 4. Uji coba

dilakukan sebelum peserta didik mengerjakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) untuk mengevaluasi daya tarik media Pop Nature Scrap Book. Sebelum dilaksanakan implementasi, media ini sudah melalui proses validasi oleh dosen ahli materi dan dosen ahli media, bahkan telah direvisi oleh peneliti. Selama pelaksanaan implementasi, peneliti mencatat semua informasi terkait kendala atau kekurangan dalam penggunaan media ini. Selanjutnya, pendidik dan peserta didik diminta memberikan tanggapan melalui angket terkait penggunaan media interaktif Pop Nature Scrap Book.

5. Tahap Evaluasi

Tahap terakhir atau kelima adalah evaluasi. Pada tahap ini, dilakukan analisis terhadap implementasi media pembelajaran untuk menilai apakah terdapat kekurangan. Tahap evaluasi ini terdiri dari dua jenis, yaitu evaluasi formatif yang dilakukan pada setiap tahapan dalam penyempurnaan produk dari analisis, desain, pengembangan, hingga implementasi. Sementara evaluasi sumatif dilakukan setelah uji coba atau implementasi untuk mengetahui kualitas media dan sejauh mana peserta didik tertarik pada media pembelajaran.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri TulungRejo 04 Dsn. Wonorejo, Tulungrejo, Kec. Bumiaji, Kota Batu. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024.

D. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian pengembangan media Pop Nature Scrap Book, digunakan beberapa teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi merupakan metode pemerolehan informasi melalui pengamatan langsung. Pada saat kegiatan ini, peneliti mengamati perilaku peserta didik selama proses pembelajaran, termasuk saat menggunakan media interaktif Pop Nature Scrap Book. Observasi bertujuan untuk memahami permasalahan yang muncul dan kebutuhan yang harus dipenuhi.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan sebagai teknik pengumpulan data untuk mengidentifikasi masalah yang menjadi fokus penelitian. Wawancara dilakukan dengan pendidik kelas 4 dan peserta didik kelas 4 di SD Negeri TulungRejo 04 . Tujuan wawancara adalah untuk mendapatkan data analisis kebutuhan peserta didik serta informasi tentang penggunaan media pembelajaran di kelas 4.

3. Dokumentasi

Penggunaan dokumentasi dalam penelitian pengembangan media melibatkan pengambilan foto selama uji coba media interaktif Pop Nature Scrap Book menggunakan kamera ponsel. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data implementasi media pembelajaran.

4. Angket

Angket validasi dipakai untuk mendapatkan penilaian kevalidan dari para ahli serta tanggapan pendidik dan peserta didik terhadap media yang telah dikembangkan oleh peneliti. Angket yang akan digunakan dalam penelitian ini mencakup angket validasi dan angket respon pengguna.

a. Angket Validasi

Angket validasi digunakan untuk mendapatkan kevalidan dari ahli materi dan ahli media terkait media Pop Nature Scrap Book yang telah dikembangkan. Setelah itu, hasil angket dianalisis untuk menilai kelayakan produk Pop Nature Scrap Book agar dapat menghasilkan media yang optimal.

b. Angket Respon

Angket respon ini akan diberikan kepada pendidik dan peserta didik dengan tujuan untuk mengevaluasi respons peserta didik terhadap media Pop Nature Scrap Book. Angket respon akan diisi setelah melaksanakan implementasi media di kelas IV SD Negeri TulungRejo 04 Batu.

E. Instrumen Penelitian

1. Pedoman Observasi

Saat melakukan observasi, peneliti menggunakan pedoman observasi agar proses pengamatan sesuai dengan rumusan masalah dalam penelitian dan tidak menyimpang. Pedoman observasi ditargetkan kepada kelas 4 di SD Negeri TulungRejo 04 . Kisi-kisi pedoman observasi mencakup aspek-aspek tertentu yang relevan dengan penelitian.

Tabel 3. 2 Kisi – kisi Instrumen Lembar Observasi Awal

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

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

Tabel 3. 3 Kisi – kisi Pedoman Observasi pada Saat Penelitian

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

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

2. Pedoman Wawancara

Wawancara ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan media ajar yang diterapkan selama kegiatan pembelajaran. Pedoman wawancara dirancang secara hati-hati untuk mengidentifikasi permasalahan yang akan menjadi fokus penelitian. Wawancara akan dilakukan dengan pendidik di kelas IV SD Negeri TulungRejo 04 Batu. Berikut adalah kisi-kisi pedoman wawancara yang akan digunakan.

Tabel 3. 4 Kisi – kisi Pedoman Wawancara Awal

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

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

Tabel 3. 5 Kisi – kisi Pedoman Wawancara pada saat Penelitian

No	Aspek	Indikator
1.	Penggunaan Media	Pengaruh penggunaan media Pop Nature Scrap Book Kendala saat menggunakan media Pop Nature Scrap Book
2.	Materi	Isi di dalam media sudah sesuai dengan materi
3.	Pembelajaran	Antusias peserta didik dalam pembelajaran Proses pembelajaran saat menggunakan media Pop Nature Scrap Book

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

3. Lembar Angket

Dalam penelitian ini, digunakan angket validasi dari ahli materi dan ahli media, serta angket respon dari pendidik dan peserta didik.

a. Angket Validasi

Angket validasi merupakan alat penilaian yang digunakan untuk menunjukkan tingkat kevalidan suatu media. Penelitian ini menggunakan dua

angket penilaian untuk memvalidasi media pembelajaran, yaitu angket untuk ahli materi dan angket untuk ahli media.

