

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

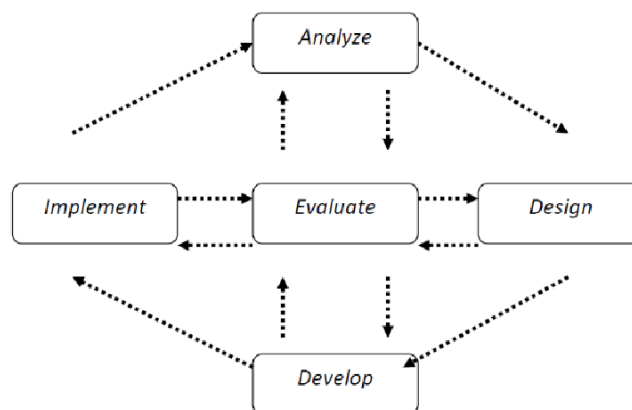
Metode yang akan digunakan pada penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan ini memiliki tujuan untuk menghasilkan sebuah produk atau menyempurnakan produk yang sudah ada yang bisa dipertanggungjawabkan. Model yang diterapkan dalam penelitian ini yaitu *Design and Development (D&D)* atau dapat diritikan sebagai desain pengembang. Menurut Klein & Richey (2007) menyebutkan *Design and Development* merupakan bentuk penelitian pemecahan masalah yang hasilnya dapat langsung dievaluasi oleh pengguna. Dalam penelitian D&D ini untuk menciptakan atau membangun suatu produk atau media pembelajaran. *Design and Development (D&D)* biasa digunakan dalam mempelajari suatu proses desain, pengembangan dan evaluasi, yang bertujuan untuk membentuk sebuah dasar empiris dalam menciptakan produk dan alat yang baik dan digunakan untuk pembelajaran maupun non pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas maka penelitian akan menggunakan desain penelitian D&D yang memiliki tujuan untuk menciptakan dan merancang sebuah produk media ajar yang nantinya akan digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Produk yang didesain atau dibuat oleh peneliti yaitu Multimedia interaktif materi jenis usaha dan kegiatan ekonomi pada pelajaran IPS kelas v Sekolah Dasar. Dengan menggunakan metode deskriptif untuk menyajikan hasil penelitian.

3.2 Prosedur Penelitian

Penelitian pengembangan memiliki berbagai model salah satunya adalah model pengembang ADDIE yang di dalamnya terdapat 5 tahapan menurut sesuai dengan singkatan ADDIE, yakni; 1) *Analysis* (analisis), 2) *Design* (perancangan), 3) *Development* (pengembangan), 4) *Implementation* (Implementasi) dan 5) *Evaluation* (evaluasi) (F. Hidayat & Nizar, 2021). Penggunaan model ADDIE pada metode *Design and Development (D&D)* didukung oleh Sahrir (2012) menurutnya "*ADDIE's adapted model is chosen*

as the instructional design model for the research as it fits the design and development methods, objectives and approaches to portray a complete picture and understanding, theoretically and practically, of an online vocabulary learning module”. Berikut model ADDIE dapat dilihat pada gambar 3.1.



Gambar 3.1 Model ADDIE

1. *Analysis* (analisis)

Pada tahap awal yang pertama dilaksanakan dengan menganalisis kebutuhan dalam menentukan permasalahan serta solusi yang tepat untuk mengembangkan media pembelajaran. Pada tahap analisis dilaksanakan berbagai kegiatan yakni dimulai dari menganalisis kebutuhan media ajar yang bertujuan untuk menguatkan produk yang akan dirancang harus sesuai dengan kebutuhan siswa, analisis karakteristik siswa pada kelas V SD dengan tujuan untuk menyesuaikan rancangan media ajar dapat sesuai dengan karakteristik siswa kelas v SD, selanjutnya menganalisis kompetensi dasar, menganalisis materi dan tujuan pembelajaran. Kegiatan menganalisis ini dapat dilaksanakan dengan melakukan wawancara.

2. *Design* (perancangan)

Tahap perancangan adalah tahap merancang konsep media yang akan dirancang. Beberapa langkah yang dapat dilaksanakan pada tahap ini diantaranya adalah dengan menyusun garis besar program media (GBPM). Hal tersebut berujuan untuk memperjelas bagaimana cakupan materi, sehingga materi dapat tersusun secara rinci. Langkah selanjutnya

adalah merancang *storyboard* yang memiliki tujuan untuk membuat gambaran secara jelas mengenai media yang akan dikembangkan.

