

## 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 *and* 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.

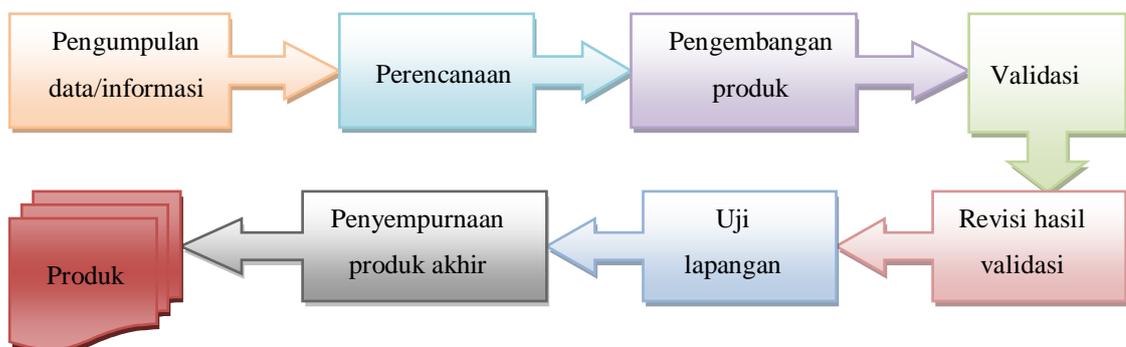
Alasan dipilihnya metode penelitian R and D (riset dan Development) adalah untuk menciptakan suatu produk yang diuji keefektifannya sehingga bisa berfungsi kepada masyarakat, maka penelitian ini mempunyai sifat analisis sehingga diperlukan untuk menguji produk.

Pengembangan produk yang dihasilkan oleh peneliti adalah Papan TTS ROPAH (Roda Pahlawan) yaitu sebuah media pembelajaran digunakan untuk menganalisis dan memahami konsep perjuangan para pahlawan di Indonesia dalam memecahkan masalah yang dibentuk semenarik mungkin, media papan TTS ROPAH ini seperti roda putar yang bergambarkan para pahlawan berbentuk lingkaran dilengkapi dengan kuis/soal permasalahan berkaitan dengan perjuangan pahlawan di Indonesia, untuk membuat menarik minat siswa dalam menjawab permasalahan atau soal peserta didik dapat memutar roda pahlawan tersebut kemudian akan mendapat pertanyaan dan jawaban tersebut akan diletakkan di papan TTS, sehingga peserta didik akan berkolaborasi bersama dengan kelompoknya dengan baik.

Model pengembangan ini dipilih atas dasar pertimbangan praktik karena walaupun 10 langkah tetapi peneliti hanya menggunakan 8 langkah yang telah dimodifikasi dan langsung kepada fokus memproduksi produk sehingga permasalahan yang terjadi di lapangan segera ditemui solusi permasalahannya. Peneliti langsung berfokus pada intinya dan produk yang dikembangkan, alasannya untuk mempersingkat waktu karena jika penelitian ini

berkepanjangan akhirnya materi-materi yang seharusnya disampaikan kepada peserta didik dalam waktu yang telah ditentukan dalam RPP akan terbengkalai, jika melakukan diseminasi dan distribusi penelitian akan berkepanjangan maka membutuhkan biaya yang sangat banyak untuk merevisi dan memperbarui media. 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 penelitian dan keadaan lapangan, maka tidak akan dilakukan diseminasi. 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) uji coba lapangan, 7) penyempurnaan produk akhir, 8) produk akhir. Desain uji coba validasi pengembangan ini melalui dua sesi, yakni validasi ahli dan uji coba 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 dan memperoleh hasil bahwa media Papan TTS ROPAH (Roda Pahlawan) sebelumnya belum sama sekali dibuat dan digunakan. Sebelumnya media yang digunakan berupa materi atau gambar-gambar yang tersedia di buku paket LKS saja. Informasi yang dikumpulkan tentang pahlawan yang ada di Indonesia mata pelajaran IPS.

