

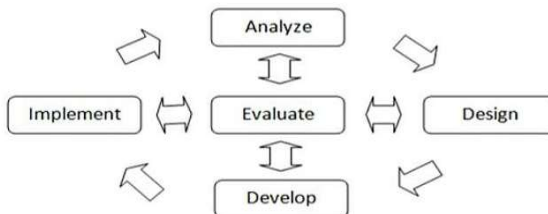
BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deksriptif dan termasuk ke dalam kategori penelitian *research and development (R&D)*. Metode deskriptif kuantitatif adalah metode penelitian yang menggambarkan variabel secara apa adanya didukung dengan data-data berupa angka yang dihasilkan dari keadaan sebenarnya. Penelitian *R&D* yaitu suatu proses kajian sistematis untuk merancang, mengembangkan, serta mengeluarkan program-program, proses-proses dan hasil pembelajaran yang harus memenuhi kriteria-kriteria keefektifan dan konsistensi secara internal (Setyosari, 2016).

Model penelitian riset dan pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*). Model ADDIE merupakan suatu model pengembangan yang berisikan tahapan-tahapan pengembangan yang tertata dan sistematis dengan tujuan untuk mencapai hasil yang diinginkan. Tujuan model penelitian dan pengembangan ADDIE yaitu untuk mendesain dan mengembangkan sebuah produk agar hasilnya efektif dan efisien (Pribadi, B.A, 2016). Model penelitian riset dan pengembangan ADDIE sendiri juga merupakan suatu kerangka kerja desain sistem pembelajaran yang sering digunakan dalam berbagai aplikasi. ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation* (Tung, 2017).

Tahapan model penelitian dan pengembangan ADDIE ini terdiri dari lima fase yaitu *Analysis* (tahap analisis), *Design* (tahap merancang), *Development* (tahap mengembangkan), *Implementation* (tahap pelaksanaan), dan *Evaluation* (tahap mengevaluasi atau menilai) (Tung, 2017). Langkah-langkah dari model penelitian dan pengembangan ADDIE adalah sebagai berikut:



Gambar 3.1 Langkah-langkah Penelitian Model ADDIE (Tung, 2017)

3.2 Populasi dan Sampel

Populasi merupakan keseluruhan total dari tiap-tiap elemen yang hendak diteliti dimana tiap-tiap elemen tersebut mempunyai ciri-ciri yang sama, bisa berupa peristiwa, individu dari suatu kelompok maupun sesuatu yang akan diteliti (Handayani, 2020). Sampel yaitu sebagian atau perwakilan dari jumlah dan juga karakteristik yang dimiliki oleh sebuah populasi. Sampel juga merupakan sebagian kecil dari anggota populasi yang diambil melalui prosedur tertentu sehingga sampel tersebut dapat mewakili populasinya (Siyoto, dkk. 2015).

Teknik pengambilan sampel atau biasa dikenal dengan sebutan *sampling* adalah sebuah proses yang digunakan untuk menyeleksi sejumlah elemen dari suatu populasi untuk nantinya dijadikan sampel, dan juga untuk memahami berbagai karakter atau sifat yang dimiliki oleh subjek yang akan dijadikan sampel yang nantinya dapat dilakukan generalisasi dari elemen populasi (Handayani, 2020).

Populasi pada penelitian ini terdiri dari ahli media yaitu Ibu Novi Sofia Fitriyani, S.Si., M.T, ahli materi yaitu Ibu Ayang Arnelita Rosalia, S.Pi., M.Si, Kepala Sekolah Menengah Kejuruan Negeri (SMKN) 10 Padang yaaitu Ibu Ir. Herawaty, guru pengampu mata Pelajaran bahan dan alat tangkap Ibu Yuliarti, M.Si, siswa kelas XI jurusan Nautika Kapal Penangkap Ikan di SMKN 10 Padang yang berjumlah 20 orang dan media pembelajaran berbasis video pada materi alat tangkap *purse seine*.

Sampel pada penelitian ini yaitu siswa kelas XI jurusan Nautika Kapal Penangkap Ikan di SMKN 10 Padang yang berjumlah 20 orang. Teknik pengambilan sampel atau *sampling* pada penelitian ini yaitu *non-probability sampling* berupa *saturation sampling* (sampel jenuh). Teknik pengambilan sampel ini digunakan karena jumlah populasi yang relatif kecil. *Saturation sampling* merupakan teknik dalam menentukan sampel bila total populasi relatif kecil. Sampel jenuh biasa disebut sampel yang sudah maksimum (Sugiyono, 2013).

