

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Metode Penelitian

Metode Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian pengembangan. Kantun, (2013) mengungkapkan bahwa penelitian pengembangan bertujuan untuk menghasilkan atau mengembangkan sebuah produk, produk tersebut dapat berupa media pembelajaran, model pembelajaran, program komputer, alat evaluasi dan sebagainya. Penelitian pengembangan yang dilakukan menggunakan jenis penelitian *Design and Development (D&D)*. Menurut Richey & Klein, (2007) *Design and Development* merupakan metode penelitian yang sistematis mengenai desain, pengembangan dan evaluasi yang berkaitan dengan produk yang baru maupun perkembangan yang sudah ada.

Menurut Richey & Klein, (2007) terdapat dua kategori dalam jenis penelitian *Design and Development* yaitu *Product and Tool Research* dan *Model Research*. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian tergolong kedalam kategori pertama yaitu *Product and Tool Research*. Pada penelitian ini terdapat suatu media pembelajaran yang dimodifikasi guna membantu siswa agar memahami materi pembelajaran dengan mudah. Richey dan Klein (dalam Kara dan Cagiltay, 2019) memaparkan bahwa desain dan pengembangan penelitian didefinisikan sebagai studi sistematis dari proses desain, pengembangan dan evaluasi dengan tujuan membangun dasar empiris untuk penciptaan produk dan alat instruksional dan non-struktural dan model baru atau yang disempurnakan dalam proses pengembangannya. Penelitian desain dan pengembangan produk menurut Richey dan Klein (dalam Rusdi, 2018) adalah :

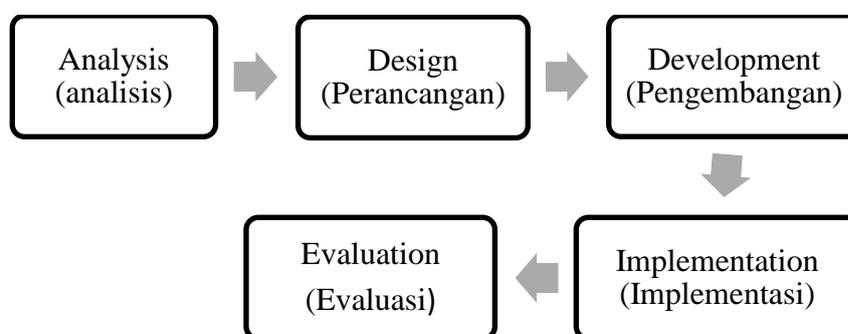
1. Penekanan tentang desain dan pengembangan produk-produk tertentu.
2. Outcome yang diharapkan yaitu mendapatkan pengetahuan dari pengembangan produk yang spesifik dan menganalisa kondisi yang memfasilitasi penggunaan produk yang berhasil.
3. Bersifat spesifik sesuai dengan konteks pengkajian awal.

Gall, M.D., Gall, J.P dan Borg., W.R., (dalam Rusdi, 2018, hlm. 18) berpendapat bahwa mengembangkan dari media pembelajaran identik dengan mendesain pembelajaran. Desain di sini merupakan fase perencanaan serta

pengembangan produk. Sehingga desain dan pengembangan merupakan suatu rangkaian aktivitas yang tidak dapat dipisahkan untuk menghasilkan sesuatu yang inovatif dan produktif. Kemudian penelitian dengan metode D&D sendiri menurut Rusdi (2018, hlm. 21) dapat mengembangkan kreativitas produktif para perancang dan pengembang pemula untuk menjadi perancang dan pengembang yang profesional. Dengan berorientasi pada kegunaannya produk yang dikembangkan harus tercapai dan terukur pada level-level yang diinginkan. Penting untuk Berdasarkan pada desain penelitian tersebut maka penelitian ini menggunakan desain penelitian D&D yang bertujuan membuat produk media pembelajaran pendidikan yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Produk media pembelajaran yang didesain dan dikembangkan oleh peneliti yaitu Buku Digital Interaktif materi alat indera dan cara merawatnya untuk siswa kelas IV di Sekolah Dasar.