### **2. Melakukan Perencanaan**

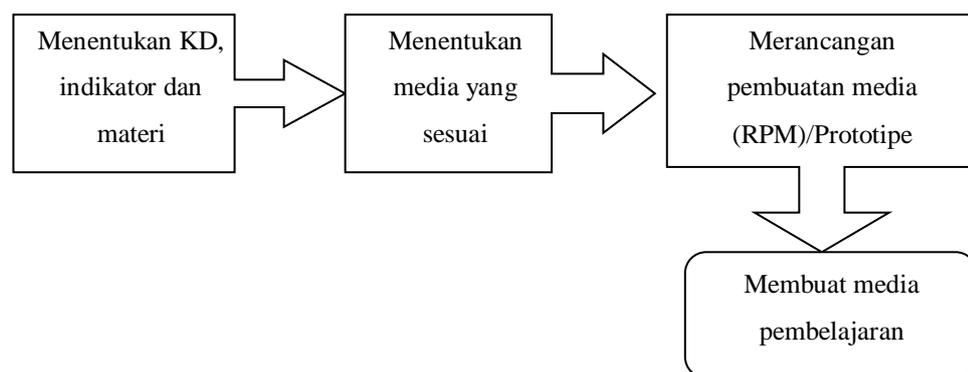
Tahap perencanaan rancangan produk, yaitu ukuran, warna, bentuk, desain, dan bahan yang digunakan. Perancangan dilakukan dengan menggambar pola sketsa Papan TTS ROPAH (Roda Pahlawan). Pertimbangan aspek ukuran produk sesuai sasaran yang akan digunakan adalah peserta didik.

Bahan yang digunakan peneliti untuk membuat Papan TTS ROPAH (Roda Pahlawan) menggunakan papan triplek melamin berwarna putih yang nantinya akan digaris kotak-kotak hitam. Roda putar berbentuk lingkaran

yang dibuat menggunakan kertas karton yang ditempel banner dan diberi gambar pahlawan Indonesia. Pada ropah nya disediakan kantong berisi kuis/soal yang terkait dengan materi perjuangan para pahlawan dan siswa dapat menjawab kuis/soal tersebut secara berkelompok/berkolaborasi pada papan TTS menyesuaikan kotak-kotak putih bergaris hitam yang telah disediakan.

### 3. Pengembangan Produk

Setelah dilakukannya langkah observasi dan wawancara hasil dari analisis kebutuhan tersebut adalah merancang desain suatu produk media pembelajaran kelas IV SD. Penelitian *Research and Development (R&D)* menghasilkan berbagai jenis. Hasil produk media yang dihasilkan adalah sebuah media pembelajaran 2 dimensi. Gambaran yang akan dibuat oleh peneliti untuk pengembangan media pembelajaran sebagai berikut:



**Gambar 3.2 Desain Pembuatan Media Pembelajaran**

Langkah awal untuk mengembangkan suatu produk yaitu menetapkan atau menentukan Kompetensi Dasar, Indikator serta materi yang akan digunakan pada media tersebut, dan sesuai dengan kegiatan belajar

mengajar di kelas IV SD. Kemudian adalah menetapkan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan. Penentuan media butuh dilakukan supaya materi yang tersampaikan melalui media ini diterima peserta didik. Langkah selanjutnya yaitu membuat Rancangan Pembuatan Media (RPM)/Prototipe. Pada langkah ini peneliti menentukan bahan dan alat yang digunakan dalam membuat media pembelajaran serta menentukan langkah-langkah pembuatan media pembelajaran dan cara digunakannya media pembelajaran tersebut. Langkah akhir pembuatan pengembangan media yaitu membuat media pembelajaran yang menarik dan baik agar siswa dapat menggunakannya. Produk pengembangan media yang dibuat berupa Papan TTS ROPAH (Roda Pahlawan).

Pengembangan produk awal dilakukan produksi dengan menggunakan bahan yang berupa papan triplek melamin yang dikombinasi dengan karton untuk roda putarnya.

#### **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 kririk 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 telai 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, 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. Pengiisian 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 media pembelajaran Papan TTS ROPAH (Roda Pahlawan) mata pelajaran IPS yang siap dipakai.

### **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**

Desain ujicoba produk dilakukan guna mengetahui media yang telah dibuat layak untuk diterapkan pada proses pembelajaran. Yang dilakukan dalam desain ujicoba produk yaitu validasi produk dan ujicoba produk. Sebelum dilakukannya ujicoba produk, peneliti memvalidasi produk media yang sudah dibuat kepada validator ahli media, ahli materi, dan guru/wali kelas IV. Ketiga validator tersebut memberikan penilaian terhadap media yang usai dibuat supaya peneliti dapat mengetahui kelemahan dan kelebihan dari media yang telah dibuat. Selain itu, agar peneliti mengetahui media yang dibuat telah layak atau tidak untuk di gunakan.

Ujicoba produk dilakukan dalam satu tahapan saja yaitu ujicoba kelompok besar yang dilakukan kepada 19 siswa kelas IV SD Muhammadiyah 2 Pendil. Alasan perlakuan hanya kelompok besar atau langsung pada satu kelas di dalamnya ini karena model belajar kolaboratif cocok untuk kelompok yang berisikan lebih dari 2 orang. Agar terlihat bagaimana siswa dalam berkolaborasi dengan beberapa temannya yang tidak hanya 1 saja.

## **2. Subjek Coba**

Subjek ujicoba penelitian pengembangan media Papan TTS ROPAH yaitu terdiri dari ahli media pembelajaran, ahli materi pembelajaran, ahli pembelajaran dan siswa kelas IV SD Muhammadiyah 2 Pendil. Penjelasan subjek validasi media Papan TTS ROPAH dapat terlihat 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 IPS	lulusan S1	Memahami mata pelajaran IPS
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) Observasi dan 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 diperoleh. Instrumen yang digunakan pada saat melakukan observasi adalah meneliti media yang sering digunakan pada mata pelajaran IPS, respon siswa terhadap mata pelajaran IPS, kesulitan yang dihadapi oleh guru ketika melaksanakan pelajaran IPS, serta media yang cocok untuk diterapkan pada mata pelajaran IPS. 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.

**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 Papan TTS ROPAH (Roda Pahlawan)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ahli materi/isi</li> <li>• Ahli media pembelajaran</li> </ul>
Kepraktisan produk	Angket	Kemudahan dalam menggunakan media pembelajaran Papan TTS ROPAH (Roda Pahlawan)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru</li> <li>• Siswa</li> </ul>
Keefektifan produk	Lembar Tes	Hasil Nilai LKS pembelajaran IPS yang $\geq$	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa</li> </ul>

		70 (KKM)	
--	--	----------	--

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 ( <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 ( <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 ( <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. Media mudah untuk digunakan oleh siswa	1	11
	2. Pengguna bisa mengerjakan soal setelah menggunakan media	1	12

Sumber : Zanni, Lirra. 2018

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

Variabel	Indikator	Jumlah Butir	No. Item
a. Desain	1. Warna yang digunakan pada media	1	1

(interface)  b. Kesesuaian materi dengan mediadan Keterlibatan siswa	menarik		
	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
	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 ( <i>User Reaction</i> )	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

Pendokumentasian ketika melaksanakan penelitian yaitu menggunakan kamera handphone.

## 5. Teknik Analisis Data

Teknik penganalisan 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	Keterangan	Skor
1	Sangat setuju/ sangat baik/ sangat sesuai/ sangat mudah/ sangat	4

	paham/ sangat menarik/ sangat mengerti/ sangat layak/ sangat bermanfaat/ sangat memotivasi.	
2	Setuju/ baik/ sesuai/ mudah/ paham/ menarik/ mengerti/ layak/ bermanfaat/ memotivasi.	3
3	Cukup setuju/ cukup baik/ cukup sesuai/ cukup mudah/ cukup paham, cukup menarik/ cukup mengerti/ cukup layak/ cukup bermanfaat/ cukup memotivasi.	2
4	Cukup setuju/ cukup baik/ cukup sesuai/ cukup mudah/ cukup paham, cukup menarik/ cukup mengerti/ cukup layak/ cukup bermanfaat/ cukup memotivasi.	1

Perhitungan rata-rata pada setiap komponen digunakan rumus:

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

Keterangan:

P = Presentase skor (%)

$\sum R$  = Jumlah skor jawaban 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**

Penganalisan 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

Rata-rata pada setiap komponen menggunakan rumus:

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

Keterangan

P = Presentase skor (%)

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

$x$  = Total skor maksimal

Tabel di bawah ini menunjukkan nilai respon penggunaan media.

**Tabel 3.9 Nilai Respon Siswa Pada Penggunaan Media**  
 (Sumber: Wulandari, 2014: 52) 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	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%.