3. *Development* (pengembangan)

Pada tahap pengembangan dilakukan untuk merealisasikan desain yang telah dirancang sebelumnya akan dikembangkan menjadi media pembelajaran. Pada tahap pengembangan ini dilakukan beberapa hal, sebagai berikut:

- a. Proses pembuatan media pembelajaran multimedia interaktif oleh peneliti.
- b. Uji kelayakan media pembelajaran pada ahli materi oleh dosen IPS UPI kampus di Cibiru akan memeriksa kesesuaian materi dan cakupan materi yang akan ada dalam media pembelajaran multimedia interaktif..
- c. Uji kelayakan media pembelajaran pada ahli media oleh dosen UPI kampus di Cibiru yang ahli dibidang kebahasaan yang akan memeriksa kesesuaian materi dan cakupan materi yang akan ada dalam media pembelajaran multimedia interaktif.
- d. Uji kelayakan media pembelajaran pada ahli media oleh dosen UPI kampus di Cibiru yang mempunyai ahli dibidangnya dan juga memiliki kompetensi dibidang desain yang akan memeriksa serta menguji kesesuaian desain, tata letak, pemilihan font, pemilihan warna, pemilihan ilustrasi, pemilihan audio serta tingkat kreativitas video pada media pembelajaran multimedia interaktif

4. *Implementation* (Implementasi)

Tahap implementasi adalah tahap untuk melakukan atau menggunakan produk yang telah selesai dikembangkan. Pada tahap implementasi ini akan diujicobakan produk media yang telah dikembangkan pada pengguna yaitu siswa dan guru SD, yang nantinya akan diperoleh bagaimana hasil tanggapan dari penggunaan media pembelajaran tersebut

5. *Evaluation* (evaluasi)

Pada tahap terakhir ini akan dilakukan perbaikan serta penyempurnaan produk media. Pada tahap evaluasi ini merupakan tahap yang dapat

menilai tahap-tahap yang telah dilakukan sebelumnya melalui analisis SWOT kekuatan (strengths), kelemahan (weaknesses), peluang (opportunities), dan ancaman (threats).

3.3 Subjek Penelitian

a. Partisipian

Dalam penelitian ini yang menjadi partisipan adalah:

1. Ahli materi merupakan dosen IPS yang akan memeriksa kesesuaian materi dan cakupan materi yang akan ada dalam media pembelajaran multimedia interaktif.
2. Ahli bahasa merupakan dosen yang ahli dibidang kebahasaan yang akan memeriksa kesesuaian materi dan cakupan materi yang akan ada dalam media pembelajaran multimedia interaktif.
3. Ahli media terdiri dari dosen yang mumpuni yang ahli dibidangnya dan juga memiliki kompetensi dibidang desain yang akan memeriksa serta menguji kesesuaian desain, tata letak, pemilihan font, pemilihan warna, pemilihan ilustrasi, pemilihan audio serta tingkat kreativitas video pada media pembelajaran multimedia interaktif
4. Guru kelas 5 sekolah dasar yang merupakan guru wali kelas
5. 20 siswa kelas v sd yang merupakan pengguna media pembelajaran multimedia interaktif

b. Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SDN 3 Dunguswiru, Kecamatan Bl. Limbangan, Kabupaten Garut, Provinsi Jawa Barat.

3.4 Instrumen Penelitian

Instumen penelitian merupakan bagian terpenting dalam proses penelitian, karen instrument merupakan alat ukur dan akan memberikan informasi mengenai hal yang akan diteliti (Sukendra & Atmaja, 2020). Sehingga, dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian merupakan alat penelitian untuk menghimpun dan mengumpulkan data yang akurat.

Dalam penelitian untuk memperoleh data yang valid mengenai kelayakan multimedia interaktif, pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan pedoman wawancara dan kuisisioner/angket. Instrumen angket digunakan untuk

menilai media pembelajaran yang diisi oleh ahli media dan ahli materi, angket yang diisi oleh pendidik dan peserta didik untuk melihat umpan balik, serta instrumen wawancara.

1. Wawancara

Menurut Hakim (2013) wawancara merupakan situasi berhadapan antara pewawancara dan responden yang dimaksud untuk menggali informasi yang diharapkan. Jadi wawancara merupakan suatu kegiatan penelitian yang melakukan komunikasi antara peneliti dengan narasumber yang akan diteliti sesuai dengan objek kajiannya untuk mendapatkan informasi-informasi yang akurat, sehingga dapat membantu pengumpulan data. Wawancara ini bertujuan untuk memperkuat data yang terkait dengan respon guru dan peserta didik pada penelitian ini. Daftar pertanyaan wawancara guru dapat dilihat pada table 3.1.

