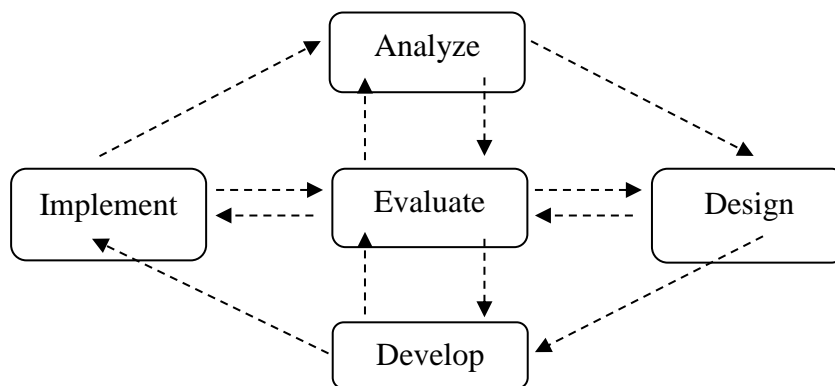


BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang terdiri dari Lima tahapan menurut Martina, Tegeh, Sukmana. (2018) yang meliputi (1) tahap analisis (*analyze*), (2) tahap perencanaan (*design*), (3) Tahap pengembangan (*development*), (4) Tahap Penerapan (*implemention*), dan (5) Tahap Evaluasi (*evaluation*). Menurut (Tegeh, 2014 : 41) Alasan peneliti menggunakan model ADDIE yaitu karna model ini diwujudkan dalam bentuk media yang hanya melibatkan indera pengelihatn dan salah satu jenis media visual yang di kembangkan dalam peneliti ini adalah jenis media visual non-verbal (tiga dimensi) adalah media visual yang memiliki tiga dimensi berupa model, seperti buku poop up, miniature. Keterkaitan model ADDIE dengan media komik yaitu menggunakan media berbasis kearifan lokal jadi penelitian pengembangan media *komik kearifin lokal* dengan menggunakan buku pul op 3D dengan mengambil mata pelajaran Bahasa Indonesia, PPKn, dan Matematika pada tema 4 Subtema 4 kelas 3 Sekolah Dasar. Peneliti ini menggunakan model Addie dimana kita hadapi di lapangan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Karena rancangan yang di gunakan dalam pembelajaran lebih kearifan local (Tatap muka dikelas). Adapun langkah penelitian pengembangan ADDIE dalam penelitian ini dapat di sajikan dalam bentuk bagan sebagai berikut:



Tabel 3.1 langkah- langkah tahapan dengan menggunakan model ADDIE

TAHAP-TAHAP PENGEMBANGAN MODEL ADDIE

No	Tahapan	Keterangan
1.	Analisis (<i>Analysis</i>)	<p>a. Menganalisis hasil oservasi pada saat proses kegiatan pembelajaran berlangsung.</p> <p>b. Menganalisis hasil wawancara tentang kebutuhan guru, materi pembelajaran, dan karakteristik siswa pada saat kegiatan pembelajaran.</p>
2.	Perancangan (<i>Design</i>)	<p>a. Menentukan materi pembelajaran: Tahap ini dimulai dengan porses penyusunan konten yang terdiri dari pemilihan Kompetensi Dasar, penyusunan materi pembelajaran dan pembuatan RPP.</p> <p>b. Membuat storyboard media pembelajaran Tahap ini merancang storyboard yang berfungsi sebagai pedoman dalam proses pembuatan media pembelajaran</p>
3.	Pengembangan (<i>Development</i>)	<p>Mengembangkan media pembelajaran.</p> <p>Media pembelajaran Komik</p> <p>Media yang telah dikembangkan oleh peneliti akan di validasi pada ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan produk berupa kevalidan materi dan media pembelajaran <i>komik kearifan lokal</i>.</p>
4.	Implementasi (<i>Implementation</i>)	<p>Hasil pengembangan media pembelajaran kemudian akan di implementasikan untuk mengetahui keefektifan media dalam proses pembelajaran.</p>
5.	Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	<p>Melakukan evaluasi produk untuk memperbaiki kekurangan dari media yang dikembangkan. Evaluasi ini digunakan untuk mengetahui kualitas dari produk media yang dikembangkan serta sebagai umpan balik untuk mengadakan perbaikan dari media yang dikembangkan. Dan untuk mengetahui tingkat penguasaan siswa terhadap kompetensi yang telah diajarkan.</p>

