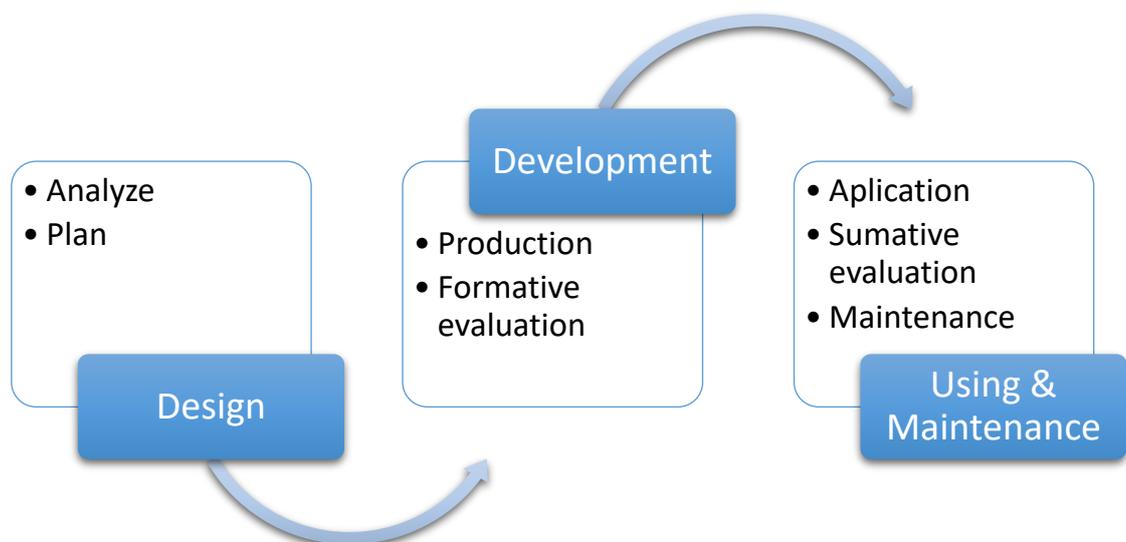


BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode dan Desain Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk menghasilkan media animasi berbasis *local wisdom*, sejalan dengan tujuan tersebut metode yang dipilihnya adalah metode *Design and Development*. Menurut Richey & Klein (2005) *Design and Development (D&D)* atau disebut juga desain dan pengembangan yaitu studi sistematis tentang desain, pengembangan dan evaluasi proses yang memiliki tujuan untuk membangun dasar empiris dalam menciptakan produk dan alat intruksional maupun non-intruksional serta model baru atau model baru yang disempurnakan. Dalam penelitian *Design and Development (D&D)* ini merupakan penelitian yang terdiri dari tahap desain, tahap mengembangkan, dan evaluasi media pembelajaran melalui uji validitas produk. D&D digunakan untuk mempelajari suatu proses desain, pengembangan dan evaluasi dengan tujuan membentuk sebuah dasar empiris untuk menciptakan produk dan alat yang baik dalam kegiatan pembelajaran maupun non pembelajaran. Adapun langkah – langkah desain dari penelitian *D&D* yang digunakan digambarkan sebagai berikut:



Gambar. 3.1 Langkah – langkah desain dari penelitian *D&D Design and Development*

Penelitian D&D ini termasuk ke dalam penelitian desain dan pengembangan produk. Karena dalam pelaksanaannya, penelitian ini berfokus untuk mendesain dan mengembangkan sebuah produk. Langkah pertama yang dilakukan peneliti adalah membuat desain produk, kemudian tahap pengembangan produk, dan terakhir tahap penggunaan dan pemeliharaan produk yang telah dikembangkan. Berdasarkan tujuan tersebut, maka metode penelitian yang dipilih ialah *D&D type 2 Product and Tools Research*. Berikut tipe tabel *D&D type 2 Product and Tools Research* menurut Richey & Klein (2007):