Tabel 3.1 *Daftar Pertanyaan Wawancara Untuk Guru*

No	Daftar Pertanyaan Wawancara
1.	Apakah Ibu/Bapak mengetahui media pembelajaran digital?
2.	Media pembelajaran apa yang biasa Ibu/Bapak gunakan dalam kegiatan Pembelajaran?
3.	Seberapa sering Ibu/Bapak menggunakan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran?
4.	Bagaimana sarana dan prasarana yang pendukung media pembelajaran digital di sekolah?
5.	Bagaimana proses kegiatan pembelajaran IPS pada materi jenis usaha dan kegiatan ekonomi di kelas 5?
6.	Media digital apa yang biasa Ibu/Bapak gunakan dalam menyampaikan pembelajaran IPS khususnya pada materi jenis usaha dan kegiatan ekonomi?
7.	Apakah penyampaian materi jenis udah dan kegiatan ekonomi cukup jika hanya disampaikan melalui media pembelajaran berbentuk gambar?
8.	Apakah Bapak/Ibu pernah menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif dalam menyampaikan materi jenis usaha dan kegiatan ekonomi?
9.	Apakah dengan adanya pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif pada materi jeis usaha dan kegiatan ekonomi dapat membantu proses pembelajaran dan dapat menimbulkan motivasi siswa?
10.	Menurut Ibu/Bapak apa yang harus lebih dikembangkan dan diperbaiki dari media pembelajaran mulimedia interaktif ini?

Daftar pertanyaan wawancara sisa dapat dilihat pada table 3.2.

Tabel 3.2 *Daftar Pertanyaan Wawancara Untuk Siswa*

No	Daftar Pertanyaan Wawancara
1.	Apakah kamu mengetahui media pembelajaran digital?
2.	Apakah kamu melihat media pembelajaran multimedia sebelumnya?
3.	Apakah kamu pernah menggunakan media pembelajaran multimedia sebelumnya?
4.	Apakah media pembelajaran multimedia pembelajaran menarik?
5.	Apakah media tersebut membantumu dalam memahami materi jenis usaha dan kegiatan ekonomi?
6.	Apakah belajar dengan menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar?
7.	Apakah terdapat kesulitan dalam menggunakan media pembelajaran berbasis animasi interaktif ini?
8.	Hal menarik apa yang kamu temui pada saat menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif selama proses pembelajaran?
9.	Bagaimana perasaanmu ketika menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif pada kegiatan pembelajaran?
10.	Bagaimana pendapatmu mengenai media pembelajaran multimedia interaktif?

2. Angket

Angket merupakan suatu alat pengumpul data yang berupa serangkaian pertanyaan tertulis yang diajukan kepada reponden untuk mendapatkan jawaban (Supriadi et al., 2020). Berikut ini penjabaran dari instrumen yang digunakan, pada angket validasi untuk ahli materi, ahli media dan angket respon guru dan siswa. Angket yang akan diujikan berpedoman pada beberapa penelitian yang berkaitan, menjadi beberapa bagian:

a. Angket Validasi Materi

Angket ini diisi oleh ahli materi yang digunakan untuk mengetahui kelayakan dari segi materi dalam media pembelajaran Multimedia Interaktif materi Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi yang telah dikembangkan. Angket validasi ini digunakan pada Tahap Pengembangan (*Development*). Kisi-kisi lembar angket validasi materi terdapat pada table 3.3 berikut ini.

Tabel 3.3 *Kisi-Kisi Lembar Angket Validasi Materi*

Aspek	Indikator
Isi materi	Ketepatan Materi
	Kejelasan Materi
Penyajian materi	Penyajian materi

Angket validasi materi dapat dilihat pada table 3.4.