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

1. Tahap Analisis (*Analyze*)

Pada tahap analisis yang dilakukan peneliti dengan melakukan observasi wawancara pada tanggal 6 September 2021 peserta didik cenderung belum mampu menerima pembelajaran secara maksimal dikarenakan proses pembelajaran yang terbukti sulit bagi setiap peserta didik, contohnya peserta didik jarang mengerjakan atau mengumpulkan tugas. Hal ini dilihat dari aspek penyajian media pembelajaran serta metode pembelajaran yang disajikan oleh tenaga pendidik (guru) di SDN Kedung Lengkong sehingga perlu di kembangkan atau ditingkatkan secara optimal agar peserta didik antusias dalam mengikuti pembelajaran berlangsung selama masa pandemi saat ini.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, peneliti dapat merasionalisasikan bahwa peserta didik membutuhkan adanya proses pembelajaran yang menyenangkan serta adanya tawaran media baru untuk tenaga pendidik bahkan peningkatan media dan metode pembelajaran sebelumnya. Oleh karena itu, peneliti ingin melakukan pengembangan media pembelajaran baru yaitu media *Komik* sehingga peserta didik tidak difokuskan pada sajian media yang monoton ketika pembelajaran daring berlangsung. Media pembelajaran *Komik* merupakan media baru yang di tawarkan peneliti karena pada kenyataannya tenaga pendidik (guru) kelas 3 SDN Kedung Lengkong belum pernah menyajikan media tersebut sehingga peneliti percaya bahwa hal ini dapat mengajak siswa untuk belajar hal baru dalam pembelajaran. Media pembelajaran *Komik* bertujuan untuk memecahkan permasalahan dan/atau kendala yang terjadi dalam proses kegiatan pembelajaran baik oleh peserta didik maupun guru. Penggunaan media pembelajaran *Komik* pada dasarnya berupa sajian dalam bentuk buku pul op namun berbeda dengan sajian *buku* Pembelajaran pada Umumnya yang mengharuskan siswa menyimak penjelasan materi dengan durasi yang lama.

2. Tahap perencanaan (*design*)

Dalam tahap ini terdapat tahap perencanaan dari produk/ media yang akan dikembangkan menurut model ADDIE terdapat beberapa kegiatan yang perlu dilakukan dalam tahap ini, antara lain jadwal kegiatan, tim proyek, spesifikasi media, kontrol konfigurasi.

Materi yang akan disajikan dalam media yaitu Tema 4, subtema 4 kelas 3 SDN Kedung Lengkong.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan merupakan kegiatan menerjemahkan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik (produk), produk yang akan dibuat peneliti adalah media *Komik kearifan lokal*. Pengembangan produk di mulai dengan mendesain media, teks cerita tentang Keberagaman sosial budaya masyarakat.

Media yang telah dikembangkan oleh peneliti akan di validasi pada ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan produk berupa kevalidan materi dan media pembelajaran *komik kearifan lokal*. Validator menilai produk yang dikembangkan dengan memberikan saran atau komentar yang akan dijadikan bahan revisi terhadap media *komik kearifan lokal* yang dikembangkan.pada proses pembelajaran.

4. Tahap Penerapan (*Implementation*)

Pada tahap implementasi ini dilakukan pada SDN Kedung Lengkong, yang diimplementasikan secara terbatas pada sekolah yang ditentukan. Peneliti juga melakukan observasi saat implementasi berlangsung. Pada uji coba lapang produk media *komik kearifan lokal* dilakukan untuk mengetahui keefektifan media *komik kearifan lokal* dilakukan setelah siswa melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *komik kearifan lokal*. Hasil dari pembelajaran digunakan untuk mengetahui kemenarikan media pada kegiatan pembelajaran. Media *komik kearifan lokal* dapat dikatakan menarik apabila dari media tersebut siswa bisa berpikir secara kritis dan senang dengan media yang di sajikan pada proses pembelajaran.

