

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN**

#### **A. Model Penelitian dan Pengembangan**

Penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau disebut (*research and development*). Jenis penelitian ini digunakan guna membuat suatu produk dan diuji keefektifannya. Menurut (Purnama, 2016) penelitian dan pengembangan merupakan model penelitian yang digunakan membuat suatu produk dan diuji keefektifannya. Model penelitian dan pengembangan tersebut mengadaptasi dari Borg *and* Gall. Menurut Borg & Gall (1983:775) penelitian dan pengembangan adalah suatu penelitian berorientasi mengembangkan sekaligus memvalidasi penggunaan produk penelitian. Dengan demikian, kesimpulan dari pernyataan di atas tentang penelitian dan pengembangan adalah sebuah meneliti serta dikembangkan produk yang sudah ada maupun belum ada yang bisa dikembangkan lagi tujuannya untuk pembelajaran yang lebih efektif, seperti media pembelajaran cetak maupun non cetak, bahan ajar dan sebagainya. Dalam hal ini yang dihasilkan yaitu berupa media pembelajaran cetak dan bahan ajar kepada peserta didik. Ada 10 langkah model pengembangan menurut Borg *and* Gall, di antaranya: 1) mengumpulkan informasi/data, 2) perencanaan, 3) mengembangkan produk, 4) ujicoba lapangan awal, 5) revisi hasil ujicoba lapangan awal, 6) ujicoba lapangan, 7) penyempurnaan hasil ujicoba

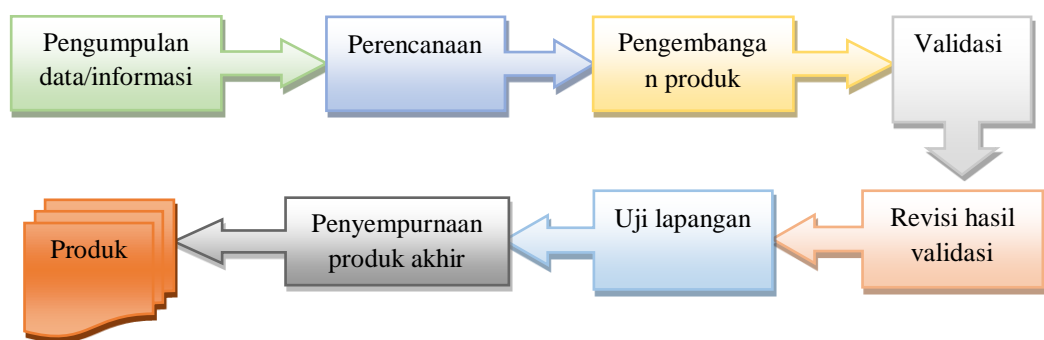
lapangan, 8) ujicoba pelaksanaan lapangan, 9) penyempurnaan produk akhir, 10) diseminasi dan distribusi.

Alasan dipilihnya metode penelitian R and D (riset dan Development) adalah untuk menciptakan suatu produk yang diuji keefektifannya sehingga bisa berfungsi kepada masyarakat, maka penelitian ini mempunyai sifat analisis sehingga diperlukan untuk menguji produk.

Pemilihan model pengembangan Borg & Gall atas dasar pertimbangan praktek karena meskipun 10 langkah namun langsung kepada fokus memproduksi produk sehingga permasalahan yang terjadi di lapangan sehingga solusi dapat segera dicari pemecahan masalahnya. Meskipun memiliki 10 langkah namun dari 10 langkah tersebut langsung berfokus pada intinya dan tidak memiliki sub-sub langkah yang bisa membiaskan langkah intinya. Pada langkah pertama diawali dengan pengumpulan informasi akan diperoleh suatu keadaan atau masalah yang benar-benar nyata, maka dari itu pengembangan produk yang direncanakan akan benar-benar menyelesaikan masalah yang terjadi.