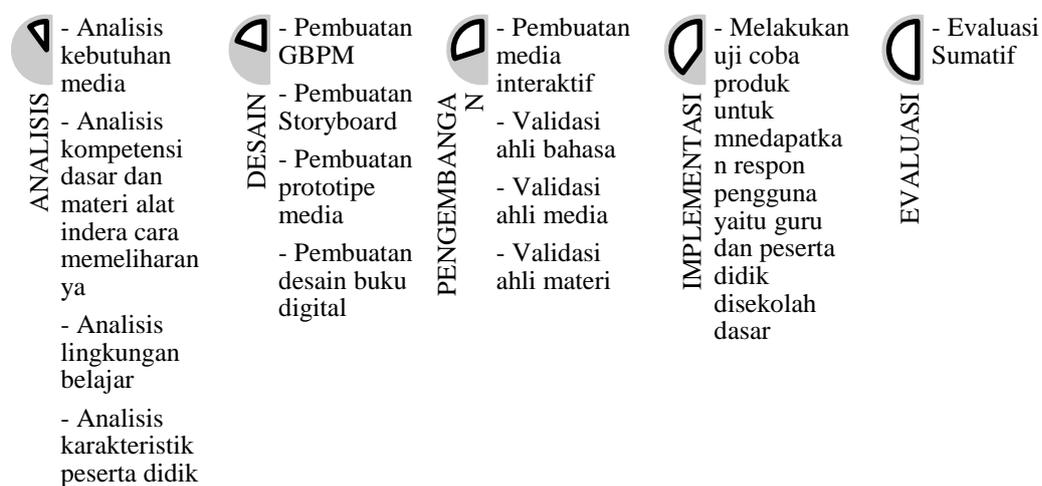
### 3.2 Prosedur Penelitian

Penelitian *Design and Development* memiliki beberapa variasi prosedur penelitian yang didapat dari beberapa ahli, dalam penelitian ini mengambil pendapat dari (Rusdi, 2018) dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap seperti pada gambar dibawah ini:



Gambar 3.1 Alur penelitian *Design and Development* ADDIE Menurut Rusdi (2018)

Berikut merupakan penjabaran prosedur penelitian ADDIE yang dilaksanakan dalam penelitian ini :



Gambar 3.2 Kerangka Model ADDIE (Rusdi,2018)

### 3.2.1 Analisis (Analisis)

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis terhadap empat aspek yaitu analisis yang harus dipenuhi yakni analisis kebutuhan media pembelajaran, analisis kurikulum dan materi pembelajaran, analisis lingkungan belajar dan analisis karakter peserta didik. Tahap analisis ini dilakukan sebagai penunjang dalam perencanaan media pembelajaran yang dikembangkan. Tahap ini dilakukan untuk memastikan bahwa produk yang dirancang sesuai dengan kebutuhan di kelas dan sesuai dengan perkembangan teknologi yang sedang berkembang pada saat ini. Pada tahap ini diperlukan juga tahap analisis perkembangan dan analisis peserta didik guna mengetahui apakah media yang digunakan sesuai dengan perkembangan karakteristik siswa. Tujuan dilakukannya analisis ini guna media yang dikembangkan punya kesesuaian dengan kurikulum dan indikator sebagai target yang harus dicapai oleh siswa.

Pada tahapan ini peneliti menggunakan teknik pengumpulan data melalui wawancara serta observasi lapangan untuk memperoleh gambaran terkait kebutuhan di kelas maupun dilapangan tempat peneliti melakukan penelitian yaitu kelas IV Sekolah Dasar. Kemudian analisis materi dilaksanakan menggunakan

**Cindi Rizki Purwanti, 2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BUKU DIGITAL INTERAKTIF MATERI ALAT INDERA DAN CARA MEMELIHARANYA DI KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [Perpustakaan.upi.edu](https://Perpustakaan.upi.edu)

studi literatur yang sesuai dengan materi yang dikembangkan dalam media pembelajaran buku digital interaktif.