5. Tahap `Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap evaluasi dilakukan berdasarkan data dari validasi para ahli dan respon siswa yang mengevaluasi media pada tahap implementasi masih terdapat kekurangan dan kelemahan atau tidak. Apabila media tidak memiliki kekurangan atau kelemahan maka media layak digunakan tanpa perlu direvisi, tetapi apabila media terdapat kekurangan dan kelebihan maka media perlu di revisi atau perlu penyempurnaan kembali media yang di ajarkan.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di SDN Kedung Lengkong terletak Jl. Letjend Suprpto No. 06 Kedung Lengkong Kec. Dlanggu Kab. Mojokerto sedangkan waktu penelitian pada pertengahan semester genap tahun 2024

D. Teknik Pengumpulan Data

Pada setiap pengembangan terdapat teknik pengumpulan data. Teknik pengumpulan data tersebut yang dapat digunakan sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi yang digunakan pada dalam penelitian ini peneliti tidak terlibat langsung dalam aktivitas yang sedang dilakukan oleh seorang yang sedang observasi. Observasi dilakukan ada dua tahapan yaitu observasi awal dan tahap uji coba lapangan.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan pada tgl 6 September 2021 dengan guru kelas 3 SDN Kedung Lengkong, wawancara bertujuan menanyakan terkait kendala terhadap media yang digunakan guru pada saat mengajar di sekolah, mencari data dengan menyimpulkan semua jawaban dari narasumber yaitu guru kelas 3.

3. Angket

Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket validasi dan angket respon siswa. Angket ini digunakan untuk mengetahui kevalidan dan kemenarikan media.

- a. Angket Validasi

Angket validasi digunakan untuk memperoleh kevalidan dari ahli media, ahli materi, tentang media yang sudah dikembangkan. Selain itu angket dianalisis untuk mengetahui kelayakan media *komik kearifan lokal*

- b. Angket Respon Siswa

Angket respon siswa yaitu angket yang diberikan kepada siswa digunakan untuk mengetahui keefektifan serta reaksi saat menggunakan media *komik kearifan lokal*. Angket respon diberikan setelah melakukan implementasi SDN Kedung Lengkong.

4. Dokumentasi

Dokumentasi yang dilakukan bertujuan untuk memenuhi data yang dibutuhkan dalam pengembangan media pembelajaran. Pengambilan dokumentasi dilakukan pada saat observasi, implementasi uji coba media *komik kearifan lokal* pada kelas 3 SDN Kedung Lengkong.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen dalam penelitian dan pengembangan ini terdapat pada lembar validasi dari ahli media, ahli materi, lembar observasi, wawancara, respon siswa. Berikut ini adalah tabel untuk mengetahui instrument penelitian dan pengembangan yang digunakan untuk mengumpulkan data.

Tabel 3.1 Instrument Penelitian dan Pengembangan

No	Indikator	Instrumen	Data yang diperoleh	Responden
1	Kevalidan materi dan media	Angket validasi materi pada media <i>Komik kearifan lokal.</i>	Kevalidan materi pembelajaran pada media <i>komik kearifan lokl</i>	Ahli materi
		Angket validasi media <i>komik kearifan lokal.</i>	Kevalidan produk media <i>komik kearifan lokal</i>	Ahli media
2.	Kemenarikan media Rotan	Angket respon siswa	Respon siswa setelah menggunakan media Rotan	Siswa
		Lembar observasi	Penerapan media <i>komik kearifan lokal.</i>	Peneliti