Berdasarkan pertimbangan keterbatasan waktu dan keadaan lapangan, maka tidak akan dilakukan diseminasi, karena jika dilakukan diseminasi penelitian ini akan berkepanjangan dan materi yang seharusnya dapat diselesaikan oleh wali kelas sesuai dengan waktu yang telah ditentukan dapat terbengkalai. Penelitian menggunakan model pengembangan yang telah dimodifikasi (Borg and Gall, 1983) menjadi:1) pengumpulan

informasi/data, 2) perencanaan, 3) pengembangan produk, 4) validasi, 5) revisi hasil validasi, 6) ujicoba lapangan, 7) penyempurnaan produk akhir, 8) produk akhir. Desain ujicoba validasi pengembangan ini melalui dua sesi, yakni validasi ahli dan ujicoba lapangan. Berikut langkah-langkah penelitian dan pengembangan pada gambar 3.1:



**Gambar 3.1** Langkah-langkah penelitian dan pengembangan modifikasi dari Borg and Gall (1983) dalam (Kasdriyanto & Wardana, 2022)

## B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Penjelasan langkah-langkah prosedural dalam penelitian pengembangan ini yang akan dilakukan peneliti dalam membuat produk media pembelajaran seperti pada gambar 3.1.

### 1. Pengumpulan Data/Informasi

Tahap ini guna mengumpulkan informasi maupun data-data yang diperlukan tentang ketersediaan media sebelumnya dan cara pengembangan produk yang akan dikembangkan. Informasi ketersediaan media diperoleh dari observasi dan wawancara pada sekolah yang dijadikan tempat penelitian yaitu SD Muhammadiyah 2 Pendil. Wawancara ini memperoleh

hasil bahwa media MaPin Majalah pintar tidak pernah dibuat dan digunakan sebelumnya. Media sebelumnya hanya berupa materi dan penjelasan yang tersedia di buku LKS dan paket. Materi yang dijelaskan di Majalah Pintar ini juga terdapat bacaan-bacaan yang dapat membuat anak lancar membaca mata pelajaran Bahasa Indonesia.

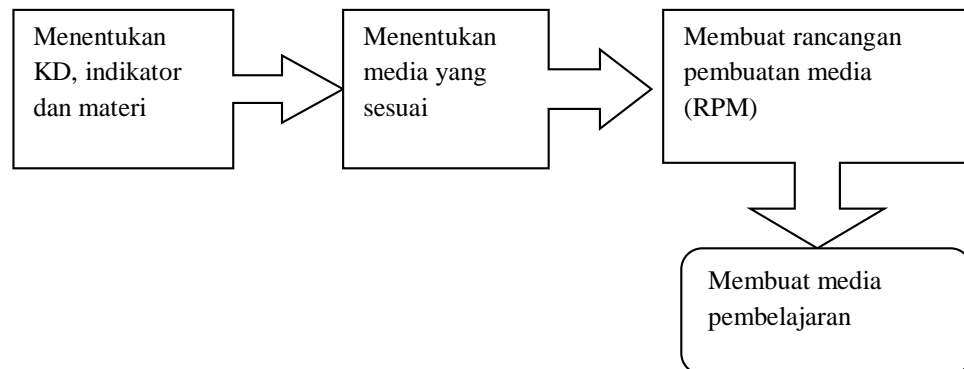
## **2. Melakukan Perencanaan**

Tahap perencanaan merupakan tahap rancangan produk, mengenai ukuran, bahan, dan desain yang akan digunakan. Rancangan bentuk yang dilakukan dengan membuat isi dari Majalah Pintar. Aspek materi dan desain mempertimbangkan kesesuaian dengan sasaran pengguna yaitu siswa.

Bahan yang digunakan peneliti untuk membuat MaPin majalah pintar menggunakan kertas Art Paper untuk bagian cover 210 gram, dan untuk isi 120 gram. Memiliki lebar 20cm dan panjang 27cm, terdiri dari cover depan, cover belakang, halaman awal dan akhir, isi, dan soal evaluasi. Media ini memiliki soal-soal yang perlu dikerjakan secara individu.