Tabel 3.1 *D&D type 2 Product and Tools Research* menurut Richey & Klein

<i>Type of Research</i>	<i>Project Emphasis</i>	<i>Type of Participant</i>
<i>Produk & Tool Research</i>	<i>Tool Development & Use</i>	<i>Designers, Developers, Clients, Evaluators, Users</i>

Model ini biasa digunakan untuk mempelajari proses desain, pengembangan, penggunaan, dan pemeliharaan. Tujuan dari penggunaan model ini adalah untuk menciptakan dasar empiris untuk pembuatan produk dan alat baik dalam kegiatan pembelajaran maupun non-pembelajaran, serta untuk membuat atau meningkatkan model yang mengatur perkembangan mereka. Beberapa penelitian D&D menggunakan kegiatan kreatif untuk menemukan solusi praktis untuk masalah. Pengembangan produk dan alat berbasis digital untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah solusi.

3.2 Sumber Data Penelitian

Berdasarkan tipe D&D yang dipilih tipe kedua, maka yang termasuk dalam partisipan pada penelitian ini ialah desainer & pengembang, klien, evaluator, pengguna. Secara lengkap partisipan penelitian dijabarkan sebagai berikut:

- a. Desainer oleh peneliti yang akan mendesain produk video animasi berbasis *local wisdom*.
- b. Pengembang oleh peneliti yang akan mengembangkan dan menghasil produk video animasi berbasis *local wisdom*.
- c. Klien dari partisipan penelitian ini yaitu guru SD yang merupakan guru dari siswa di salah satu sekolah di Rancaekek.

Wiwit Mulyasari, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI BERBASIS LOCAL WISDOM UNTUK KELANCARAN MEMBACA SISWA SEKOLAH DASAR

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

- d. Evaluator dalam penelitian ini terdiri atas 2, yaitu evaluator bahasa dan evaluator media yang terdiri dari dosen dengan latar belakang yang memiliki keahlian dalam bidang kebahasaan dan bidang media, dalam hal ini ahli bahasa dan ahli media akan menilai kesesuaian bahasa dan media sesuai dengan perkembangan anak kelas Fase A.
- e. Pengguna dari penelitian ini yaitu 9 siswa Fase A dari salah satu sekolah di Rancaekek sebagai subjek uji lapangan yang akan menggunakan media animasi yang telah dibuat oleh peneliti.

3.3 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian dalam penelitian ini digunakan untuk melihat seberapa besar keberhasilan video animasi dapat melancarkan membaca siswa. Arikunto (dalam Ridwan, 2012) instrumen penelitian adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti saat mengumpulkan data untuk membuat prosesnya lebih mudah dan sistematis. Penelitian ini untuk mengembangkan media animasi berbasis *local wisdom* untuk kelancaran membaca siswa fase A SD, instrumen yang akan digunakan yaitu dokumentasi, lembar penilaian validasi ahli, kuisisioner respon pengguna dan wawancara, dan soal tes kemampuan kelancaran membaca siswa. Data yang diperoleh dari designer memakai dokumentasi kebutuhan guru dan siswa, data yang diperoleh dari developer yaitu dokumentasi proses dalam pengembangan pembuatan produk; data yang diperoleh dari client menggunakan kuisisioner dan soal test kelancaran membaca; data yang diperoleh dari evaluator menggunakan lembar penilaian media dan bahasa, serta data yang diperoleh dari user menggunakan pedoman wawancara dan kuisisioner respon guru. Instrument-instrumen tersebut dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 3.2 Pemetaan Instrumen Pengumpulan Data