Tabel 3.4 *Angket Validasi Ahli Materi*

No	Aspek	Indikator	Butir Penilaian	Penilaian			
				1	2	3	4
1.	Isi materi	Ketepatan Materi	Materi sesuai dengan indikator, tujuan, dan capaian pembelajaran				
			Materi yang disajikan lengkap				
			Gambar, audio, dan video sesuai dengan materi yang disampaikan				
2.		Kejelasan Materi	Video, gambar dan audio dapat membantu memperjelas isi materi				
3.	Penyajian materi	Penyajian materi	Sistematika penyajian materi mempermudah siswa dalam memahami materi				
			Multimedia interaktif dapat dengan mudah mengakses materi				
			Keruntutan konsep				
			Terdapat variasi penyajian pada materi seperti ilustrasi, audio, dan video				
			Materi yang disajikan membantu peserta didik dalam proses pembelajaran				
			Materi yang disajikan dalam multimedia interaktif membantu peserta didik terlibat secara aktif				

No	Aspek	Indikator	Butir Pertanyaan	Penilaian			
				1	2	3	4
			Materi yang disajikan dalam multimedia interaktif mendorong rasa ingin tahu peserta didik				

b. Angket Validasi Bahasa

Angket ini diisi oleh ahli bahasa yang digunakan untuk mengetahui kelayakan penggunaan bahasa pada multimedia interaktif pada materi jenis usaha dan kegiatan ekonomi mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar. Angket validasi ini digunakan pada Tahap Pengembangan (Development). Kisi-kisi lembar angket validasi bahasa terdapat pada table 3.5.

Tabel 3.5

Kisi-Kisi Lembar Angket Validasi Bahasa

Aspek	Indikator
Aspek Kebahasaan	Komunikatif
	Lugas
	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik
	Kesesuaian Dengan Kaidah Kebahasaan

Angket validasi materi dapat dilihat pada table 3.6.

Tabel 3.6

Angket Validasi Bahasa

No	Aspek	Indikator	Butir Penilaian	Penilaian			
				1	2	3	4
1.	Aspek Kebahasaan	Komunikatif	Bahasa mudah dipahami				
			Bahasa yang digunakan mampu memberikan pemahaman terhadap informasi yang disampaikan				
2.		Lugas	Struktur kalimat yang digunakan mudah dipahami oleh siswa				

No	Aspek	Indikator	Butir Penilaian	Penilaian			
				1	2	3	4
			Struktur kalimat yang digunakan dalam menyajikan materi sudah tepat				
			Kalimat yang digunakan sudah efektif dan tidak rumit				
3		Kesesuaian Dengan Perkembangan Peserta Didik	Bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan emosional peserta didik.				
			Bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan kognitif peserta didik.				
4		Kesesuaian Dengan Kaidah Kebahasaan	Ejaan yang digunakan dalam multimedia sudah sesuai dengan KBBI				
			Penggunaan simbol, ikon, tanda baca, sudah sesuai dengan kaidah penggunaannya				
			Istilah yang digunakan dalam multimedia sudah sesuai dengan KBBI				

c. Angket Validasi Media

Angket ini diisi oleh ahli media yang digunakan untuk mengetahui kelayakan dari segi kualitas teknis dan kualitas desain dalam multimedia interaktif materi kegiatan jenis usaha dan ekonomi yang telah dikembangkan. Angket validasi ini digunakan pada Tahap Pengembangan (*Development*). Kisi-kisi lembar angket validasi media terdapat pada table 3.7.

Tabel 3.7

Kisi-Kisi Lembar Angket Validasi Media

Aspek	Indikator
Kualitas Teknis	Kebergunaan
	Keterbacaan
Tampilan/Desain	Desain dan fasilitas yang ditampilkan

Angket validasi materi dapat dilihat pada table 3.8.

Tabel 3.8

Angket Validasi Media

No	Aspek	Indikator	Butir Penilaian	Penilaian			
				1	2	3	4
1	Kualitas Teknis	Kebergunaan	Multimedia interaktif memudahkan guru dalam menyampaikan materi				
2			Multimedia interaktif memudahkan peserta didik dalam menerima dan memahami materi				
3			Multimedia interaktif mampu membuat peserta lebih aktif selama proses pembelajaran				
4			Multimedia interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik				
5		Keterbacaan	Ukuran huruf dapat terbaca dengan jelas				
6			Komposisi warna gambar, huruf dan video				
7			Kualitas video sudah baik, mulai dari resolusi video, gambar yang jelas, suara yang jelas, dan teks yang dapat dibaca				
8			Jenis huruf yang digunakan sudah sesuai dan mudah untuk dibaca				
9			Akurasi penelusuran dan tautan pada video, audio, kuis yang tertaut sudah sesuai				
10	Tampilan/ Desain	Desain tampilan	Tampilan desain multimedia interaktif menarik perhatian peserta didik karena memadukan gambar, warna, dan tata letak yang selaras				
11			Komposisi dan resolusi warna yang disajikan sudah sesuai dan mampu menarik peserta didik				
12			Warna <i>background</i> dan warna teks yang disajikan sudah sesuai, tidak saling bertabrakan warna				