3.3 Partisipan

Partisipan yang terlibat dalam penelitian ini yaitu 20 orang siswa kelas XI jurusan Nautika Kapal Penangkap Ikan di SMKN 10 Padang. Tempat penelitian ini yaitu di SMKN 10 Padang yang beralamat di Jalan Flamboyan Simpang Kantor

Camat Kelurahan Lubuk Buaya Kecamatan Koto Tengah Kota Padang. Waktu penelitian yaitu selama sebulan dari tanggal 13 April 2023 sampai 13 Mei 2023.

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian atau alat ukur yang digunakan pada penelitian ini yakni sebagai berikut:

3.4.1 Observasi

Observasi dilakukan untuk mengumpulkan data mengenai pentingnya dilakukan pengembangan media pembelajaran dan juga untuk mengetahui fakta-fakta yang terjadi dilapangan.

3.4.2 Wawancara

Teknik wawancara merupakan suatu teknik dalam pengumpulan data yang dilakukan melalui tanya jawab secara lisan baik secara langsung atau secara tatap muka dengan responden maupun secara tidak langsung (Triyono, 2013). Wawancara pada penelitian ini adalah wawancara tidak terstruktur kepada guru pengampu mata pelajaran bahan dan alat tangkap mengenai media pembelajaran yang selama ini dipakai dan juga mengenai silabus, indikator dan tujuan pembelajaran pada mata pelajaran bahan dan alat tangkap. Hasil wawancara ini nantinya akan dijadikan acuan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis video pada materi alat tangkap *purse seine*.

3.4.2 Angket atau Kuesioner

Angket atau biasa disebut dengan kuesioner merupakan suatu teknik pengumpulan data pada penelitian dengan cara mengajukan beberapa pertanyaan tertulis kepada responden dan menuntut jawaban secara tertulis juga dari responden (Triyono, 2013). Angket atau kuesioner yang dipakai pada penelitian ini berupa angket dengan pertanyaan tertutup yang jawabannya berbentuk skala penilaian. Angket yang dipakai dalam penelitian ini yaitu angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi, dan angket respon siswa.

a. Instrumen validasi ahli media

Instrumen ini merupakan angket penilaian dari ahli media terhadap media pembelajaran berbasis video pada materi alat tangkap *purse seine*. Aspek yang dinilai pada instrumen ini yaitu terkait visual, audio, kualitas media, dan tampilan media pembelajaran.

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Angket Validasi oleh Ahli Media

No.	Aspek	Indikator	No. Item
1.	Visual	Kesesuaian dan kualitas pemanfaatan grafis dan visual (table, diagram, bagan) dengan tujuan, isi materi dan karakteristik siswa terkait	1, 2, 3
2.	Audio	Kesesuaian dan kualitas pemanfaatan audio dan narasi dengan tujuan, isi materi dan karakteristik siswa terkait	4, 5
3.	Kualitas Media	Kesesuaian dan kualitas pemanfaatan video dengan tujuan, isi materi dan karakteristik siswa terkait	6
4.		Ketepatan penggunaan bahasa komunikasi sesuai dengan tujuan, isi materi dan karakteristik siswa terkait	7
5.	Tampilan	Tingkat interaktivitas dan kemudahan navigasi	8, 9, 10, 11
6.		Kemenarikan pengemasan media secara keseluruhan (tipologi, warna, ilustrasi, icon, tata letak, dll)	12, 13, 14, 15, 16

Sumber: (Zulherman, dkk. 2021) dimodifikasi

b. Instrumen validasi ahli materi

Instrumen ini merupakan angket penilaian dari ahli materi terhadap isi materi pembelajaran yang disajikan dalam media pembelajaran berbasis video pada materi alat tangkap *purse seine*. Aspek yang dinilai pada instrumen ini yaitu terkait presentasi dan kualifikasi materi yang disajikan dalam media pembelajaran berbasis video pada materi alat tangkap *purse seine*.