## **3. Pengembangan Produk**

Hasil dari menganalisis kebutuhan dari wawancara yang dilakukan, langkah berikutnya adalah mendesain produk media pembelajaran kelas II sekolah dasar SD). Penelitian *Research and Development* (R&D) biasanya menghasilkan produk yang bervariasi. Hasil produk media yang dihasilkan adalah sebuah media pembelajaran 2 dimensi. Pengembangan media pembelajaran yang akan peneliti buat mengikuti langkah-langkah dibawah ini:



**Gambar 3.2 gambar desain pembuatan media pembelajaran**

#### **4. Validasi Produk/Desain**

Proses penilaian apakah produk atau desain yang telah dibuat sudah efektif atau belum disebut validasi desain produk. Validasi tersebut bisa dilakukan oleh para ahli atau profesional yang sudah memenuhi syarat untuk menilai dan mengevaluasi suatu produk yang telah dirancang. Setiap ahli diminta untuk mengevaluasi desain untuk menentukan kekuatan dan kelemahannya. Para validator diminta untuk menilai kesesuaian produk, kelebihan dan kelemahan dari media pembelajaran yang telah dikembangkan peneliti. Dan juga memberikan informasi media dengan mengetahui kritik dan komentar yang diperoleh dari validator, peneliti dapat merubah produk yang diproduksi berdasarkan komentar, kritik dan saran yang validator berikan.

#### **5. Revisi Hasil Validasi**

Merubah atau merevisi produk/desain yang telah dinilai oleh para validator sesuai dengan komentar, kritik, dan saran. Apabila produk tersebut masih kurang sesuai dengan komentar validator, peneliti harus merevisi

kembali. Tetapi, apabila komentar dan kritik sudah lebih baik dari pada sebelumnya dan mendapatkan nilai lebih baik maka tidak perlu direvisi kembali hanya merevisi sekali saja di awal. Selanjutnya yaitu bisa langsung pada tahap ujicoba produk kepada peserta didik.

## **6. Uji Lapangan**

Langkah selanjutnya setelah direvisi dan memiliki persetujuan validator  
Langkah selanjutnya setelah direvisi dan memiliki persetujuan validator, produk pengembangan bisa diujicobakan di sekolah dasar tempat penelitian yang dipilih. Dalam pendidikan, mengembangkan media berupa desain produk bisa langsung diujicobakan, selepas melakukan validasi dan revisi kepada validator. Ujicoba produk ini dilakukan pada kelompok besar atau dalam 1 kelas yang terdiri dari 19 siswa SD Muhammadiyah 2 Pendil. Peneliti melakukan ujicoba media pembelajaran yang dibuat kepada peserta didik. Pada saat kegiatan ujicoba, peneliti mencatat respon peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran. Pengisian angket yang telah disediakan diisi oleh peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran yang telah dibuat. Pengisian angket yang telah disediakan peneliti juga dilakukan oleh guru.

## **7. Penyempurnaan Produk Akhir**

Setelah menguji produk, langkah selanjutnya adalah merevisi produk. Revisi produk bertujuan untuk memperbaiki atau menyempurnakan produk yang telah dibuat berdasarkan hasil ujicoba produk yang telah dilakukan. Revisi produk dilakukan atas dasar catatan lapang saat dilakukannya

ujicoba, yang diambil dari angket respon siswa oleh peserta didik serta saran produk atau media yang diberikan ketika ujicoba lapangan. Penelitian dan pengembangan berakhir sampai tahap ujicoba kelompok besar atau dalam satu kelas karena media ini berbasis keterampilan kolaborasi. Pernyataan media layak atau tidak dari data yang di telah didapat yang digunakan sampai tahap yang ke delapan.

## **8. Produk**

Produk akhir pada penelitian pengembangan ini yaitu media pembelajaran MaPin Majalah Pintar mata pelajaran Bahasa Indonesia.