1. Pedoman Observasi

Tabel 3.2 kisi – kisi instrument lembar observasi awal

No.	Aspek	Indikator	No. Item
1.	Keadaan kelas 3	a. kondisi ruang kelas 3	1
		b. kondisi tempat duduk siswa	2
2.	Sarana dan prasara	a. fasilitas penunjang seperti papan tuls, perpustakaan kecil	3
		b. penggunaan pegangan siswa	4
		c. penggunaan media dalam pembelajaran	5
3.	Proses pembelajaran	a. metode pembelajaran yang digunakan guru	6
		b. media yang digunakan guru	7

Sumber: Olahan Peneliti, 2020

Setelah melakukan observasi awal untuk mendapatkan data mengenai masalah tentang media pembelajaran yang digunakan, selanjutnya dilakukan observasi lanjutan yang dilakukan pada uji coba produk. Pedoman observasi digunakan oleh peneliti sebagai evaluasi untuk mengembangkan media, pedoman observasi lanjutan ini digunakan pada saat uji coba produk untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang di kembangkan dalam proses pembelajaran.

2. Pedoman Wawancara

Wawancara digunakan untuk mengumpulkan data tentang pentingnya pengembangan *komik kearifan lokal* di SDN Kedung Lengkong. Wawancara dilakukan secara tidak terstruktur dimana pedoman wawancara yang digunakan berupa pertanyaan yang mendasari permasalahan yang akan ditanyakan. Berikut ini pedoman wawancara yang dibuat untuk mengetahui permasalahan dalam pembelajaran serta penggunaan media.

Tabel 3.3 Kisi – kisi Pedoman Wawancara

No.	Aspek	Indikator	No. Item
1.	Pembelajaran Tematik	a. Proses pembelajaran tematik tema 4 subtema 4 pembelajaran 6	1
		b. Respon siswa pada saat materi disampaikan	2
2.	Proses Pembelajaran	a. Kondisi kelas pada saat pada saat pembelajaran dimulai	3
		b. Cara guru menyampaikan materi pada siswa	4
3.	Kondisi Pembelajaran	a. Metode pembelajaran yang digunakan guru	5
		b. Penggunaan media pembelajaran	6
		c. Hasil evaluasi siswa pada saat pembelajaran	7

Sumber: Olahan Peneliti 2020

Pedoman Angket

Angket adalah suatu teknik pengumpulan data dengan memberikan pertanyaan – pertanyaan tertulis yang digunakan untuk mendapatkan informasi dari responden.

Tabel 3.4 Kriteria Validator

No	Bidang keahlian	Kriteria	Subjek Uji Coba Ahli
1	Validator ahli media pembelajaran	1. Memiliki keterampilan di bidang media pembelajaran 2. Tingkat akademik minimal S-2 pendidikan 3. Memiliki pengalaman mengajar minimal 5 tahun	Subjek I
2	Validator ahli materi	1. Memiliki kemampuan dan pengetahuan di bidang pembelajaran 2. Tingkat akademik minimal S-2 pendidikan 3. Memiliki kemampuan mengajar minimal 5 tahun	Subjek II
3	Validator ahli pembelajaran (Guru kelas 3 SDN SumberKedung Lengkong)	1. Memiliki kemampuan dibidang media pembelajaran 2. Tingkat akademik minimal S-1 pendidikan	Subjek III
4.	Responden	1. Siswa kelas 3 SDN Kedung Lengkong.	Subjek IV

Sumber : Olahan Peneliti,2020

a. Instrumen Untuk Ahli Materi

Instrumen yang digunakan untuk ahli materi sama dengan instrument ahli media yaitu angket tertutup, yang berisikan aspek poin-poin serta berhubungan dengan materi pembelajaran tematik yang mengacu pada KI 3 (memahami pengetahuan factual dengan cara mengamati (mendengar, melihat dan membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya dirumah dan disekolah) dan KD Bahasa Indonesia 3.4 (Menganalisis informasi yang di sampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik). KD Bahasa Indonesia 4.4 (Memeragakan kembali informasi yang di sampaikan paparan iklan dari media cetak atau