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Validasi oleh Ahli Materi

No.	Aspek	Indikator	No. Item
1.	Presentasi Materi	Kebenaran isi materi	1, 2
2.		Kekinian materi	3, 4
3.	Kualifikasi Materi	Kecukupan dan kedalaman materi	5, 6
4.		Bebas dari kesalahan konsep	7, 8
5.		Kememadaian acuan (referensi) yang digunakan	9, 10

Sumber: (Zulherman, dkk. 2021) dimodifikasi

c. Angket respon siswa

Instrumen ini berupa angket terkait respon siswa terhadap kelayakan media pembelajaran berbasis video pada materi alat tangkap *purse seine*.

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Respon Siswa

No.	Aspek	Indikator	No. Item
1.	Materi	Ketertarikan mengenai mata pelajaran	1
2.		Ketertarikan mengenai materi	2
3.		Kebaruan pengalaman belajar	3
4.		Belajar materi tanpa paksaan	4
5.	<i>Software</i>	Materi dapat diulang kembali	5
6.	Komunikasi Visual	Paham mengenai pengertian dan nama lain alat tangkap <i>purse seine</i>	6
7.		Paham mengenai konstruksi dan klasifikasi alat tangkap <i>purse seine</i>	7
8.		Paham mengenai kapal dan alat bantu alat tangkap <i>purse seine</i>	8
9.		Paham mengenai syarat penangkapan dan komposisi hasil tangkapan alat tangkap <i>purse seine</i>	9
10.		Paham mengenai pengoperasian alat tangkap <i>purse seine</i>	10

Sumber: (Zulherman, dkk. 2021) dimodifikasi

3.4.3 Lembar Observasi

Observasi merupakan suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui kegiatan pengamatan dan juga pencatatan secara sistematis terhadap objek yang akan diteliti, baik dalam situasi khusus seperti dalam laboratorium, di dalam kelas maupun di dalam situasi alamiah (Triyono, 2013). Lembar observasi ini dipakai pada penelitian untuk mengobservasi tingkat keterampilan siswa atau penilaian terhadap psikomotorik siswa dalam membuat alat tangkap *purse seine* berdasarkan media pembelajaran berbasis video pada materi alat tangkap *purse seine*. Hasil lembar observasi ini juga akan menjadi salah satu penentu kelayakan media pembelajaran berbasis video pada materi alat tangkap *purse seine*. Lembar observasi dilakukan kepada masing-masing siswa kelas XI jurusan Nautika Kapal Penangkap Ikan di SMKN 10 Padang yang dibagi menjadi beberapa kelompok. Penilaian pada lembar observasi ini yaitu terkait keterampilan dan kesesuaian siswa pada tahapan pembuatan alat tangkap *purse seine* berdasarkan prosedur pembuatan alat tangkap *purse seine* dan media pembelajaran berbasis video pada materi alat tangkap *purse seine* yang telah ditonton sebelumnya yang terdiri dari tahapan persiapan, tahapan pelaksanaan dan hasil.

3.4.4 Validitas Instrumen Data Penelitian

Uji validitas merupakan sebuah metode untuk mengukur sejauh mana suatu alat pengukur dapat mengukur apa yang hendak atau ingin diukur, sehingga dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi tingkat validitas suatu alat pengukur maka alat pengukur tersebut semakin dapat mengenai sarannya atau dapat dikatakan semakin menunjukkan apa yang harus diukur (Indrawati, 2015). Validitas yang dilakukan pada penelitian ini yaitu validitas konstruk karena pada instrumen non tes cukup memenuhi validitas konstruk (Sugiyono, 2014). Data validitas konstruk ini akan diolah menggunakan *software* SPSS 25 untuk menentukan kevalidan butir tes angket respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis video. Rumus validitas yang digunakan yaitu menggunakan rumus korelasi *product*

moment yang dikemukakan oleh Karl Pearson, yaitu sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N\sum X^2 - (\sum X)^2)(N\sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Sumber : (Arikunto, 2013)

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi yang dicari

N = Banyaknya peserta tes

X = Nilai variabel X (skor item)

Y = Nilai variabel Y (skor total)

Jika r hitung $>$ r tabel, maka butir item valid

3.5 Prosedur Penelitian

Prosedur umum atau langkah-langkah pada penelitian dan pengembangan ADDIE terdiri atas 5 tahap yaitu sebagai berikut:

Tahapan model penelitian dan pengembangan ADDIE adalah sebagai berikut:

1. Tahap *Analysis* atau Analisis

Tahap analisis merupakan sebuah tahap untuk mendefinisikan hal-hal yang akan dipelajari nantinya oleh peserta didik melalui kegiatan-kegiatan seperti kegiatan analisis kebutuhan, kegiatan pengidentifikasian masalah, dan kegiatan analisis tugas. Hasil atau *output* yang didapatkan dari tahap ini yaitu berupa karakteristik peserta didik, identifikasi kebutuhan, identifikasi kesenjangan, dan lain-lain (Tung, 2017).