### **C. Uji Coba Produk**

Ujicoba produk bertujuan untuk mengetahui layak untuk dipakai dengan cara mengumpulkan data dari angket tersebut. Beberapa hal yang akan diuraikan selama ujicoba produk di lapangan ini adalah: 1) Desain ujicoba, 2) Subjek ujicoba, 3) Jenis data, 4) Instrumen pengumpulan data, dan 5) Teknik analisis data. Penjelasan dari masing-masing langkah tersebut adalah sebagai berikut:

#### **1. Desain Uji Coba**

Dilakukannya desain uji coba produk untuk dapat mengetahui apakah media yang telah dibuat itu layak untuk diterapkan pada proses pembelajaran. Yang dilakukan dalam desain ujicoba produk yaitu validasi produk dan ujicoba produk. Sebelum melaksanakan ujicoba produk, peneliti memvalidasi produk media yang telah dibuat kepada validator ahli media pembelajaran, ahli materi pembelajaran, dan guru kelas II mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Ketiga validator tersebut memberikan penilaian untuk media yang telah dibuat agar peneliti dapat mengetahui kekurangan dan kelebihan dari media yang sudah dibuat. Selain itu, agar peneliti mengetahui media yang telah dibuat layak atau tidak untuk di gunakan.

Ujicoba produk dilakukan dengan cara membetuntut siswa berpasang-pasangan, supaya siswa yang memiliki keterampilan intrapersonal dapat mengajari temannya sekaligus mengasah keterampilannya tersebut.

## 2. Subjek Coba

Subjek ujicoba penelitian pengembangan media MaPin Majalah Pintar yaitu validator ahli media pembelajaran, ahli materi pembelajaran, ahli pembelajaran dan siswa kelas II SD Muhammadiyah 2 Pendil. Penjelasan subjek validasi media MaPin Majalah Pintar dapat dilihat pada tabel 3.1 dibawah ini:

**Tabel 3.1 Subjek ujicoba media pembelajaran**

| No | Subjek Ujicoba                                  | Kriteria   | Kualifikasi                                      |
|----|---|------------|--|
| 1. | Ahli media pembelajaran                         | lulusan S2 | Memiliki keterampilan dalam bidang media         |
| 2. | Ahli materi pembelajaran                        | lulusan S2 | Memiliki keterampilan dalam bidang pembelajaran  |
| 3. | Guru kelas/guru mata pelajaran Bahasa Indonesia | lulusan S1 | Memahami mata pelajaran Bahasa Indonesia         |
| 4. | Siswa   | Siswa SD   | Memiliki pengetahuan dasar (membaca dan menulis) |



### **3. Jenis Data**

Jenis data diperoleh dari penelitian pengembangan ini adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Penilaian data kuantitatif diperoleh dari angket penilaian yang telah dibuat oleh peneliti dan diisi oleh para validator dan guru serta siswa kelas IV SD Muhammadiyah 2 Pendil. Data kualitatif diperoleh dari masukan, saran, tanggapan, maupun kritikan melalui angket yang diberikan dari ahli media, ahli materi maupun guru/wali kelas dan juga diperoleh dari peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah 2 Pendil.

### **4. Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini dibagi menjadi tiga bagian, pertama pengumpulan informasi pendahuluan, pengumpul data penelitian pengembangan dan dokumentasi. Pengumpulan data pendahuluan dalam instrumen berupa angket guru dan peserta didik serta pedoman wawancara guru. Sedangkan instrumen pengumpul data pada penelitian pengembangan diperinci seperti di bawah ini :

#### **(1) Draft Wawancara**

Peneliti pada penelitian ini, mengumpulkan data dan informasi melalui observasi dan wawancara. Observasi dan wawancara langsung adalah teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data, agar mengetahui secara pasti informasi yang didapat. Instrumen yang digunakan pada saat melaksanakan observasi yaitu meneliti media yang sering digunakan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, respon siswa terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia, kesulitan yang dihadapi oleh

guru ketika melaksanakan pelajaran Bahasa Indonesia, serta media yang cocok untuk diterapkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pedoman wawancara tersebut digunakan sebagai tahap awal untuk mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

## (2) Angket

Pengumpulan data yang disajikan melalui pertanyaan-pertanyaan yang ditulis sebelumnya untuk dijawab oleh responden disebut angket. Tujuan dari angket ini untuk mengetahui informasi dari responden tentang penggunaan media Papan TTS ROPAH (Roda Pahlawan). Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket validasi dan angket respon guru/wali kelas serta peserta didik.