### **3.2.2 Design (Perancangan)**

Pada tahapan perancangan, peneliti melakukan penetapan perangkat lunak yang digunakan, menentukan cakupan materi yang disampaikan dan memastikan kebutuhan dalam kegiatan desain sudah terpenuhi. Membuat rancangan berupa GBPM (Garis Besar Program Media) sebagai pendukung dalam proses pembuatan *storyboard* serta melakukan desain media buku digital dan pembuatan prototipe sebagai produk awal media. Hasil dari tahap rancangan ini akan dijadikan sebagai panduan dalam tahap pengembangan, sehingga komponen yang dimuat dalam komponen dapat sesuai dengan kebutuhan.

Pada pembuatan *storyboard* memiliki tujuan untuk mendapatkan uraian atau penjelasan rinci dalam proses penyajian media buku digital interaktif dan membuat spesifikasi produk.

Pembuatan prototipe dengan merancang apa saja yang akan tersedia di dalam buku digital interaktif dengan mengumpulkan bahan media yang akan di masukan kedalam buku digital interaktif seperti gambar animasi tentang panca indera serta komponen warna yang digunakan dalam proses pembuatan buku digital, lalu pembuatan multimedia berupa audio video. Setelah semua yang dibutuhkan sudah terkumpul dan penyelesaian multimedia, peneliti akan melakukan pembuatan design buku digital interaktif sampai berbentuk PDF menggunakan aplikasi canva dan mengelola bahan media yang akan di kemas dalam buku digital interaktif.

Tahap desain media pembelajaran buku digital dilakukan untuk membuat gambaran buku seperti warna yang digunakan elemen/aset yang telah di kumpulkan di satu kan menjadi sebuah buku digital menggunakan canva. Pada tahapan ini peneliti membuat cover, serta halaman buku hingga terakhir biodata penulis.

### **3.2.3 Development (Pengembangan)**

Tahapan pengembangan ini peneliti melakukan pembuatan produk berdasarkan bahan-bahan yang telah dibuat sebelumnya. Setelah mendesain buku menggunakan canva kemudian dijadikan *file* bentuk PDF , pembuatan buku digital interaktif menggunakan *software Flip PDF Profesional* Setelah produk selesai

Cindi Rizki Purwanti, 2023

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BUKU DIGITAL INTERAKTIF MATERI ALAT INDERA DAN CARA MEMELIHARANYA DI KELAS IV SEKOLAH DASAR**  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

menjadi link HTML, peneliti akan melakukan bimbingan bersama dosen pembimbing serta melakukan penyempurnaan revisi.

Pada tahap ini, terdapat proses pengembangan produk pada aplikasi *Flip PDF Profesional* yang mana dalam tahapan ini ada nya penambahan fitur-fitur interaktif yang dapat di rasakan oleh pengguna seperti adanya audio, video, soal tanya jawab berbasis permainan, dan kuis di akhir buku yang mana setiap soal atau permainan yang terdapat di dalam buku digital interaktif memiliki umpan balik langsung terhadap penggunanya seperti apakah salah atau benar yang telah di jawab oleh peserta didik.

Tahapan selanjutnya adalah validasi oleh ahli media, ahli bahasa, ahli materi untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran buku digital untuk digunakan atau di uji coba kepada penggunanya.