No	Aspek	Indikator	Butir Penilaian	Penilaian			
				1	2	3	4
13			Kesesuaian pemilihan gambar ilustrasi				
14			Kualitas audio yang disajikan dapat didengar dengan jelas dan minim <i>noise</i>				
15			Terdapat latihan soal yang melalui kuis yang dikemas dalam bentuk <i>game</i> yang ditautkan mudah untuk diakses				

d. Angket Respon Guru

Angket ini diisi oleh guru untuk mengetahui tanggapan guru terhadap kemudahan pembelajaran dalam menggunakan multimedia interaktif materi jenis usaha dan kegiatan ekonomi yang telah dikembangkan. Angket respon guru ini diberikan pada akhir penelitian. Adapun angket respon guru terdapat pada tabel 3.9.

Tabel 3.9 Angket Respon Guru

No	Aspek	Indikator	Butir Penilaian	Penilaian			
				1	2	3	4
1.	Kelayakan Isi Materi	Ketepatan	Materi yang disajikan multimedia interaktif sesuai dengan indikator, tujuan, dan capaian pembelajaran.				
2.			Materi yang disajikan multimedia interaktif memiliki ketepatan konsep dan definisi				
3.			Ilustrasi yang disajikan sudah sesuai dengan materi				
4.			Contoh kasus yang disajikan dalam multimedia interaktif berkaitan dengan kehidupan sehari-hari				
5.			Materi jenis usaha dan kegiatan ekonomi menggunakan multimedia interaktif mampu mendorong rasa ingin tahu siswa				

No	Aspek	Indikator	Butir Penilaian	Penilaian			
				1	2	3	4
6			Penyajian multimedia interaktif mampu melibatkan peserta didik sebagai pemeran utama dalam pembelajaran				
7			Multimedia interaktif mampu meningkatkan motivasi peserta didik				
8			Tersedia <i>game</i> yang sangat menarik sehingga siswa tidak bosan dalam mengerjakannya				
9	Kebahasaan	Kualitas bahasa	Bahasa yang digunakan dalam penyajian materi mudah dipahami				
10			Tata bahasa yang digunakan dalam Multimedia interaktif sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia				
11	Teknis dan Desain Multimedia	Desain tampilan Multimedia interaktif	Tampilan media pembelajaran menarik				
12			Desain <i>background</i> media menarik karena dipadukan dengan warna yang sesuai dan elemen-elemen yang berkaitan dengan materi				
13			Ilustrasi gambar menarik bagi peserta didik				
14			Media yang ditampilkan tidak hanya disajikan dalam bentuk teks, namun dalam bentuk gambar, video, dan audio				
15			Jenis dan ukuran huruf yang digunakan mudah untuk dibaca				

e. Angket Respon Siswa

Angket ini diisi oleh siswa untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap multimedia interaktif materi jenis usaha dan kegiatan kegiatan yang telah dikembangkan. Angket respon peserta didik ini diberikan pada akhir penelitian. Adapun angket respon siswa dapat dilihat pada tabel 3.10.

Tabel 3.10
Angket Respon Siswa

No	Aspek	Butir Penilain	Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Ketertarikan	Saya senang mengikuti pembelajaran materi jenis usaha dan kegiatan ekonomi menggunakan multimedia interaktif				
2.		Materi jenis usaha dan kegiatan ekonomi yang disajikan dalam multimedia interaktif mudah untuk saya pahami				
3.		Pembelajaran materi kegiatan ekonomi menggunakan multimedia interaktif membuat saya senang.				
4.		Saya menjadi lebih termotivasi belajar materi jenis usaha dan kegiatan ekonomi dengan menggunakan multimedia interaktif				
5.		Pembelajaran materi jenis usaha dan kegiatan ekonomi menggunakan multimedia interaktif membuat saya aktif untuk bertanya maupun berinteraksi dengan teman				
6.	Kualitas Multimedia Interaktif	Saya menyukai tampilan multimedia interaktif				
7.		Multimedia interaktif mudah digunakan				
8.		Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh saya				
9.		Media yang ditampilkan tidak hanya disajikan dalam bentuk teks, namun dalam bentuk gambar, video, dan audio sehingga menarik perhatian saya				
10.		Gambar dan ilustrasi yang disajikan mengenai materi sudah jelas, mudah dilihat, dan mudah dipahami				
11.		Audio yang disajikan mengenai materi dapat didengar dengan jelas, dan sesuai dengan materi kegiatan ekonomi				