Angket adalah cara pengumpulan data yang dilaksanakan dengan cara memberi beberapa pertanyaan yang tertulis pada responden supaya dijawab. Tujuan angket diberikan yaitu untuk mendapatkan informasi dari responden terkait apa yang dialami ketika menggunakan media MaPin Majalah Pintar. Angket yang digunakan yaitu angket validasi dan angket respon siswa.

**Tabel 3.2 Aspek yang Dinilai, Instrumen, Data yang Diamati dan Responden**

| Aspek yang dinilai | Instrumen       | Data yang diamati                       | Responden  |
|--------------------|-----------------|---|--|
| Validitas produk   | Angket validasi | Media pembelajaran MaPin Majalah Pintar | <ul style="list-style-type: none"> <li>Ahli materi/isi</li> <li>Ahli media pembelajaran</li> </ul> |
| Kepraktisan produk | Angket          | Kemudahan dalam menggunakan media       | <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru</li> </ul>   |

|                       |                        |                                      |         |
|-----------------------|------------------------|--------------------------------------|---------|
|                       |                        | pembelajaran MaPin<br>Majalah Pintar | • Siswa |
| Keefektifan<br>produk | Hasil Belajar<br>Siswa | Petunjuk mudah dipahami              | • Siswa |

Sumber : Olahan peneliti

Pedoman instrumen pengumpulan data yang terdapat pada tabel 3.2 merupakan instrumen yang digunakan dalam pengambilan data. Bentuk instrumen yang membantu peneliti adalah menggunakan angket.

Berikut adalah tabel tentang kisi-kisi pertanyaan angket untuk ahli materi atau isi, ahli media pembelajaran, guru dan peserta didik.

**Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Instrumen Validasi Materi**

| Variabel                                      | Indikator  | Jumlah butir | No. Item |
|---|--|--------------|----------|
| a. Pembelajaran<br>( <i>Instructional</i> )   | 1. Media dapat digunakan untuk pembelajaran kelompok kecil dan kelas.    | 1            | 1        |
|   | 2. Penggunaan judul menarik dan membuat siswa termotivasi untuk belajar. | 1            | 2        |
| b. Kurikulum<br>( <i>Curriculum</i> )         | 1. Media relevan dengan materi yang harus dipelajari siswa.              | 1            | 3        |
|   | 2. Media sudah sesuai dengan kurikulum yang berlaku.                     | 1            | 4        |
|   | 3. Tujuan dan manfaat pembelajaran disampaikan dengan jelas.             | 1            | 5        |
| c. Isi materi<br>( <i>Content of matter</i> ) | 1. Isi materi sesuai dengan Standar Kompetensi (SK)                      | 1            | 6        |
|   | 2. Isi materi sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD)                        | 1            | 7        |
|   | 3. Isi materi yang disajikan menggunakan bahasa yang sesuai dengan EYD   | 1            | 8        |
|   | 4. Isi materi memiliki konsep yang benar dan tepat                       | 1            | 9        |
|   | 5. Media melibatkan partisipasi siswa                                    | 1            | 10       |
| d. Interaksi                                  |  | 1            | 11       |

|  |   |   |    |
|--|---|---|----|
|  | 1. Media mudah untuk digunakan oleh siswa                   | 1 | 12 |
|  | 2. Pengguna bisa mengerjakan soal setelah menggunakan media |   |    |

Sumber : Zanni, Lirra. 2018

**Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Media**

| Variabel  | Indikator   | Jumlah Butir | No. Item |
|---|---|--------------|----------|
| a. Desain (interface)                                   | 1. Warna yang digunakan pada media menarik                | 1            | 1        |
|   | 2. Tampilan media menarik.                                | 1            | 2        |
|   | 3. Media dapat digunakan sebagai alternative pembelajaran | 1            | 3        |
|   | 4. Media mudah dan aman digunakan                         | 1            | 4        |
|   | 5. Media fleksibel (dapat dimainkan dimana saja)          | 1            | 5        |
|   | 6. Bentuk media dapat memotivasi siswa                    | 1            | 6        |
| b. Kesesuaian materi dengan mediadan Keterlibatan siswa | 7. Gambar yang digunakan dalam media bervariasi           | 1            | 7        |
|   | 8. Penyajian materi sesuai dengan standar kompetensi      | 1            | 8        |
|   | 9. Penyajian materi sesuai dengan kompetensi dasar        | 1            | 9        |
|   | 10. Materi yang disajikan jelas dan mudah dipahami        | 1            | 10       |
|   | 11. Media dapat digunakan oleh siswa                      | 1            | 11       |
|   | 12. Media dapat memotivasi siswa                          | 1            | 11       |