No.	Pertanyaan Penelitian	Prosedur Penelitian	Instrumen	Sumber Data	Pengumpulan Data	Teknik Analisis Data
1.	Untuk mengetahui rancangan media animasi berbantuan media motion grafik untuk kelancaran membaca siswa kelas I SD.	<i>Design</i>	Studi dokumentasi	Naskah	Deskriptif	Pengumpulan data, Redukdasi data, Penyajian data atau display data, dan Penarikan kesimpulan (miles Huberman)
2.	Untuk mengetahui langkah pengembangan media animasi berbantuan media motion grafik untuk kelancaran membaca siswa kelas I SD.	<i>Development</i>	Studi dokumentasi	Naskah	Deskriptif	
3.	Untuk mengetahui hasil uji validasi media animasi berbantuan media motion grafik untuk kelancaran membaca siswa kelas I SD.		Lembar Penilaian Uji Validasi	Ahli Bahasa & Ahli Media	Deskriptif	Skala Likert
4.	Untuk mengetahui bagaimana respon guru dan siswa		Kuisisioner	Siswa & Guru	Deskriptif	Skala Likert

	terhadap produk media animasi berbantuan media motion grafik.	<i>Using & Maintenance</i>	Wawancara	Guru		
5.	Untuk mengetahui dampak media animasi berbantuan media motion grafik untuk kelancaran membaca siswa kelas I SD.		Test	Siswa	Statistik Inferensial	Uji-t

a. Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi yang dipakai dalam penelitian ini untuk mengumpulkan data dan membuktikan data yang berasal dari desainer dan developer. Bentuk dari dokumentasi ini yaitu lembar kuisioner, penentuan jadwal pengembangan dan penelitian, menyusun Garis Besar Program Media (GBPM), pembuatan storyboard, pembuatan instrument penelitian, penyusunan perangkat pembelajaran, dan pengumpulan sumber daya yang dibutuhkan dalam pengembangan media.

b. Wawancara

Wawancara dalam penelitian digunakan untuk mengumpulkan data respon yang berasal dari pengguna. Sumbernya berasal dari guru fase A SD. Wawancara yang digunakan dengan wawancara langsung yang dilakukan oleh peneliti kepada guru yang diwawancarai tanpa melalui perantara. Bentuk pertanyaan wawancara yang digunakan dalam penelitian ini yaitu bentuk pertanyaan terstruktur, dimana responden dituntut untuk menjawab sesuai dengan apa yang terkandung dalam pertanyaan yang diberikan. Dengan menggunakan wawancara, peneliti dapat mengetahui apa yang dipikirkan oleh responden dan mendapatkan informasi yang diperlukan secara langsung.

Pada tahap wawancara kepada guru dilakukan oleh peneliti guna memperkuat data mengenai respon penggunaan media animasi untuk kelancaran membaca siswa. Adapun kisi-kisi dari pedoman wawancara guru sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kisi-kisi Pedoman Wawancara Guru

Aspek	Indikator	Item Pertanyaan	No. Item
Penggunaan Media Animasi	Proses pembelajaran kelancaran membaca menggunakan media animasi	Bagaimana proses pembelajaran menggunakan media animasi pada kelancaran membaca siswa?	1
	Keunggulan dari media animasi	Apa yang menjadi kelebihan dari media animasi berbasis <i>local wisdom</i> pada kelancaran membaca siswa sehingga cocok	2

	untuk digunakan dalam proses pembelajaran?	
Kendala dalam menggunakan media animasi	Apa kendala yang dialami ketika menggunakan media animasi pada kelancaran membaca siswa?	3
Media animasi ini dapat digunakan untuk siswa kelas I sekolah dasar	Apakah media animasi ini dapat digunakan untuk siswa kelas I sekolah dasar?	4
Peningkatan dalam penggunaan media animasi	Hal apa yang perlu ditingkatkan dalam penggunaan media pembelajaran berbasis media animasi?	5
Keefektifan media animasi dalam pembelajaran	Apakah media animasi efektif digunakan dalam pembelajaran kelancaran membaca siswa?	6
Bahasa yang digunakan	Apakah media animasi menggunakan bahasa yang menarik untuk dibaca oleh siswa?	7
	Apakah dengan media animasi siswa dapat membaca dengan lancar?	8