Tabel 3. 6 Kisi – kisi Angket Ahli Materi dan Media

No	Aspek	Indikator
1	Ahli Materi	Kurikulum Kesesuaian tujuan materi Isi materi Umpan balik
2	Ahli Media	Tampilan media Bahasa dalam media <i>Pop Nature Scrap Book</i> Media dalam pembelajaran

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

b. Angket Respon Pendidik dan Peserta didik

Angket respon pendidik dan peserta didik diberikan dengan tujuan untuk menggali informasi terkait respons terhadap daya tarik penggunaan media pembelajaran. Beberapa aspek penilaian yang digunakan dalam angket respon pendidik dan peserta didik melibatkan hal-hal berikut.

Tabel 3. 7 Kisi – kisi Angket Respon Pendidik

No	Aspek	Indikator
1	Respon Pendidik	Tampilan Kemenarikan Materi Pembelajaran
2	Respon Peserta didik	Penyampaian materi Kualitas tampilan media Kemudahan penggunaan media

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

F. Teknik Analisis Data

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

1. Teknik Analisis Deskriptif Kualitatif

Pada teknik ini, digunakan untuk menganalisis data hasil observasi, wawancara, serta saran atau kritikan yang diberikan oleh validator media, pendidik, dan peserta didik. Semua data disajikan dalam bentuk kata-kata, sementara tanggapan dari para ahli dianalisis dan digunakan sebagai panduan perbaikan untuk media Pop Nature Scrap Book. Berikut adalah langkah-langkah analisis data kualitatif.

1) Pengumpulan Data

Pada fase ini, data diperoleh melalui hasil analisis kebutuhan dari wawancara, observasi, serta kritik dan saran perbaikan yang terdapat dalam lembar angket validator ahli. Data wawancara mencakup informasi tentang media pembelajaran, proses pembelajaran, fasilitas sekolah, dan karakteristik peserta didik kelas IV di SD Negeri TulungRejo 04 Batu

2) Reduksi Data

Reduksi data melibatkan rangkuman dari seluruh data yang telah terkumpul, pemilahan aspek-aspek utama, dan penekanan pada informasi yang relevan, serta penghilangan unsur-unsur yang tidak diperlukan.

3) Penyajian Data

Penyajian data dilakukan dalam bentuk uraian singkat atau penjelasan deskriptif. Penjelasan deskriptif ini merangkum data yang telah dikumpulkan, mencakup penggunaan media Pop Nature Scrap Book dalam pembelajaran, aktivitas peserta didik, serta faktor-faktor pendukung, penghambat, dan kesulitan selama proses pembelajaran.

4) Kesimpulan

Tahap kesimpulan melibatkan penarikan kesimpulan dari data yang diperoleh, menghasilkan jawaban terhadap rumusan masalah penelitian pengembangan media interaktif Pop Nature Scrap Book.

2. Teknik Analisis Data Kuantitatif

Teknik analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk menilai tingkat kevalidan dan daya tarik media Pop Nature Scrap Book. Data kuantitatif diperoleh melalui angket validasi para ahli dan angket respon dari pendidik serta peserta didik, dengan menggunakan Skala Likert. Variabel yang diukur dijabarkan menjadi indikator untuk analisis yang lebih terperinci.

3. Analisis Angket Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

Tabel 3. 8 Penilaian Skala Likert

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

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. 9 Tingkat Pencapaian dan Kualifikasi

No	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
1	76-100%	Sangat baik	Sangat layak tidak perlu revisi
2	51-75%	Baik	Layak, dengan sedikit revisi
3	26-50%	Cukup baik	Kurang layak, perlu direvisi
4	0-25%	Kurang baik	Tidak layak

Dengan ketentuan :

1. Jika hasil analisis mendapat kriteria A (76-100%), maka media tersebut mendapat kualifikasi sangat layak digunakan saat proses pembelajaran.

2. Jika hasil analisis mendapat kriteria B (51-75%), maka media tersebut mendapat kualifikasi layak digunakan saat proses pembelajaran.
3. Jika hasil analisis mendapat kriteria C (26-50%), maka media tersebut mendapat kualifikasi kurang layak untuk digunakan saat proses pembelajaran.
4. Jika hasil analisis mendapat kriteria D (0-25%), maka media tersebut tidak layak untuk digunakan saat proses pembelajaran.

2. Analisis Angket Respon Pendidik dan Respon Peserta didik

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. 10 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 likert.

Tabel 3.11 Kriteria Penilaian Data Angket Respon Pendidik dan Peserta didik

No	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
1	76-100%	Sangat menarik	Sangat menarik, tidak perlu direvisi
2	51-75%	Menarik	Menarik, sedikit direvisi
3	26-50%	Cukup menarik	Kurang menarik, perlu direvisi
4	0-25%	Kurang menarik	Tidak menarik

Dengan ketentuan :

1. Jika hasil analisis mendapat kriteria A (76-100%), maka media tersebut mendapat kualifikasi sangat menarik digunakan saat proses pembelajaran.
2. Jika hasil analisis mendapat kriteria B (51-75%), maka media tersebut mendapat kualifikasi menarik digunakan saat proses pembelajaran.

3. Jika hasil analisis mendapat kriteria C (26-50%), maka media tersebut mendapat kualifikasi kurang menarik untuk digunakan saat proses pembelajaran.
4. Jika hasil analisis mendapat kriteria D (0-25%), maka media tersebut tidak menarik untuk digunakan saat proses pembelajaran.