Tahap analisis ini merupakan tahap awal yang dilakukan sebelum dilakukannya rancangan media. Pada tahap analisis ini nantinya akan dikumpulkan silabus mata pelajaran bahan dan alat tangkap. Selain itu dikumpulkan juga rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang dipakai dalam pembelajaran serta tujuan pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan pada tanggal 03 Mei 2023, didapatkan informasi bahwa dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran bahan dan alat tangkap, guru pengampu biasanya menggunakan media youtube sebagai sumber belajar namun kurang optimal karena materi yang ada pada sumber belajar youtube tersebut tidak satu kesatuan (terpisah-pisah) sehingga dirasa

perlu adanya inovasi dalam media pembelajaran yang dapat memuat materi pelajaran dalam satu video secara utuh.

2. Tahap *Design* atau Perancangan

Tahap desain atau perancangan merupakan suatu tahapan atau proses yang berkaitan dengan desain dalam merumuskan tujuan pembelajaran, konten yang akan dibuat, perencanaan pembelajaran, pemilihan media pembelajaran yang akan digunakan dan lain-lain. Tahap perancangan atau desain ini bisa juga disebut dengan istilah *blueprint* atau membuat rancangan. Tahap pemandangan ini harus dilakukan dengan sistematis dan berkaitan dengan metode, urutan, mengidentifikasi, mengembangkan dan juga mengevaluasi produk yang dihasilkan (Tung, 2017).

Pada tahap ini dilakukan pembuatan *storyboard* dan desain video pembelajaran. Desain video pembelajaran dibuat menggunakan aplikasi desain yang berbentuk video animasi. Setelah membuat desain video, selanjutnya dilakukan pengumpulan draft materi yang akan dijadikan video pembelajaran. Materi disusun berdasarkan kompetensi dasar dan indikator yang ada pada silabus mata pelajaran bahan dan alat tangkap. Materi tersebut dibuat secara runtut untuk memudahkan siswa dalam mempelajari materi. Selain dilakukan pengumpulan materi, dilakukan juga pengumpulan gambar dari berbagai sumber untuk mendukung materi. Selain membuat desain dan mengumpulkan materi serta gambar, pada tahap ini dilakukan juga persiapan mengenai alat dan bahan yang akan dipakai dalam pembuatan video membuat alat tangkap *purse seine*.

3. Tahap *Development* atau Pengembangan

Tahap pengembangan ini merupakan sebuah tahapan untuk memproses rancangan atau desain tersebut dan mewujudkannya menjadi nyata. Tahap pengembangan ini juga biasa disebut dengan tahap produksi. Pada tahap ini ada beberapa langkah yang dilakukan yaitu seperti kegiatan membuat dan juga kegiatan memodifikasi bahan ajar (Tung, 2017).

Pada tahap ini dilakukan pembuatan video materi alat tangkap *purse seine*. Setelah pembuatan video materi alat tangkap *purse seine*, dilakukan juga pembuatan video pembuatan alat tangkap *purse seine*. Kemudian

setelah video materi dan video pembuatan alat tangkap *purse seine* telah selesai, dilakukan *editing* video yaitu menyatukan video materi dan video pembuatan alat tangkap *purse seine*. Setelah video selesai maka dilakukan uji validasi oleh para ahli untuk kelayakan video pembelajaran dan kemudian dilakukan revisi video pembelajaran berdasarkan saran dan catatan para ahli saat validasi. Validasi dan revisi yang dilakukan ini termasuk ke dalam salah satu tahapan evaluasi yaitu evaluasi formatif.