elektronik dengan bantuan lisan, tulis, dan visual)). Indikator Bahasa Indonesia 3.4.1 (Menjelaskan informasi yang di sampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektro). Indikator Bahasa Indonesia 4.4.1 (Menyajikan kembali informasi yang di sampaikan paparan iklan dari media ceetak atau elektro dengan bantulian lisa, tulis, dan visual). Dan KD PPKn 2.3 (Menelaah keberagaman sosila budaya masyarakat). KD PPKn 4.3 (Menyelanggarkan kegiatan yang mendukung keberagaman sosila budaya masyarakat). Indikator 2.3.1 (Menjelaskan keberagaman sosila budaya masyarakat). Indikator 4.3.1 (Menjelaskan kegiatan yang mendukung keberagaman sosila budaya masyarakat). KD SBDP 3.4 (Memahami karya seni rupa daerah). KD SBDP 4.4 (Membuat karya seni rupa daerah). Indikator SBDP 4.1 (Menjelaskan karya seni rupa daerah). SBDP 4.4.1 (Menyajikan hasil karya seni rupa daerah).

Tabel 3.5 Kisi – kisi Lembar Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Nomer pertanyaan
1	Penyajian	1. Penyampaian materi runtut dan sesuai dengan tema 2. Terdapat penjelasan yang sesuai tema	1,2,3,
2	Isi Materi	1. Kesesuaian materi dengan Tema 3 Subtema 3 2. Kesesuaian materi dengan KI untuk kelas V 3. Materi yang disajikan dalam media <i>E_komik kearifan lokal</i> sesuai dengan Kompetensi Dasar 4. Materi yang disajikan dalam media <i>komik kearifan lokal</i> . sesuai dengan Indikator Tema3Subtema 3 dengan KD: Bahasa Indonesia (3.4 dan 4.4), PPKn (2.3 dan 4.3), dan SBDP (3.4 dan 4.4) 5. Materi berisi konsep yang benar (Bahasa Indonesia, PPKn dan mata pelajaran SBDP) 6. Kejelasan penggunaan bahasa.	3,4,5,6,7,8,9,10,11

No	Aspek	Indikator	Nomer pertanyaan
		7. Penyampaian materi terdapat pada inti pembelajaran	
3	Umpan Balik	1. Memberikan makna atau pesan kepada siswa dalam kehidupan sehari – hari	

Sumber : Olahan Peneliti, 2020

b. Instrumen Untuk Ahli Media

Instrumen yang digunakan untuk ahli media menggunakan angket tertutup yang berisikan pertanyaan dengan poin-poin tertentu dan dengan aspek yang berhubungan dengan media pembelajaran yaitu desain dan penyampaian media.

Tabel 3.6 Kisi – kisi Lembar Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Nomer pertanyaan
1	Tampilan media	1. Kombinasi warna pada media <i>komik kearifan lokal</i> bervariasi 2. Ukuran media 3. Media dapat digunakan sebagai alternative media pembelajaran pada Tema 3 Subtema 3 Pembelajaran 6 4. Media <i>komik kearifan loka</i> ; jelas dan mudah di pahami karena adanya penjelasan penggunaan media. 5. Tampilan media menarik (dilihat dari tampilan atau desain media)	1,2,3,4,5,6,7
2	Media dalam pembelajaran	1. Media <i>komik kearifan lokal</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik media pembelajaran yang sesuai dengan materi pada KD : Bahasa Indonesia (3.10 dan 4.10), PPKn (3.2 dan 4.2). Matematika (3.3 dan 4.3) 2. Kemampuan media dalam menarik perhatian siswa (dilihat dari tampilan atau desain media)	8, 9

No	Aspek	Indikator	Nomer pertanyaan
3	Keterlibatan siswa dalam menggunakan media	1. Media dapat digunakan oleh guru dan siswa	10