#### **3.2.4 Implementation (Implementasi)**

Tahap implementasi merupakan tahap uji coba produk kepada subjek penelitian yang telah ditentukan. Tahap uji coba ini bertujuan untuk mengetahui respon pengguna terhadap produk yang telah dikembangkan. Yaitu guru dan peserta didik kelas IV Sekolah Dasar . proses pembelajaran di sekolah dasar sudah dilaksanakan secara tatap muka. Sehingga untuk mengetahui respon pengguna terhadap media yang dikembangkan dilakukan secara langsung kepada siswa kelas IV . sebelum melakukan uji coba kepada pengguna atau peserta didik, peneliti akan merancang RPP sebagai acuan untuk proses kegiatan pembelajaran secara terstruktur. Pada proses pembelajaran ini peneliti akan memberikan link aplikasi buku digital interaktif keada peserta didik. Kemudian untuk guru, peneliti menyiapkan format penilaian pelaksanaan pembelajaran menggunakan media di dalam kelas. Peneliti juga akan melampirkan video tutorial penggunaan aplikasi buku digital interaktif. Pada tahap ini, peneliti memiliki tujuan utama yakni untuk mengetahui respon guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran yang di rancang. Peneliti melakukan penyebaran angket dalam bentuk *hardfile* secara langsung kepada peserta didik dan guru.

#### **3.2.5 Evaluation (Evaluasi)**

Tahapan evaluasi merupakan tahapan terakhir dari prosedur penelitian ini, tahapan ini merupakan tahapan menggunakan evaluasi sumatif yang merupakan

Cindi Rizki Purwanti, 2023

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BUKU DIGITAL INTERAKTIF MATERI ALAT INDERA DAN CARA MEMELIHARANYA DI KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

evaluasi menyeluruh terhadap proses pengembangan dan dampak yang di peroleh dari penggunaan produk. tahapan ini dilakukan untuk menyempurnakan produk yang telah dikembangkan, penyempurnaan produk berdasarkan saran dan masukan dari validasi ahli materi, media dan Bahasa serta dari respon guru dan peserta didik. Tahap ini dilakukan guna mengetahui bagaimana pengembangan media yang telah dirancang setelah di uji cobakan kepada pengguna. Berdasarkan hasil implememntasi produk kepada pengguna, dan hasil pengisian kuesioner responden. Serta pengambilan kesimpulan dan catatan perbaikan yang akan di gunakan untuk pengembangan media selanjutnya.

### 3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan angket. Menurut Sugiyono (2018:244) kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan beberapa pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden.

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Data Analisis dan Perancangan dari Guru

Hasil dari angket ini berupa deskripsi guna memenuhi tahapan analisis dan perancangan dari Guru

2. Data Penilaian Kualitas dari Validator Ahli

Data kualitatif berupa nilai kategori yaitu SB (Sangat Baik), B (Baik), K (Kurang), dan SK (Sangat Kurang).

Data kuantitatif berupa skor penilaian yaitu SB = 4, B = 3, K = 2 dan SK = 1.

3. Data Respon Pengguna dari Guru dan Siswa.

Data kualitatif berupa nilai kategori yaitu SS (Sangat Setuju), S (Setuju), KS (Kurang Setuju) dan TS (Tidak Setuju).

Data kuantitatif berupa skor penilaian yaitu SS = 4, S = 3, KS = 2 dan TS = 1.

Data yang digunakan diperoleh dari angket yang diberikan kepada guru, validator ahli dan pengguna media pembelajaran. Angket yang diberikan, sebelumnya telah disusun menggunakan panduan penskoran skala likert dengan skala 1-4. Menurut Budiaji, (2013) skala likert merupakan skala pengukuran yang

**Cindi Rizki Purwanti, 2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BUKU DIGITAL INTERAKTIF MATERI ALAT INDERA DAN CARA MEMELIHARANYA DI KELAS IV SEKOLAH DASAR**  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

paling mudah digunakan. Skala likert menggunakan beberapa butir pertanyaan untuk mengukur perilaku, persepsi, pendapat atau sikap seseorang mengenai sebuah peristiwa atau fenomena sosial (Pranatawijaya et al., 2019).

### 3.4 Instrument Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat ukur yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan suatu data, instrumen penelitian digunakan oleh peneliti untuk memudahkan peneliti dalam mengumpulkan data sehingga hasil akhirnya dapat lebih baik (Islamiati et al., 2019).