Sumber : Zanni, Lirra. 2018

**Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket Respon Siswa**

| Variabel                               | Indikator  | Jumlah butir | No. Item |
|--|--|--------------|----------|
| a. Pengoperasian atau penggunaan media | 1. Media mudah dioperasikan atau digunakan.                  | 1            | 1        |
|  | 2. Petunjuk penggunaan media jelas                           | 1            | 2        |
|  | 3. Tampilan media menarik                                    | 1            | 3        |
| b. Reaksi Pemakai (User Reaction)      | 1. Pengguna merasa senang menggunakan media.                 | 1            | 4        |
|  | 2. Pengguna tertarik jika materi lain menggunakan media ini. | 1            | 5        |

|  |   |   |    |
|--|---|---|----|
|  | 3. Pengguna bersemangat dan termotivasi belajarnya setelah menggunakan media.                 | 1 | 6  |
|  | 4. Pengguna paham dan jelas tentang materi yang ada pada media.                               | 1 | 7  |
|  | 5. Pengguna berminat dan tertarik jika belajar di sekolah dan di rumah menggunakan media ini. | 1 | 8  |
|  | 6. Pengguna bisa belajar secara mandiri menggunakan media ini.                                | 1 | 9  |
|  | 7. Pengguna mudah mengoperasikan media  | 1 | 10 |

Sumber : Zanni, Lirra. 2018

Pedoman instrumen pengumpulan data yang terdapat pada tabel 3.5 merupakan instrumen dalam pengambilan data respon peserta didik. Tujuan angket respon siswa mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang digunakan. Pada angket respon siswa ini terdapat beberapa pertanyaan mengenai penilaian, komentar, dan saran dari seluruh peserta didik kelas IV tentang pengembangan media pembelajaran.

### **(3) Dokumentasi**

Instrumen dokumentasi pelaksanaan penelitian menggunakan kamera handphone untuk mendokumentasikan kegiatan selama penelitian berlangsung, kegiatan ini dilakukan oleh peneliti dan peserta didik.

## **5. Teknik Analisis Data**

Teknik penganalisisan data ini menggunakan teknik analisis kuantitatif dan teknik analisis kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil skor uji

validasi ahli, angket guru dan siswa yang telah dikumpulkan dianalisis dengan menggunakan rumus kuantitatif untuk diberi presentase yang akhirnya akan dideskripsikan secara kualitatif.

Data kualitatif diperoleh dengan komentar validator ahli materi atau isi, ahli media pembelajaran, guru dan siswa yang akan dideskripsikan secara kualitatif.

#### (a) Analisis Data Validitas Ahli

Perolehan hasil validasi ahli media yang dihitung menggunakan skala likert seperti tabel di 3.6 di bawah ini yang terdiri dari empat kategori:

**Tabel 3.6 penilaian menurut skala Likert**

| No | Skor   | Keterangan  |
|----|--------|---|
| 1  | Skor 5 | Sangat setuju/ sangat baik/ sangat sesuai/ sangat mudah/ sangat paham/ sangat menarik/ sangat mengerti/ sangat layak/ sangat bermanfaat/ sangat memotivasi.   |
| 2  | Skor 4 | Setuju/ baik/ sesuai/ mudah/ paham/ menarik/ mengerti/ layak/ bermanfaat/ memotivasi.   |
| 3  | Skor 3 | Cukup setuju/ cukup baik/ cukup sesuai/ cukup mudah/ cukup paham, cukup menarik/ cukup mengerti/ cukup layak/ cukup bermanfaat/ cukup memotivasi.   |
| 4  | Skor 2 | Kurang setuju/ kurang baik/ kurang sesuai, kurang mudah/ kurang paham/ kurang menarik/ kurang mengerti/ kurang layak/ kurang bermanfaat/ kurang memotivasi.   |
| 5  | Skor 1 | Sangat kurang setuju/ sangat kurang baik/ sangat kurang sesuai/ sangat kurang mudah/ sangat kurang paham/ sangat kurang menarik/ sangat kurang mengerti/ sangat kurang layak/ sangat kurang bermanfaat/ sangat kurang memotivasi. |