c. Kuisisioner

Kuisisioner dalam penelitian digunakan untuk mengumpulkan data yang berasal dari klien dan user. Kuisisioner ini berupa pertanyaan tertulis yang akan di isi oleh klien dan user. Kuisisioner respon diberikan pada siswa dan guru kelas I Sekolah Dasar sebagai praktisi guna mendapatkan respon mengenai media yang dikembangkan. Guru dan siswa mendapat kuisisioner yang berbeda. Jenis kuisisioner yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuisisioner tertutup, untuk mempermudah pengambilan data, kuisisioner disajikan melalui *hard file* agar memudahkan klien dan

user. Skala pengukuran yang digunakan yaitu menggunakan skala likert dengan jenis pertanyaan positif.

1) Lembar Kuisisioner Respon Guru

Lembar kuisisioner respon guru diisi oleh guru kelas I sekolah dasar yang digunakan untuk mengetahui respon guru terhadap media animasi untuk kelancaran membaca siswa yang dikembangkan oleh peneliti. Adapun kisi-kisi instrumen untuk kuisisioner respon guru adalah sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kisi-kisi Kuisisioner Respon Guru

Aspek	Indikator	Item pertanyaan	No. Item
Kelayakan Isi/Materi	Penyajian Materi	Cerita yang disajikan dalam media animasi mampu mendorong rasa ingin tahu siswa	1
		Cerita dalam media animasi menarik bagi siswa untuk membaca	2
		Alur cerita yang disajikan dapat dipahami oleh siswa.	3
		Gambar dalam media animasi menarik bagi siswa.	4
		Cerita yang disajikan dalam media animasi mampu mendorong siswa lancar dalam membaca	5
	Penggunaan Bahasa	Tata bahasa yang digunakan dalam media animasi untuk kelancaran membaca siswa sudah sesuai dengan kaidah bahasa indonesia	6
		Bahasa yang digunakan dalam cerita rakyat dapat mudah dipahami oleh siswa	7
		Kalimat yang digunakan sudah sesuai dengan alur cerita media animasi	8
Media	Desain tampilan media animasi	Jenis huruf yang digunakan sudah sesuai dan mudah untuk dibaca	9
		Komposisi dan resolusi warna yang disajikan sudah sesuai dan mampu menarik perhatian siswa untuk belajar	10

	Materi yang disajikan melalui gambar, suara, video dan animasi sudah sesuai dengan alur cerita	11
Kualitas Media	Kualitas video yang digunakan, mulai dari resolusi video, gambar yang jelas, suara yang jelas dan teks yang dapat dibaca	12
	Kualitas audio yang disajikan mengenai media animasi dapat didengar dengan jelas	13
	Media yang digunakan dapat membantu kelancaran membaca siswa.	14

a. Lembar Kuisisioner Respon Siswa

Lembar kuisisioner respon pengguna diisi oleh siswa kelas I sekolah dasar yang digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran media animasi berbasis *local wisdom* yang dikembangkan oleh peneliti. Adapun kisi-kisi instrumen untuk kuisisioner respon siswa sebagai berikut:

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Lembar Kuisisioner Respon Siswa

Aspek	Indikator	Item pertanyaan	No. Item
Ketertarikan untuk belajar membaca	Senang belajar membaca menggunakan media animasi	Saya senang belajar membaca menggunakan media animasi	1
	Kemudahan memahami cerita rakyat	Cerita rakyat yang disajikan dalam media animasi mudah untuk saya pahami	2
	Siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran membaca	Belajar membaca menggunakan media animasi membuat saya aktif untuk bertanya	3
Kualitas media animasi	Media yang disajikan dalam media animasi untuk kelancaran	Desain media animasi menarik karena dipadukan dengan warna dan elemen-elemen yang sesuai	4