4. Tahap *Implementation* atau Pelaksanaan

Tahap implementasi atau tahap pelaksanaan ini merupakan tahapan untuk mewujudkan sistem pembelajaran yang telah dirancang dan dikembangkan sebelumnya menjadi nyata. Pada tahap implementasi ini semua yang telah dirancang dan dikembangkan sebelumnya tersebut akan dipasang dan juga dikendalikan berdasarkan peran dan juga fungsinya agar dapat diimplementasikan (Tung, 2017).

Pada tahap ini dilakukan penayangan media pembelajaran berbasis video pada materi alat tangkap *purse seine* kepada siswa kelas XI jurusan Nautika Kapal Penangkap Ikan di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri (SMKN) 10 Padang.

5. Tahap *Evaluation* atau Penilaian

Tahap evaluasi ini merupakan sebuah tahapan untuk menilai keberhasilan produk yang telah dirancang dan dikembangkan sebelumnya. Tahap evaluasi ini dibagi menjadi dua tahapan yaitu evaluasi secara formatif dan evaluasi secara sumatif. Evaluasi secara formatif merupakan tahap evaluasi yang digunakan untuk mengetahui kualitas dari produk yang telah dibuat serta dikembangkan dan kemudian sebagai hasilnya dilakukan perbaikan atau revisi terhadap produk yang telah dievaluasi tadi sesuai saran yang diberikan. Evaluasi secara sumatif merupakan tahapan evaluasi yang digunakan untuk mengetahui penguasaan peserta didik terhadap kompetensi yang telah diajarkan. Evaluasi secara sumatif ini biasanya dilakukan dengan pemberian *pretest* dan juga *posttest* (Tung, 2017).

Pada tahap ini, dilakukan evaluasi mengenai media pembelajaran berbasis video pada materi alat tangkap *purse seine* secara formatif.

Evaluasi secara formatif terhadap media pembelajaran yang telah dirancang dan dikembangkan ini sebenarnya telah dilakukan sebelumnya dengan validasi dari para ahli. Selain evaluasi secara formatif oleh para ahli, dilakukan juga evaluasi terhadap media pembelajaran dengan dua cara lainnya yaitu dengan penyebaran angket respon siswa terhadap media pembelajaran dan dengan observasi keterampilan siswa membuat alat tangkap *purse seine* berdasarkan video pembelajaran.

Pada tahap evaluasi ini hanya dilakukan evaluasi terhadap media pembelajaran secara formatif saja. Hal ini sesuai dengan tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran yang telah dibuat juga untuk mengetahui tingkat keterampilan siswa membuat alat tangkap *purse seine* berdasarkan video pembelajaran dan bukan untuk mengetahui efektivitas dari media pembelajaran yang telah dibuat. Pada evaluasi secara sumatif lebih menekankan pada penguasaan kompetensi yang telah diterima oleh peserta didik sehingga mengharuskan diadakannya *pretest* dan juga *posttest*, oleh karena itu evaluasi secara sumatif ini dibilang kurang sesuai dengan penelitian ini sehingga evaluasi secara sumatif ini tidak dilakukan. Selain itu, dilakukan uji analisis kevalidan butir tes angket respon siswa.

3.6 Analisis Data

Analisis data pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan *software* SPSS versi 25 untuk analisis kevalidan butir tes angket dan *software* Microsoft Excel untuk analisis angket dan lembar observasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Teknik analisis deskriptif kuantitatif merupakan teknik analisis yang dilakukan dengan cara menghitung suatu objek yang diteliti dalam bentuk angka-angka yang tersusun secara sistematis, sehingga mendapatkan kesimpulan dari data tersebut (Widiana, 2016).

3.6.1 Angket atau Kuesioner

Angket atau Kuesioner digunakan untuk mengetahui tanggapan ahli media, ahli materi maupun respon siswa terhadap pengembangan media

pembelajaran berbasis video. Hasil dari angket atau kuesioner ini dijadikan indikator untuk menentukan kelayakan media pembelajaran berbasis video.