Sumber : Olahan Peneliti,2020

c. Instrumen untuk ahli pembelajaran

Peneliti membuat angket validasi pembelajaran yang akan diberikan kepada guru kelas 3 yang bertujuan untuk mengetahui validasi pembelajaran pada pembelajaran tematik materi media *komik kearifan lokal* tema 4 subtema 4 yang diimplementasikan kepada siswa kelas 3 SD. Angket guru diberikan kepada guru kelas 3 di SDN Kedung Lengkong. Berikut kisi-kisi angket guru, sebagai berikut :

Tabel 3.7 : Kisi – kisi Angket Validasi Pembelajaran terhadap Implementasi media

<i>Komik Kearifan Lokal</i>			
No.	Aspek	Indikator	No. Item
1.	Proses pembelajaran matematika keliling dan luas bangun datar	a. Keefektifan dalam penggunaan media <i>komik kearifan lokal</i>	1
		b. Kesesuaian materi dengan KD dalam media <i>komik kearifan lokal</i>	2
2.	Penggunaan media pembelajaran	a. Kemenarikan media <i>komik kearifan lokal</i>	3, 4
		b. Pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan oleh media tersebut	5
3.	Evaluasi	a. Pengaruh media terhadap hasil evaluasi siswa	6

d. Instrumen respon siswa

Tahap ini dilakukan untuk mengetahui respon siswa pada proses kegiatan pembelajaran berlangsung. Siswa kelas 3 yaitu sebagai objek penelitian, penelitian

dapat mengumpulkan data untuk mengetahui proses pembelajaran tematik tema 3 subtema 3. Berikut adalah kisi-kisi angket siswa, sebagai berikut :

Tabel 3.7 kisi – kisi Angket Respon Siswa

No	Aspek	Indikator	Nomer pertanyaan
1	Tampilan Media	1. Bentuk dan ukuran media <i>komik kearifan lokal</i> jelas. 2. Tampilan media <i>komik kearifan lokal</i> menarik dilihat dari warna dan desain media	1,2
2	Penggunaan media oleh siswa	1. Media <i>komik kearifan lokal</i> sesuai dengan materi yang dipelajari 2. Gambar animasi <i>komik kearifan lokal</i> jelas 3. Media <i>komik kearifan lokal</i> dapat digunakan dengan mudah 4. Petunjuk penggunaan media jelas 5. Media <i>komik kearifan lokal</i> dapat membantu memahami materi	3,4,5,6,7
3	Reaksi pengguna	1. Siswa tertarik dan ingin belajar menggunakan media <i>komik kearifan lokal</i> dilihat dari tampilan atau desain media	8

Sumber : Olahan Peneliti, 2020

4. Dokumentasi

Dokumentasi pada penelitian ini dengan menggunakan foto. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data wawancara dengan menggunakan foto. Selain itu dokumentasi digunakan pada saat uji coba produk dan uji coba pemakaian di lapangan.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam peneliti ini adalah sebagai berikut :

1. Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif di dapatkan dari hasil wawancara, observasi, data angket validasi media, angket ahli materi dan angket penilaian. Analisis data ini di gunakan untuk mengelompokkan informasi-informasi yang di dapatkan berupa tanggapan, kritik, serta saran, perbaikan dan revisi produk pengembangan *komik kearifan lokal* Berikut adalah langkah-langkah teknik analisis data kualitatif :

a. Pengumpulan Data

Data yang diperoleh adalah tentang penggunaan media *komik kearifan lokal* Hasil pengembangan media komik kearifan local apat dilihat dari hasil Observasi, wawancara dan saran.

b. Reduksi Data

Reduksi data yaitu merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal penting dan membuang yang tidak perlu.

c. Penyajian data

Pada penyajian data, data disajikan dalam bentuk uraian singkat dan penjelasan deskriptif yaitu mendeskripsikan penggunaan media *komik kearifan lokal* dalam proses pembelajaran beserta faktor penghambat, pendukung, dan kesulitan pada saat proses pembelajaran.

d. Kesimpulan

Pada tahap ini peneliti menarik kesimpulan bahwa dari data yang diperoleh merupakan hasil atau jawaban dari rumusan masalah yang dikaji.