Untuk menghitung rata-rata dari setiap komponen dapat menggunakan rumus:

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

Keterangan:

P = Presentase skor

$\sum R$  = Jumlah jawaban yang diberikan oleh responden atau validator

N = Total skor maksimal

Tingkat pencapaian dan kualifikasi validasi ahli media dan ahli materi pengembangan media pembelajaran ditunjukkan tabel 3.7 sebagai berikut:

**Tabel 3.7 Tingkat Pencapaian dan Kualifikasi Validasi Ahli**

(Sumber: Wulandari, 2014: 51) dalam (Zanni, Lirra. 2018)

| No | Tingkat Pencapaian | Kualifikasi        | Keterangan   |
|----|--------------------|--------------------|--|
| 1  | 81 - 100%          | Sangat baik        | Sangat layak/ sangat valid, tidak perlu direvisi       |
| 2  | 61 - 80%           | Baik               | Layak/ valid, tidak perlu direvisi                     |
| 3  | 41 - 60%           | Cukup baik         | Kurang layak/ kurang valid, perlu direvisi             |
| 4  | 21 - 40%           | Kurang baik        | Tidak layak/ tidak valid, perlu direvisi               |
| 5  | <20%               | Sangat kurang baik | Sangat tidak layak/ sangat tidak valid, perlu direvisi |

Dikatakan sangat valid atau valid jika hasil skor  $\geq 61\%$  penilaian dari para ahli dan guru untuk pengembangan media pembelajaran.

#### (b) Analisis Angket Respon Siswa

Penganalisisan angket respon siswa menggunakan data kuantitatif menghasilkan untuk mengetahui respon para peserta didik terhadap

media pembelajaran yang sudah digunakan guna mengetahui kelayakan dari media yang telah dikembangkan. Penilaian hasil angket respon siswa dibuat pertanyaan dengan pilihan jawaban “Ya” dengan skor 1 atau “Tidak” dengan skor 0 yang menggunakan skala Guttman. Pernyataan tersebut dilihat pada tabel 3.8 dibawah ini:

**Tabel 3.8 Penilaian menurut Skala Guttman**

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

Perhitungan rata-rata pada setiap komponen digunakan rumus:

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

Keterangan

P = Presentase

$\sum x$  = Jumlah jawaban yang diberikan oleh peserta didik

$x$  = Skor maksimal ideal

Tingkat pencapaian dan kualifikasi validasi ahli media dan ahli materi pengembangan media pembelajaran ditunjukkan tabel 3.7 sebagai berikut:



**Tabel 3.9 nilai respon siswa pada penggunaan media****(Sumber: Wulandari, 2014: 52) dalam (Zanni, Lirra. 2018)**

| <b>No</b> | <b>Tingkat Pencapaian</b> | <b>Kualifikasi</b> | <b>Keterangan</b>                                      |
|-----------|---------------------------|--------------------|--|
| 1         | 81 – 100%                 | Sangat baik        | Sangat layak/ sangat valid, tidak perlu direvisi       |
| 2         | 61 – 80%                  | Baik               | Layak/ valid, tidak perlu direvisi                     |
| 3         | 41 – 60%                  | Cukup baik         | Cukup layak/ cukup valid, perlu direvisi               |
| 4         | 21 – 40%                  | Kurang baik        | Tidak layak/ tidak valid, perlu direvisi               |
| 5         | <20%                      | Sangat kurang baik | Sangat tidak layak/ sangat tidak valid, perlu direvisi |

Media pembelajaran bisa dikatakan mendapatkan respon siswa baik jika hasil angket dari media yang dikembangkan mencapai presentase  $\geq$  61%.