- Instrumen penelitian pada angket atau kuesioner para ahli menggunakan skala likert dengan kriteria jawaban:

Tabel 3.4 Skala Likert Angket Para Ahli

Skala Penilaian	Keterangan
SB	Sangat Baik/Sangat Setuju
B	Baik/Setuju
CB	Cukup Baik/Cukup Setuju
K	Kurang/Tidak Setuju
SK	Sangat Kurang/Sangat Tidak Setuju

Sumber : (Widoyoko, 2013)

Analisis angket validasi para ahli dilakukan dengan langkah-langkah perhitungan sebagai berikut:

- Mentabulasikan data angket yang diperoleh dari validasi para ahli kedalam bentuk kuantitatif sesuai dengan ketentuan pada tabel 3.4.
- Menghitung dan menentukan skor persentase validitas dalam penilaian angket untuk media pembelajaran berbasis video dengan rumus sebagai berikut : (Tegeh, dkk. 2014)

$$V = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Keterangan :

V : Persentase validitas

TSe : Total skor empiris

TSh : Total skor harapan

- Menghitung hasil skor dari penilaian masing-masing ahli yang dikonversikan kedalam kriteria validasi dan kelayakan media pembelajaran berikut :

Tabel 3.5 Kriteria Validasi

Kriteria Validitas	Tingkat Validitas
85,01-100,00%	Sangat baik/valid
70,01-85,00%	Baik/cukup valid
50,01-70,00%	Cukup/kurang valid
01,00-50,00%	Sangat tidak valid

Sumber : (Akbar, 2013)

- Instrumen penelitian pada angket atau kuesioner respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis video, menggunakan skala likert dengan kriteria jawaban:

Tabel 3.6 Skala Likert Angket Respon Siswa

Skor	Simbol	Keterangan
4	SS	Sangat Setuju
3	S	Setuju
2	TS	Tidak Setuju
1	STS	Sangat Tidak Setuju

Sumber : (Sugiyono, 2021)

Analisis angket respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis video dilakukan dengan langkah-langkah perhitungan sebagai berikut:

- Mentabulasikan data angket yang diperoleh dari angket respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis video ke dalam bentuk kuantitatif sesuai dengan ketentuan pada tabel 3.6.
- Menghitung dan menentukan skor persentase respon siswa dalam penilaian angket untuk media pembelajaran berbasis video dengan rumus sebagai berikut : (Tegeh, dkk. 2014)

$$V = \frac{TSe}{TS} \times 100\%$$

Keterangan :

V : Persentase validitas

TSe : Total skor empiris

TSh : Total skor harapan

Hitung rata-rata keseluruhan dengan menjumlahkan persentase semua item dibagi banyaknya item dan hasilnya akan menjadi persentase rata-rata angket respon siswa.

- c. Menyimpulkan hasil persentase rata-rata dari keseluruhan angket respon siswa dengan kriteria persentase kelayakan pada tabel 3.7 berikut:

Tabel 3.7 Kriteria Kelayakan

Persentase Pencapaian	Interpretasi
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Tidak Layak
0% - 20%	Sangat Tidak Layak

Sumber: (Abdillah, 2015)

3.6.2 Lembar Observasi

- Instrumen penelitian pada lembar observasi keterampilan siswa membuat alat tangkap *purse seine* berdasarkan video, menggunakan skala dengan kriteria jawaban:

Tabel 3.8 Kategori Penilaian Keterampilan

Skor	Keterangan
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Cukup
1	Kurang

Sumber : (Sugiyono, 2016)

Analisis lembar observasi keterampilan siswa membuat alat tangkap *purse seine* ditentukan dengan langkah perhitungan sebagai berikut:

- a. Mentabulasikan data observasi yang diperoleh dari lembar observasi keterampilan siswa membuat alat tangkap *purse seine* berdasarkan video ke bentuk kuantitatif sesuai dengan ketentuan pada tabel 3.8.
- b. Menghitung dan menentukan skor persentase keterampilan siswa dalam penilaian lembar observasi keterampilan siswa membuat alat tangkap *purse seine* dengan rumus sebagai berikut : (Tegeh, dkk. 2014)

$$V = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Keterangan :

V : Persentase validitas

TSe : Total skor empiris

TSh : Total skor harapan

- c. Hitung rata-rata keseluruhan dengan menjumlahkan persentase semua item dibagi banyaknya item dan hasilnya akan menjadi persentase rata-rata keterampilan siswa.
- d. Menyimpulkan hasil persentase rata-rata dari total observasi keterampilan siswa dengan kriteria kelayakan pada tabel 3.9 berikut:

Tabel 3.9 Kriteria Kelayakan

Persentase Pencapaian	Interpretasi
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Tidak Layak
0% - 20%	Sangat Tidak Layak

Sumber: (Abdillah, 2015)