No	Aspek	Butir Penilaian	Penilaian			
			1	2	3	4
12		video yang disajikan sudah baik, mulai dari resolusi video, gambar yang jelas, suara yang jelas, dan teks yang dapat dibaca				
13		Tersedia <i>game</i> yang sangat menarik sehingga tidak bosan selama proses pembelajaran				

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara yang digunakan dalam rangka proses mengumpulkan keterangan atau bahan nyata yang dapat dijadikan dasar penelitian (Herdayati & Syahrial, 2019). Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Pada penelitian kualitatif dikembangkan instrumen untuk melengkapi data melalui angket dan wawancara. Untuk meyakinkan dan melengkapi validitas data menggunakan observasi.

1. Angket

Angket digunakan untuk memperoleh penilaian kuantitatif dan kualitatif dari ahli materi, ahli bahasa dan ahli media berikut dari para pengguna. Angket yang diberikan kepada ahli materi, bahasa dan media digunakan untuk memperoleh data valid mengenai kelayakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Angket juga diberikan kepada para pengguna sebagai responden yang berisi daftar pertanyaan.

2. Wawancara

Instrumen ini digunakan untuk mengetahui pendapat responden (pengguna) setelah menggunakan multimedia interaktif pada materi jenis usaha dan kegiatan ekonomi. Selain pendapat, karena instrumen wawancara ini bersifat terbuka diharapkan pengguna dapat memberikan ide-ide guna perbaikan media yang dikembangkan.

3. Observasi

Observasi dalam penelitian diartikan sebagai pemusatan perhatian terhadap suatu objek dengan melibatkan seluruh indera untuk mendapatkan data. Observasi

merupakan pengamatan langsung dengan menggunakan penglihatan, penciuman, pendengaran, perabaan, atau jika diperlukan pengecapan.

Observasi dalam penelitian kualitatif digunakan untuk melihat dan mengamati secara langsung objek penelitian, sehingga peneliti mampu mencatat dan menghimpun data yang diperlukan untuk mengungkap penelitian yang dilakukan. Dalam melakukan observasi peneliti harus memahami terlebih dahulu variasi pengamatan dan peran-peran yang dilakukan penelitian (Sukendra & Atmaja, 2020).

3.6 Teknik Analisis Data

Menurut Rijali, (2019) analisis data merupakan upaya dalam mencari dan menata secara sistematis catatan hasil observasi, wawancara, dan lainnya. Pada penelitian ini dalam uji kelayakan melibatkan beberapa ahli seperti ahli materi, dan media. Menimbang hal tersebut, maka peneliti berencana menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif. Uji coba kelayakan menggunakan skala *likert*, dengan menggunakan instrument penelitian yaitu angket. Angket yang akan diberikan, sebelumnya akan diberi skor dengan menggunakan panduan penskoran skala likert. Berikut skoring skala likert dapat dilihat pada tabel 3.11.

Tabel 3.11 *Skoring Skala Likert*

Sangat Baik	4	Sangat Setuju
Baik	3	Setuju
Kurang Baik	2	Tidak Setuju
Sangat Kurang Baik	1	Sangat Tidak Setuju

Data hasil pada angket dianalisis dan diolah melalui perhitungan presentase pada setiap bagian angket. . Skor yang diperoleh dari pernyataan dijumlahkan kemudian dirata-ratakan dan diubah ke dalam bentuk persentase menggunakan rumus berikut :

$$Ps = \frac{S}{N} \times 100\%$$

Ps: Persentase

S: Jumlah Skor yang di dapat

N: Jumlah Skor Ideal

Skor yang diperoleh dari perhitungan tersebut diubah menjadi bentuk kualitatif, berdasarkan kategori kelayakan dengan mengacu pada kriteria intepretasi skor (S. Hayati et al., 2015) dalam tabel 3.12.

Tabel 3.12

Interpretasi Skor

Skor Rata-rata (%)	Kategori
0– 20	Sangat Tidak Layak
21 – 40	Tidak Layak
41 – 60	Cukup Layak
61 – 80	Layak
81 – 100	Sangat Layak

Berdasarkan tabel kriteria intepretasi kelayakan diatas, analisis data ini menggunakan kategori “Sangat Layak”, “Layak”, “Cukup Layak”, “Kurang Layak”, “Tidak Layak”. Media pembelajaran dapat dikatakan memenuhi kategori layak digunakan apabila mendapatkan skor presentase $\geq 81\%$