Instrument yang di gunakan adalah angket atau kuesioner. Menurut Makbul, (2021) angket merupakan instrumen penelitian yang berisi serangkaian pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab oleh responden. Dalam penelitian pengembangan buku digital interaktif ini menggunakan instrumen penelitian sebagai berikut:

Tabel 3.1  
Data dan Instrumen Penelitian yang Digunakan

No	Data	Instrument penelitian
1.	Analisis Kebutuhan Guru Terhadap Media Buku Digital Interaktif Materi Alat Indera dan Cara Merawatnya.	Angket Analisis
2.	Validasi Media Buku Digital Interaktif materi alat indera dan cara Merawatnya.	Angket Validasi
3.	Respon Guru dan Siswa Terhadap Media Buku Digital Interaktif Materi Alat Indera dan Cara Merawatnya.	Angket Respon

Menurut Rusman, (2012) dan Nana Sujana, (2009).

Berikut penjabaran dari setiap instrumen penelitian, yaitu:

#### 1. Lembar Angket Analisis

Lembar angket analisis diisi oleh guru, data yang didapatkan akan digunakan untuk memenuhi tahapan penelitian dalam menganalisis dan merancang produk media pembelajaran serta untuk mengetahui kebutuhan guru dalam menggunakan media pembelajaran di dalam proses pembelajaran.

Cindi Rizki Purwanti, 2023

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BUKU DIGITAL INTERAKTIF MATERI ALAT INDERA DAN CARA MEMELIHARANYA DI KELAS IV SEKOLAH DASAR**  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

Tabel 3.2  
Kisi-Kisi Instrument Analisis dan Perencanaan Pembuatan Buku  
Digital Interaktif Materi Alat Indera dan Cara Merawatnya

<b>Tahapan</b>	<b>Aspek</b>	<b>Item Pertanyaan</b>	<b>Jumlah Pertanyaan</b>
Analisis	Urgensi	Mengetahui alat indera manusia	1
		Perlunya pengajaran mengenai alat indera manusia dan cara merawatnya	1
		Pentingnya pengajaran mengenai alat indera manusia dan cara merawatnya	1
	Karakteristik Peserta Didik	Karakteristik peserta didik kelas IV SD	1
	Kompetensi Dasar dan Materi	Keberadaan Materi Alat indera dan cara merawatnya	1
		Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	1

<b>Tahapan</b>	<b>Aspek</b>	<b>Item Pertanyaan</b>	<b>Jumlah Pertanyaan</b>
		Pembahasan materi alat indera dan cara merawatnya	1
Perencanaan	GBPM	Pembahasan yang perlu ada dalam materi alat indera dan cara merawatnya	1
Jumlah			8

Diadaptasi dari : Fheni Rawati Napitu (2018)

## 2. Lembar Angket Validasi Media

Lembar angket validasi media diisi oleh ahli media yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan baik dari segi kualitas tampilan, desain, kebergunaan dan komponen lainnya.

Tabel 3.3

Kisi –Kisi Instrumen Validasi Ahli Media

<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>	<b>Komponen Yang dinilai</b>	<b>Jumlah</b>
Kualitas Teknis	Kebergunaan	Membantu guru menyampaikan materi ajar dan pemahaman peserta didik	1

<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>	<b>Komponen Yang dinilai</b>	<b>Jumlah</b>
		Media mudah digunakan dimana saja	1
		Kemudahan mengakses menu program(navigasi menuju halaman yang diinginkan).	1
		Mampu mengembangkan minat belajar siswa	1
Kualitas Desain	Keterbacaan	Huruf dapat dibaca dengan jelas	1
		Ukuran huruf sesuai	1
		Komposisi warna huruf	1
	Kualitas tampilan atau tayangan	Daya tarik cover	1
		Ketepatan fungsi tombol dan navigasi dengan link	1
		Kesesuaian gambar dengan materi	1