membaca sesuai	sudah	Tampilan isi media animasi menarik karena tidak hanya disajikan dalam bentuk teks, namun dalam bentuk gambar, animasi, suara, dan video.	5
		Komposisi dan resolusi warna yang disajikan sudah sesuai dan menarik untuk belajar membaca	6
		Kualitas video sudah baik, mulai dari resolusi video, gambar yang jelas, suara yang jelas, dan teks yang dapat dibaca	7
		Kualitas audio yang disajikan mengenai cerita rakyat dapat didengar dengan jelas, dan sesuai	8
		Gambar dan ilustrasi yang disajikan dalam cerita rakyat sudah jelas, mudah dilihat, dan mudah dipahami.	9
		Tersedia variasi latihan membaca dan tanya jawab tentang isi cerita rakyat melalui game dan kuis yang sangat menarik sehingga tidak bosan dalam mengerjakannya	10

d. Lembar Penilaian

Lembar penilaian dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data yang berasal dari evaluator.

1) Lembar Penilaian Validasi Ahli Media

Lembar penilaian validasi ahli media dinilai oleh dosen Universitas Pendidikan Indonesia yang ahli di bidang teknologi pendidikan, penilaian ini digunakan untuk menilai kualitas, kelayakan desain dan teknis dalam media pembelajaran media animasi berbasis *local wisdom* untuk kelancaran membaca yang telah dikembangkan oleh peneliti. Lembar penilaian ini digunakan untuk

mengetahui kelayakan video animasi yang telah dikembangkan dengan rentang skor 1-4, dengan keterangan (1) Sangat Kurang, (2) Kurang, (3) Baik, (4) Sangat Baik. Adapun secara lebih rinci dijelaskan melalui aspek-apsek berikut:

Tabel 3.6 Kisi-kisi Lembar Penilaian Validasi Ahli Media

Aspek	Indikator	Item Pertanyaan	No. Item
Aspek Teknis	Efektifitas penggunaan media	Media mudah digunakan oleh peserta didik	1
		Media memudahkan dalam proses membaca	2
		Media dapat digunakan dimana saja tanpa terbatas ruang atau waktu	3
		Media dapat menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik	4
		Media mampu meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar	5
Aspek Desain	Kualitas Desain	Media memberikan fasilitas interaktif bagi peserta didik	6
		Komposisi dan resolusi warna yang disajikan sudah sesuai dan mampu menarik perhatian siswa untuk belajar	7
		Jenis huruf yang digunakan sudah sesuai dan mudah untuk dibaca	8
		Warna <i>background</i> dan warna teks yang disajikan sudah sesuai, tidak saling bertabrakan warna	9
		Tampilan desain media menarik perhatian siswa karena memadukan gambar, warna dan tata letak yang selaras	10
		Media aman digunakan oleh peserta didik	11
		Kualitas video yang disajikan sudah baik, mulai dari resolusi video, gambar yang jelas, suara yang jelas dan teks yang dapat dibaca	12
		Penggunaan huruf, angka dan simbol dalam media sudah disajikan dengan baik dan sesuai	13
		Spasi antara teks dengan ilustrasi sudah konsisten	14

Media sudah interaktif sehingga cocok 15
digunakan untuk siswa

2) Lembar Penilaian Validasi Ahli Bahasa

Lembar Penilaian validasi ahli bahasa dan kebahasaan dinilai oleh dosen Universitas Pendidikan Indonesia yang ahli di bidang bahasa dan sastra Indonesia, penilaian ini digunakan untuk menilai aspek bahasa dan kebahasaan dalam media animasi berbasis *local wisdom* untuk kelancaran membaca yang telah dikembangkan oleh peneliti. Lembar penilaian ini digunakan untuk mengetahui kelayakan penggunaan bahasa pada video animasi yang telah dikembangkan dengan rentang skor 1-4, dengan keterangan (1) Sangat Kurang, (2) Kurang, (3) Baik, (4) Sangat Baik. Adapun secara lebih rinci dijelaskan melalui aspek-aspek berikut:

Tabel 3.7 Kisi-kisi Lembar Penilaian Validasi Ahli Bahasa

Aspek	Indikator	Item Pertanyaan	No. Item
Kesesuaian Bahasa	Kelugasan dalam kalimat	Struktur kalimat yang digunakan dalam media animasi untuk kelancaran membaca sudah tepat	1
		Kalimat yang digunakan sudah efektif dan tidak rumit dalam media animasi untuk kelancaran membaca	2
	Bahasa yang digunakan dalam media animasi sudah komunikatif	Bahasa yang digunakan mampu memberikan pemahaman terhadap pesan atau informasi yang disampaikan tentang isi cerita	3
		Bahasa yang digunakan mudah untuk dipahami	4
	Bahasa yang digunakan disesuaikan dengan	Bahasa yang digunakan disesuaikan dengan usia peserta didik	5

perkembangan peserta didik	Bahasa yang digunakan disesuaikan dengan tingkat perkembangan Bahasa dan kognitif peserta didik	6
Bahasa yang digunakan sudah sesuai dengan kaidah Bahasa (KBBI)	Ejaan yang disajikan sudah sesuai dengan KBBI	7
Penggunaan istilah simbol atau ikon	Istilah yang digunakan sudah sesuai dengan KBBI	8
Penggunaan istilah simbol atau ikon	Penggunaan simbol, ikon, dan tanda baca sudah sesuai dengan kaidah penggunaannya	9
Kesesuain alur cerita	Kesesuaian alur cerita dengan materi melalui penggunaan bahasa	10
	Ketepatan dialog dalam cerita dengan materi	11

e. Tes Kemampuan Kelancaran Membaca

Tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data yang berasal dari klien. Tes ini dibuat dalam bentuk cerita. Cerita yang digunakan untuk mengukur kemampuan kelancaran membaca siswa setelah pembelajaran yang dilakukan dengan penggunaan video animasi berbasis *local wisdom*. Soal dibuat dengan mengacu pada kesulitan kelancaran membaca siswa.

Tes kemampuan kelancaran membaca diisi oleh siswa kelas I sekolah dasar. Tes ini dibuat dalam bentuk kuis. Kuis yang digunakan untuk mengukur kemampuan kelancaran membaca siswa setelah pembelajaran yang dilakukan dengan penggunaan video animasi berbasis *local wisdom*. Adapun kisi-kisi dan rubrik penilaian instrument untuk tes kemampuan kelancaran membaca adalah sebagai berikut:

Tabel 3.8 Kisi-kisi Tes Kemampuan Kelancaran Membaca

No.	Aspek	Indikator	No.Item
1.	Pelafalan	Ketetapan dalam pelafalan membaca	1
2.	Jeda	Ketetapan jeda membaca	2

3.	Intonasi	Ketetapan intonasi membaca	3
4.	Tanda Baca	Kejelasan tanda baca dalam membaca	4

Tabel 3.9 Rubrik Indikator Membaca Lancar

Indikator	Baik Sekali (1)	Baik (2)	Cukup (3)	Perlu Bimbingan (4)
Pelafalan	Dapat mengucapkan tulisan dengan jelas dan lancar	Dapat mengucapkan dengan jelas dengan terbata-bata	Dapat mengucapkan dengan jelas, namun belum lancar	Belum dapat mengucapkan dengan jelas
Jeda	Dapat menjeda kalimat dengan benar	Dapat menjeda kalimat dengan bantuan guru	Dapat menjeda kalimat pada awal kalimat	Belum dapat menjeda kalimat dengan benar
Intonasi	Membaca sesuai dengan tinggi rendahnya intonasi dengan tepat	Membaca dengan intonasi tinggi	Membaca dengan intonasi datar	Belum dapat membaca dengan intonasi yang tepat
Tanda Baca	Sudah mengetahui fungsi tanda baca pada setiap kalimatnya	Hanya mengetahui fungsi tanda titik dan koma	Hanya mengetahui fungsi tanda baca titik	Belum mengetahui fungsi tanda baca