2. Analisis data kuantitatif

Analisis data kuantitatif digunakan untuk mengetahui kelayakan media *komik kearifan lokal*, diperoleh dari analisis data angket validasi dan angket respon siswa.

a. Analisis Data Angket Validasi Ahli

Pengembangan media *komik kearifan lokal* melalui validasi dalam menguji kelayakan media serta di sesuaikan dengan materi berdasarkan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar. Hasil angket validasi ahli menggunakan skala likert, variable yang akan diukur dan dijabarkan menjadi indikator variable. Skala likert terdiri dari 4 kategori sebagai berikut:

Tabel 3.8 Kriteria Validasi Tingkat Pencapaian

No.	Tingkat pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
1	75,01%-100,00%	Sangat Baik	Sangat valid atau dapat digunakan tanpa revisi
2	50,01%-75,00%	Baik	Cukup valid atau dapat digunakan namun perlu revisi kecil
3	25,01%-50,00%	Tidak Baik	Kurang valid, disarankan tidak dipergunakan karena perlu revisi besar
4	00,00%-25,00%	Sangat Tidak Baik	Tidak valid atau tidak dapat digunakan

(Akbar & Sriwijaya (dalam Asmaroini, 2015 : 44) dalam modifikasi peneliti)

b. Analisis Data Angket Respon Siswa

Data analisis respon siswa dianalisis menggunakan data kuantitatif. Cara menguji respon siswa terhadap produk yang dikembangkan yaitu dengan menggunakan skala *Likert* atau data berupa angka. Pada skala *Likert* terdapat empat pilihan digunakan agar tanggapan responden lebih tegas pada posisi yang mana, sehingga tidak menggunakan jawaban netral atau ragu ragu. Data keantitatif pada penelitian dan pengembangan ini diperoleh dari angket respon siswa . Berikut pedoman penilaian angket skala *Likert* :

Tabel 3.9 Kategori Penilaian Skala Likert

Skala likert terdiri dari 4 kategori sebagai berikut:

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat setuju/ selalu/ sangat positif / sangat baik /sangat layak/sangat sesuai/sangat paham/sangat menarik/ sangat bermanfaat

No	Skor	Keterangan
2	Skor 3	Setuju/sering/positif/baik/layak/sesuai/paham/menarik/bermanfaat
3	Skor 2	Ragu – ragu/kadang – kadang/netral/kurang layak/Kurang baik/kurang sesuai/kurang paham/kurang menarik/kurang bermanfaat
4	Skor 1	Tidak setuju/ tidak pernah/negatif/tidak layak/tidak sesuai/tidak paham/tidak menarik/tidak bermanfaat

(Sugiyono, 2017:135 dengan modifikasi peneliti)

Menurut Indarti (dalam Fristoni.2013:5) presentase validasi para ahli rata – rata setiap komponen dihitung menggunakan rumus berikut ini :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Perolehan presentase respon siswa (hasil dibulatkan sampai mencapai bilangan bulat)

F=Jumlah skor setiap kriteria yang dipilih

N = Jumlah skor ideal

Tabel 3.10 Kriteria Validasi Tingkat Pencapaian

No.	Tingkat pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
1	75,01%-100,00%	Sangat Baik	Sangat valid atau dapat digunakan tanpa revisi
2	50,01%-75,00%	Baik	Cukup valid atau dapat digunakan namun perlu revisi kecil
3	25,01%-50,00%	Tidak Baik	Kurang valid, disarankan tidak dipergunakan karena perlu revisi besar
4	00,00%-25,00%	Sangat Tidak Baik	Tidak valid atau tidak dapat digunakan

(Akbar & Sriwijaya (dalam Asmaroini, 2015 : 44) dalam modifikasi peneliti)

Apabila media yang dikembangkan telah mencapai interprestasi sebesar 61%, maka media dapat dikatakan sudah baik atau layak digunakan. Namun, sebaliknya jika media

belum mencapai interpretasi sebesar 61% maka perlu adanya revisi kembali untuk menyempurnakan media sebelum digunakan.