Aspek	Indikator	Komponen Yang dinilai	Jumlah
		Kelengkapan komponen multimedia	1
	Kualitas Pengelolaan	Kesesuaian audio, video dan gambar yang sesuai materi	1
		Kesesuaian tata letak	1
		Ketepatan tombol navigasi dengan link	1
Jumlah			14

Diadaptasi dari : Fheni Rawati Napitu (2018)

### 3. Lembar Angket Validasi Materi

Lembar angket validasi materi diisi oleh ahli materi untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang sudah dikembangkan dari segi cakupan materi, kesesuaian materi dan sebagainya.

Tabel 3.4

Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator	Komponen yang dinilai	Jumlah
Isi Materi	Ketepatan	Kesesuaian dengan KD	1

Aspek	Indikator	Komponen yang dinilai	Jumlah	
		Topik dalam buku selaras dengan materi	1	
		Kesesuaian isi media dengan kebutuhan peserta didik	1	
		Urutan penyajian urutan materi	1	
	Kelengkapan	Penjelasan materi	1	
		Panca indra manusia	1	
		Cara merawat panca indra	1	
	Kesesuaian Dengan Siswa	Sesuai dengan karakteristik siswa	1	
		Mampu menarik minat dan perhatian siswa	1	
	Aspek Pembelajaran	Memberi Bantuan Belajar	Memberi motivasi belajar kepada siswa	1
			Dapat memberi dampak baik terhadap siswa	1
Memudahkan dan membantu guru			1	

Aspek	Indikator	Komponen yang dinilai	Jumlah
		dalam pembelajaran	
Jumlah			12

Diadaptasi dari : Fheni Rawati Napitu (2018)

#### 4. Lembar Angket Validasi Bahasa

Lembar angket validasi bahasa diisi oleh ahli bahasa untuk menilai kelayakan media pembelajaran yang di kembangkan dari segi penggunaan bahasa.

Tabel 3.5

Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa

Aspek	Indikator	Komponen yang dinilai	Jumlah
Keterbahasaan	Penggunaan bahasa dalm video animasi	Kesesuaian penggunaan bahasa dengan tingkat kemampuan berpikir siswa kelas IV SD	1
		Tingkat kemudahan terhadap pemahaman isi buku digital interaktif	1
		Ketepatan teks dengan materi	1
		Kejelasan makna kata/kalimat	1

Aspek	Indikator	Komponen yang dinilai	Jumlah
Jumlah			4

Diadaptasi dari : Fheni Rawati Napitu (2018)

#### 5. Lembar Angket Respon Guru

Lembar angket respon guru diisi oleh guru kelas IV yang merupakan kelas dilakukannya pembengangan media dan materi yang digunakan. Angket ini bertujuan untuk mengetahui tanggapan dan penilaian guru terhadap media pembelajaran yang di kembangkan.

Tabel 3.6

Kisi-Kisi Penilaian oleh Guru

Aspek	Indikator	Komponen yang Dinilai	Jumlah
Isi/Materi	Ketepatan	Materi sesuai dengan kompetensi dasar	1
		Bahasa sesuai dengan karakteristik peserta didik	1
		Urutan materi	1
	Kelengkapan	Penjelasan materi	1
		Terdapat objek gambar dan materinya	1

Cindi Rizki Purwanti, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BUKU DIGITAL INTERAKTIF MATERI ALAT INDERA DAN CARA MEMELIHARANYA DI KELAS IV SEKOLAH DASAR  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

Aspek	Indikator	Komponen yang Dinilai	Jumlah
Kualitas media	Minat/perhatian	Menarik minat peserta didik	1
	Kebergunaan	Membantu pemahaman siswa	1
		Membantu guru dalam menyampaikan materi	1
		Mempermudah proses pembelajaran	1
Kualitas tampilan	Buku digital Intraktif menarik untuk digunakan	1	
Jumlah			10