3.4 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang akan dilakukan dalam penelitian ini yaitu melalui 3 tahapan, yaitu sebagai berikut:

a. Desain

Desain data yang akan diambilnya berupa hasil kerja dan instrumennya berupa dokumentasi. Desain terdiri dari analisis dan perencanaan. Pada tahap analisis kegiatannya meliputi menganalisis kebutuhan pengembangan media, menganalisis karakteristik siswa yang menjadi pengguna dari produk media yang dikembangkan, analisis penunjang penggunaan media, analisis kemampuan membaca siswa. Sedangkan pada tahap perencanaan kegiatannya meliputi penentuan jadwal pengembangan dan penelitian, menyusun Garis Besar Program Media (GBPM), pembuatan storyboard, pembuatan instrument penelitian, penyusunan perangkat pembelajaran, dan pengumpulan sumber daya yang dibutuhkan dalam pengembangan media.

b. Pengembangan

Pada tahap pengembangan terdiri dari produksi dan evaluasi formative. Produksi dan evaluasi formative meliputi membuat produk media animasi dan melakukan uji validasi produk media yang dikembangkan, dan merevisi hasil validasi.

c. Penggunaan dan Pemeliharaan

Pada tahap penggunaan dan pemeliharaan meliputi aplikasi, evaluasi summative, dan pemeliharaan. Tahap aplikasi yaitu melakukan uji penggunaan media animasi, dan mengumpulkan hasil penggunaan media membaca dengan menggunakan produk media animasi. Evaluasi summative dilakukan sebagai perbaikan kualitas produk. Pemeliharaan dilakukan untuk pemeliharaan kualitas produk agar tetap terjaga dengan baik.

3.5 Teknik Pengolahan Data dan Analisis Data

Dalam penelitian ini peneliti berencana akan menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif, dimana data yang dianalisis merupakan data hasil validasi ahli materi dan ahli media serta respon pengguna. Proses uji kelayakan tersebut menggunakan alat angket berupa angka skor yang disebut Skala Likert kemudian dianalisis melalui perhitungan presentase rata-rata dari setiap bagian angket. Skor yang didapat dari pertanyaan setiap angket dijumlahkan lalu dirubah kedalam bentuk persentase dengan membagi kepada skor ideal dari setiap masing- masing angket dengan menggunakan rumus berikut:

Tabel 3.10 Skoring berdasarkan Skala Likert

Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang Baik	Sangat Kurang Baik
Sangat setuju	Setuju	Cukup setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
5	4	3	2	1

Skor yang didapat dari pernyataan setiap angket nantinya akan diubah ke dalam bentuk presentase, menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Ps = S/N \times 100\%$$

Ps = Persentase

S = Jumlah Skor yang didapat

N = Jumlah Skor Ideal

Kemudian hasil angka yang didapat dari perhitungan tersebut diubah menjadi bentuk kualitatif dengan mengacu kepada kriteria Interpretasi Skor menurut Arikunto & Jabar (2014) yang termuat kedalam tabel berikut:

Tabel 3.11 Interpretasi Kelayakan

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

Berdasarkan tabel tersebut hasil akhir pengolahan data pada instrument angket yaitu kategorisasi berupa hasil interpretasi. Selanjutnya, untuk mengukur kemampuan kelancaran membaca yaitu dengan menggunakan analisi data berupa uji-t yang digunakan adalah uji paired sample t-test. Digunakan uji paired sample t-test karena dalam tujuan uji lapangan ddalam tahapan penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan peneliti bermaksud melihat kemampuan membaca siswa setelah menggunakan media yang dikembangkan.