Diadaptasi dari : Fheni Rawati Napitu (2018)

#### 6. Lembar Angket Respon Siswa

Lembar angket siswa diisi oleh siswa kelas IV, angket ini digunakan untuk mengetahui tanggapan dan penilaian dari siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

Tabel 3.7

Kisi-Kisi Penilaian oleh Siswa

Aspek	Komponen yang dinilai	Jumlah
Isi/Materi	Materi yang digunakan mudah dipahami	1
	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	1
	Membantu dalam belajar	1

	Dapat membantu belajar lebih semangat	1
Media	Kemenarikan buku digital interaktif	1
	Kemenarikan komponen warna dalam buku digital interaktif	1
	Keterbacaan tulisan dalam buku digital interaktif	1
	Kebermanfaatan buku digital interaktif	1
	Kemudahan memahami makna kata/kalimat dalam buku digital interaktif	1
Jumlah		9

### 3.5 Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Teknik analisis data deskriptif kuantitatif bertujuan untuk membuat gambar atau deskriptif tentang suatu keadaan secara objektif yang menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data yang di dapat untuk mendapatkan hasilnya (Arkunto, 2006). Data yang dianalisis merupakan hasil uji kelayakan ahli media, ahli materi, ahli Bahasa, guru dan peserta didik. Teknis analisis data yang digunakan yaitu dengan analisis Deskriptif Kualitatif yaitu dengan mendeskripsikan semua saran, tanggapan dan masukan yang diperoleh dari lembar instrumen sebelumnya. Berikut panduan skor dalam angket berdasarkan Skala Likert.

Tabel 3.8

Kriteria Skor Skala Likert

Kriteria	Sangat baik	Baik	Kurang	Sangat kurang
	Sangat setuju	Setuju	Kurang setuju	Tidak setuju
Skor	4	3	2	1

Cindi Rizki Purwanti, 2023

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BUKU DIGITAL INTERAKTIF MATERI ALAT INDERA DAN CARA MEMELIHARANYA DI KELAS IV SEKOLAH DASAR**  
 Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

Kemudian menghitung rata-rata skor yang diperoleh dari setiap angket dengan menggunakan rumus berikut:

$$\bar{X} = \frac{\Sigma X}{N}$$

A.  $\bar{X}$ : Skor Rata-Rata

$\Sigma$ : Jumlah Total Skor

N: Jumlah Indikator

Setelah mendapatkan skor rata-rata, selanjutnya menentukan persentase untuk mengetahui hasil kelayakan produk yang dikembangkan menggunakan rumus berikut:

$$\text{Persentase Kelayakan} = \frac{\text{Skor Rata-Rata}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Setelah memperoleh hasil berupa persentase, selanjutnya akan diperoleh mengenai kelayakan media pembelajaran dengan kriteria interpretasi menurut Arikunto dalam Ernawati & Sukardiyono, (2017).

Tabel 3.9

#### Interpretasi Kelayakan

Persentase (%)	Kategori
0% - 25%	Tidak layak
26% - 50%	Kurang layak
51% - 75%	Layak
76% - 100%	Sangat layak

### 3.6 Penyajian Data

Pada penelitian ini data disajikan dalam bentuk Deskriptif Kualitatif yang diperoleh melalui angket. Penyajian data dapat disajikan dalam bentuk uraian, uraian singkat, tabel, bagan, hubungan antar kategori dan lain-lain. Melalui penyajian data, data akan terorganisir sehingga memudahkan pembaca untuk memahami Rahman & Fauziana, (2018). Penyajian data dilakukan dengan cara memunculkan kumpulan data yang sudah beraturan dan terkategori dan memungkinkan untuk dilakukan penarikan kesimpulan (Sari et al., 2020).

Cindi Rizki Purwanti, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BUKU DIGITAL INTERAKTIF MATERI ALAT INDERA DAN CARA MEMELIHARANYA DI KELAS IV SEKOLAH DASAR  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu