

BAB III

METODE PENELITIAN

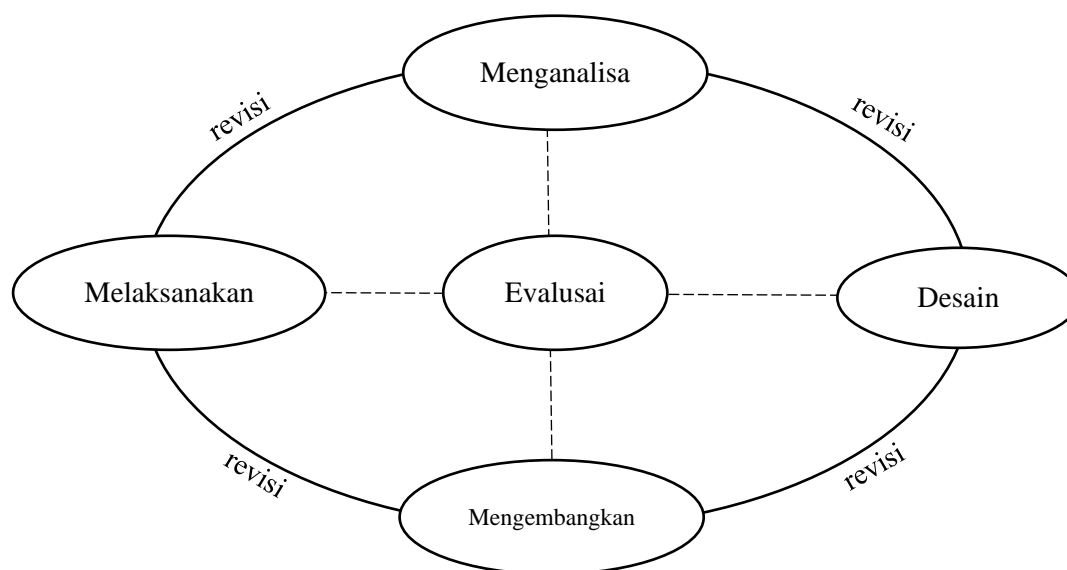
3.1 Metode dan Desain Penelitian

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan atau disebut juga *Research and Development* (R&D). Menurut Gall & Borg, (2003) (dalam Sugiyono, 2015) penelitian dan pengembangan merupakan sebuah metode penelitian yang umum digunakan untuk mengembangkan serta memvalidasi/menguji produk atau hasil dalam bidang pendidikan (*a process used to develop and validate, educational product*). Oleh karena itu pengembangan adalah proses mewujudkan *blue-print* atau desain menjadi sebuah kenyataan. Hal ini berarti bahwa pengembangan merupakan salah satu cara mewujudkan ide, draft atau rancangan yang masih berupa konsep menjadi sebuah produk nyata. Pengembangan media pembelajaran berarti mewujudkan sebuah desain media pembelajaran menjadi sebuah produk nyata media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru maupun peserta didik dan telah lulus serangkaian uji baik uji ahli maupun uji coba.

Produk yang dirancang dalam penelitian ini berupa media pembelajaran membaca pemahaman berbasis *google sites*. Media pembelajaran yang dikembangkan yaitu pada pemanfaatan media berbasis *google sites* (*website*) untuk membaca pemahaman siswa dengan metode SQ2RWR. Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini menggunakan model penelitian ADDIE menurut Robert Maribe Branch (dalam Sugiyono, 2015).

Model ADDIE membantu dalam pembuatan materi atau membantu guru membuat rencana pelajaran yang efektif. Model ADDIE adalah proses sebagai landasan untuk situasi yang kompleks dan sangat tepat untuk membuat serta mengembangkan materi pembelajaran atau sumber belajar lainnya (Branch, 2009). Pada model ini terdapat 5 fase, yaitu (1) *analysis*, (2) *design*, (3) *development*, (4) *implementation*, dan (5) *evaluation* (Branch dalam Sugiyono, 2015).

Berikut gambaran bagan yang lebih jelas tentang tahapan model ADDIE:



Gambar 3.1 Langkah-Langkah Penelitian R&D dengan Model ADDIE (menurut Branch, 2009)

3.2 Prosedur Penelitian

Berdasarkan langkah-langkah yang telah dijelaskan, maka prosedur yang digunakan pada penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut.

Tabel 3.1
Penjabaran Prosedur Penelitian dan Pengembangan Model ADDIE

	Analisis	Desain	Pengembangan	Implementasi	Evaluasi
K	Identifikasi	Verifikasi	Menghasilkan	Mempersiap	Menilai kualitas
O	kemungkinan	kinerja yang	dan	kan	instruksional
N	penyebab	diinginkan	memvalidasi	lingkungan	produk dan
S	kesenjangan	dan metode	pembelajaran	belajar dan	proses baik
E		pengujian	sumber daya	melibatkan	sebelum
P		yang sesuai		siswa	maupun sesudah pelaksanaan
P	1. validasi	1. menyusun	1. membuat	1. persiapan	1. menentukan
R	kesenjangan	tugas	media	guru	kriteria
O	kinerja	2. menyusun	pembelajaran	2. persiapan	penilaian
S	2. menentukan	tujuan	2.	siswa	2. memilih
E	tujuan	pembelajaran	pengembangan		perangkat
D	instruksional	3. menyusun	media		evaluasi
U	3. memastikan	strategi tes	pendukung		3. melakukan
R	audien/ subjek penelitian	4. menghitung investasi	3. menyusun panduan untuk siswa		evaluasi

	4. mengidentifikasi sumber daya yang diperlukan		4. menyusun panduan untuk guru		
	5. menentukan rencana anggaran		5. melakukan revisi formatif		
	6. membuat rencana kerja		6. melakukan ujicoba		
L	Spesifikasi	Perancangan	Media <i>google</i>	Pelaksanaan	Evaluasi media
U	desain media	storyboard	<i>sites</i> yang layak	uji coba	<i>google sites</i>
A	<i>google sites</i>	media <i>google</i>	digunakan	penggunaan	
R		<i>sites</i>	dalam	media <i>google</i>	
A			pembelajaran	<i>sites</i>	
N					

3.2.1 Fase Analisis (*Analysis*)

Analisis dilakukan untuk memastikan apa yang perlu dipelajari. Fase analisis terdiri dari langkah pra-perencanaan, analisis, dan identifikasi kondisi dan peluang saat ini. Berdasarkan sudut pandang yang dikemukakan di atas, fase analisis dalam model ADDIE merupakan tahapan mengumpulkan data-data yang diperlukan dalam penelitian.

Metode-metode pengumpulan data untuk tahap analisis adalah observasi, wawancara semi terstruktur, dan dokumentasi. Tiga sumber informasi yang digunakan dalam observasi: proses pembelajaran, lingkungan sekolah, dan media pembelajaran berbasis teknologi.

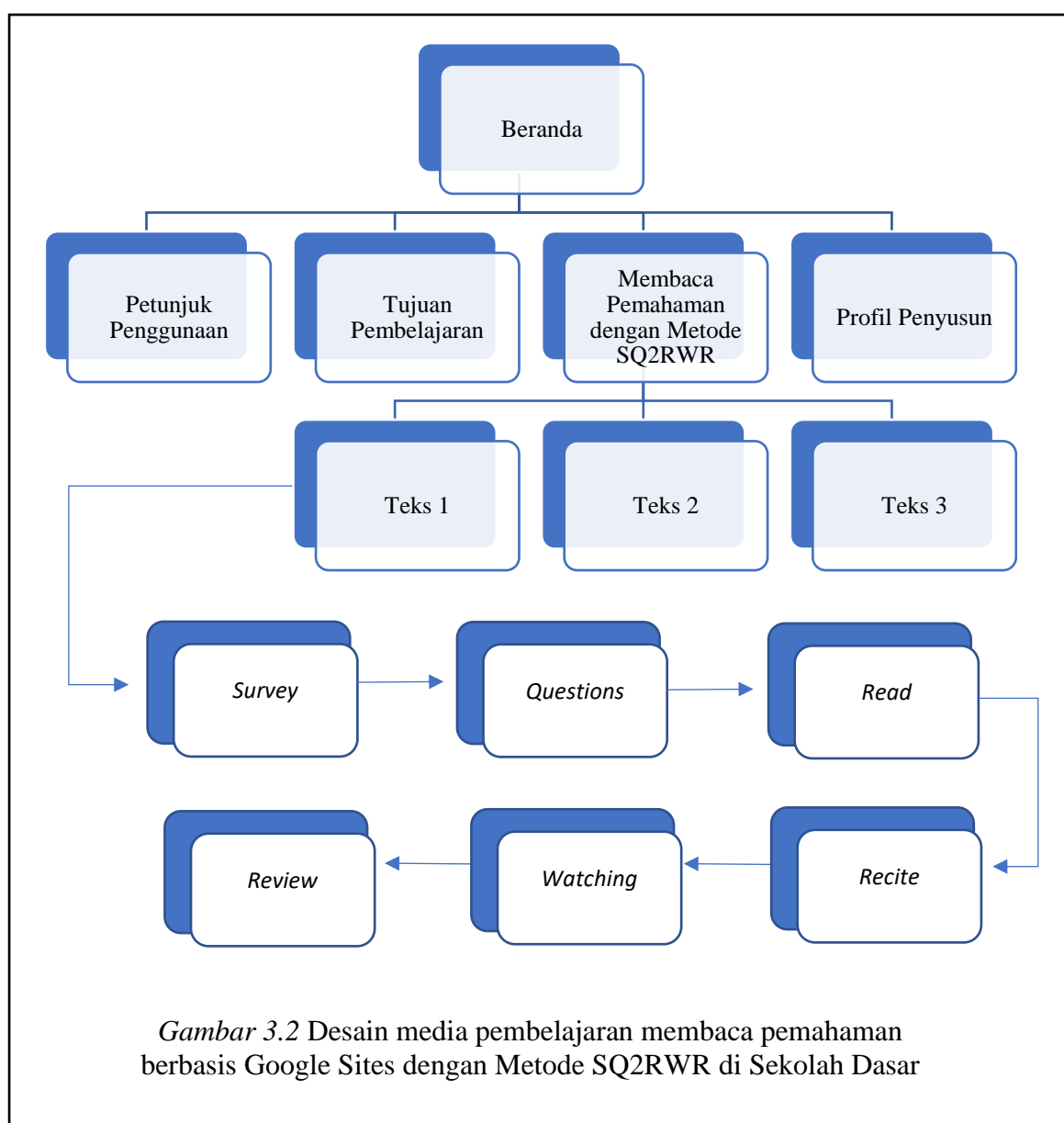
Dalam tahap analisis masalah pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Menganalisis kurikulum pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar yang sesuai dengan standar isi dan dapat disampaikan melalui media pembelajaran. Materi yang dipilih yaitu teks eksplanasi berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa. Pada analisis kurikulum diawali dengan pengkajian tentang Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), indikator, serta tujuan pembelajaran yang dicapai melalui media pembelajaran.

3.2.2 Fase Desain (*Design*)

Fase desain dalam model ADDIE adalah mulai membuat projek. Informasi yang dikumpulkan dalam fase analisis, dalam hubungannya dengan teori atau desain produk yang dikembangkan. Dalam fase kedua ini dilanjutkan dengan

membuat rancangan teks eksplanasi kearifan lokal dan mengatur desain media *Google Sites* berdasarkan hasil analisis pada fase sebelumnya. Pembuatan desain media merupakan rancangan gambaran media tersebut yang direalisasikan dalam *Google Sites* yang tersedia bisa secara daring. Adapun komponen-komponen yang mendukung dalam fase desain diantaranya, yaitu canva, pixabay, video, dan musik.

Desain media pembelajaran membaca pemahaman berbasis *Google Sites* disajikan sebagai berikut.



3.2.3 Fase Pengembangan (*Development*)

Branch (dalam Sugiyono, 2015) menyatakan bahwa sangat penting untuk melaksanakan rencana yang telah ditentukan untuk menghasilkan dan memvalidasi media yang dikembangkan dan mengidentifikasi semua komponen atau bahan. Pengembangan dan validasi produk adalah dua tahap dari proses pengembangan.

3.2.4 Fase Implementasi (*Implementation*)

Sugiyono (2015) menyatakan bahwa pengujian terjadi dalam penelitian pengembangan terdiri dalam dua tahap yang dijabarkan sebagai berikut ini.

- 1) Pengujian terbatas yang hanya dilakukan di satu sekolah dan satu kelas saja. Pengujian terbatas dilakukan untuk penerapan media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis *Google Sites* dalam proses pembelajaran dan mendapatkan masukan serta tanggapan dari peserta didik. Pengujian terbatas dilakukan pada satu kelas dengan menggunakan 5 orang siswa.
- 2) Pengujian lebih luas dengan melakukan uji coba kelompok besar. Pengujian pada kelompok besar dilakukan dengan menerapkan Media pembelajaran berbasis *Google Sites* yang dikembangkan, sesuai dengan perencanaan dan uji kelayakan media menggunakan angket yang sudah didesain sejalan dengan respons peserta didik. Penyusunan angket uji kelayakan berdasarkan uji kelayakan media sesuai dengan instrumen penelitian.

3.2.5 Fase Evaluasi (*Evaluation*)

Fase terakhir dalam model ADDIE adalah evaluasi. Fase evaluasi adalah memberikan umpan balik dari seluruh proyek yang telah diimplementasikan. Menurut Branch (2009) berpendapat bahwa fase evaluasi dan model ADDIE terdapat 3 tingkat yaitu persepsi, belajar dan performa. Dalam penelitian ini hanya sampai pada evaluasi tingkat satu. Evaluasi tingkat satu dikembangkan untuk menentukan apakah media pembelajaran berbasis *Google Sites* yang telah diuji cobakan sudah praktis atau tidak. Penentuan praktis atau tidaknya didasarkan pada respons peserta didik terhadap media yang dikembangkan berdasarkan hasil uji coba pada fase implementasi. Dengan demikian, tujuan fase evaluasi disini untuk mengevaluasi fase-fase sebelumnya untuk menentukan media pembelajaran

berbasis *Google Sites* yang dikembangkan diuji cobakan sudah praktis atau tidak dalam materi pembelajaran membaca pemahaman.

3.3 Partisipan Penelitian

Partisipan dalam penelitian ini adalah guru kelas V dan peserta didik kelas V Sekolah Dasar yang berasal dari SDN Cipari Kec. Karangnunggal Kab. Tasikmalaya.

3.4 Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

Strategi pengumpulan data merupakan tahapan yang paling strategis dalam penelitian karena pengumpulan data yang spesifik merupakan tujuan utama penelitian. Sugiyono (2015) mengidentifikasi empat kategori metode pengumpulan data kualitatif: dokumentasi, wawancara, dan observasi serta triangulasi (gabungan dari ketiganya). Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

3.4.1 Wawancara

Untuk mendapatkan data yang lengkap dan mendalam dilakukan wawancara. Sugiyono (2018) mengklaim bahwa wawancara adalah metode pengumpulan data yang dapat digunakan untuk mempelajari lebih lanjut tentang responden serta masalah yang sedang dipelajari. Wawancara (*interview*) dilakukan melalui kegiatan komunikasi lisan seperti, tanya-jawab antara peneliti dengan responden. Adapun tiga bentuk wawancara yaitu wawancara terstruktur, semi terstruktur, dan tidak terstruktur.

Dalam penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data, yaitu wawancara semi terstruktur. Wawancara dilakukan kepada guru kelas di SDN Cipari Kec. Karangnunggal Kab. Tasikmalaya untuk mengetahui informasi yang lebih mendalam tentang responden.

Berikut kisi-kisi pedoman wawancara yang diajukan kepada guru yaitu untuk analisis kebutuhan dan untuk mengetahui tanggapan pengguna media pembelajaran *google sites*.

Tabel 3.2
Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Guru untuk Analisis Kebutuhan

No.	Indikator
1.	Materi yang sulit dipahami oleh peserta didik
2.	Tanggapan guru terhadap tingkat kesulitan dalam pembelajaran membaca pemahaman
3.	Metode pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran membaca pemahaman
4.	Media yang sering digunakan dalam pembelajaran membaca pemahaman
5.	Tanggapan guru mengenai penggunaan gawai, PC dan media digital dalam proses pembelajaran
6.	Pengalaman guru dalam menggunakan media pembelajaran digital

3.4.2 Observasi

Salah satu fase yang paling penting adalah observasi, karena memungkinkan dokumentasi metodis dan refleksi dari perilaku dan interaksi subjek penelitian. Jika semua yang diamati dan didengar selama observasi relevan dengan topik penelitian dan masalah yang diteliti, maka semua itu dapat terekam dengan baik (Nugrahani, 2014). Dalam penelitian ini dilakukan observasi terhadap sekolah, gaya belajar atau kepribadian siswa dan guru, serta pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi.

Berikut lembar pedoman observasi peserta didik dalam proses pembelajaran yang dikutip dari Sudirman (1986).

Tabel 3.3
Lembar Pedoman Observasi Peserta Didik

No.	Indikator	Deskriptor
1.	Respons positif terhadap bahan ajar	a. Siswa mengerjakan latihan-latihan soal yang ada pada bahan ajar. b. Memperhatikan bahan ajar yang digunakan dengan seksama. c. Tidak melakukan kegiatan-kegiatan di luar kegiatan belajar, misalnya mengobrol atau membuka buku pelajaran lain.
2.	Animasi yang ada membuat siswa tertarik untuk belajar	a. Siswa memperhatikan dengan seksama animasi yang ditampilkan b. Siswa mengeluh karena animasi yang ditampilkan membingungkan

3.	Siswa terampil menggunakan bahan ajar	a. Siswa tidak banyak bertanya tentang cara menggunakan bahan ajar. b. Siswa mengikuti petunjuk yang ada dalam bahan ajar dengan baik c. Siswa dapat menentukan materi yang sesuai dengan urutan materinya.
4.	Rasa mampu dalam belajar	a. Siswa dapat menjawab latihan soal yang diberikan. b. Siswa dapat membuat kesimpulan dari materi pada bahan ajar.

3.4.3 Kuisisioner

Kuesioner adalah instrumen yang melibatkan pertanyaan orang. Sugiyono (2018) mendefinisikan kuisisioner sebagai instrumen yang melibatkan pertanyaan tertulis kepada peserta. Pengisian kuisisioner dengan memberikan tanda centang pada pertanyaan yang telah disediakan serta memberikan saran untuk pengembangan selanjutnya.

Penyebaran kuisisioner dilakukan pada tahap implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*). Kuisisioner ditujukan kepada ahli untuk memvalidasi media pembelajaran serta kepada guru dan peserta didik untuk mengetahui pengalaman pengguna. Guru dan peserta didik diberi kuisisioner ini untuk mengukur reaksi atau pendapat mereka terkait penggunaan sumber belajar berbasis *Google Sites*. Kuisisioner tertutup dalam penelitian ini yang digunakan dengan kriteria sebagai berikut.

1 = Tidak Sesuai (TS), 2 =Kurang Sesuai (KS), 3 = Cukup Sesuai (CS), 4 = Sesuai (S) dan 5 = Sangat Sesuai (SS).

Aspek penilaian media pembelajaran diadaptasi dari “*The Attributes of Instructional Materials*” (McAlpine & Weston, 1994) dijabarkan sebagai berikut.

Tabel 3.4
Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli

No	Aspek Penilaian	Indikator	Penilai (Evaluator)
A.	Materi (<i>Content</i>)	1. Kebenaran isi materi bebas dari kesalahan konsep 2. Kekinian dan ke-up to-date-an materi 3. Kecakupan dan kecukupan materi 4. Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran (Suartama, 2016)	Ahli Materi
B.	Desain Pembelajaran (<i>Instructional Design</i>)	1. Kesesuaian strategi penyampaian dengan karakteristik audiens (siswa) terkait	Ahli Desain Pembelajaran

		2. Ketepatan strategi penyampaian sehingga memungkinkan kemudahan dan kecepatan pemahaman dan penguasaan materi, konsep atau keterampilan	
		3. Tingkat kemungkinan mendorong kemampuan siswa berpikir kritis dan memecahkan masalah	
		4. Tingkat kontekstualitas dengan penerapan/aplikasi dalam kehidupan nyata yang sesuai dengan karakteristik audiens (siswa) terkait	
		5. Relative advantage, ketepatan pemilihan media dibandingkan dengan media lain	
C.	Media Komunikasi Pembelajaran	1. Kesesuaian dan kualitas pemanfaatan grafis dan visual (table, diagram, bagan) dengan tujuan, isi materi dan karakteristik audiens (siswa) terkait 2. Kesesuaian dan kualitas pemanfaatan video dengan tujuan, isi materi dan karakteristik audiens (siswa) terkait 3. Ketepatan penggunaan bahasa komunikasi sesuai dengan tujuan, isi materi dan karakteristik audiens (siswa) terkait 4. Tingkat interaktifitas dan kemudahan navigasi 5. Kemerikatan pengemasan media secara keseluruhan (typologi, warna, ilustrasi, icon, tata letak, dll)	Ahli Media Komunikasi Pembelajaran
D.	Daya Implementasi & Respons Pengguna (Implementability & User Acceptance)	1. Kemudahan penggunaan 2. Tingkat kemungkinan minat dan motivasi siswa ketika digunakan dalam pembelajaran baik individu maupun di dalam kelas 3. Kemungkinan dapat digunakan untuk belajar individu oleh siswa dan atau alat bantu mengajar bagi guru 4. Tingkat kemungkinan mendorong kemampuan siswa berpikir kritis dan memecahkan masalah 5. Tingkat kontekstualitas dengan penerapan/aplikasi dalam kehidupan nyata yang sesuai dengan karakteristik audiens (siswa) terkait Tingkat kemungkinan memberikan kemudahan dan kecepatan penguasaan materi, konsep dan keterampilan sesuai dengan topik terkait	Pengguna (Guru)

Adapun kisi-kisi instrumen kuisioner untuk pengguna (peserta didik), yaitu sebagai berikut.

Tabel 3.5
Kisi-Kisi Instrumen untuk Peserta Didik

No.	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1	Desain media	a) Kualitas tampilan	1	3
		b) Penggunaan animasi yang tepat	2	
		c) Audio	3	
2	Materi	d) Materinya mudah dipahami	4	3
		e) Penggunaan bahasa yang tepat	5	
		f) Media yang digunakan dapat membangkitkan motivasi siswa	6	
3	Pengoperasian	g) Kemudahan menggunakan media	7, 8 9	3

		h) Media yang digunakan dapat membantu pemahaman materi		
4	Evaluasi	i) Kesesuaian evaluasi dengan materi	10	1
Jumlah				10

Suartama (2016)

3.4.4 Studi Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan-catatan penting yang sudah berlalu. Penggunaan teknik pengumpulan data dokumentasi dengan mengumpulkan dokumen-dokumen penting. Adapun dokumentasi dilakukan pada tahap analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*).

Pada tahap analisis, dilakukan dengan cara mengumpulkan dokumen penting seperti kurikulum, sumber ajar bahasa Indonesia, RPP, jurnal, dan penelitian terkait pembuatan media *google sites*, untuk mendukung studi pendahuluan agar data yang disajikan dapat dijadikan sebagai acuan untuk menyelesaikan permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini.

Sedangkan dokumentasi pada tahap desain (*design*) dipilih berdasarkan tahap analisis yaitu dokumentasi. Hal-hal yang ditempuh diantaranya, mengumpulkan materi pembelajaran bahasa Indonesia, soal ulangan, contoh desain media pembelajaran digital yang dapat digunakan sebagai panduan saat membuat prototipe media, membaca teks terkait vektor dan gambar, dan tampilan media.

Adapun pada fase pengembangan, pembuatan konten membaca pemahaman, penyusunan aset yang sebelumnya dikumpulkan dalam fase desain serta pembuatan fitur-fitur dalam media *google sites* disesuaikan dengan metode membaca SQ2RWR.

3.5 Sumber Data Penelitian

Berdasarkan jenisnya data dibagi menjadi dua yaitu data primer dan data sekunder. Menurut Nugrahani (2014) Data primer dan data sekunder merupakan dua kategori sumber data. Data primer adalah sumber data yang diperoleh langsung oleh peneliti, seperti dari narasumber. Data sekunder mengacu pada sumber data tambahan yang tidak langsung dikumpulkan oleh peneliti, seperti dokumen, buku, dan lain-lain. Sumber data utama penelitian yaitu berasal dari pengguna (seperti peserta didik dan guru kelas V) dan validator ahli (seperti ahli materi, ahli desain

pembelajaran, ahli media komunikasi pembelajaran). Sedangkan buku dan jurnal dengan fokus terkait penelitian digunakan sebagai sumber data sekunder.

3.6 Teknik Analisis Data

Analisis data diartikan sebagai metode pengolahan data menjadi informasi mudah dipahami dan dapat digunakan untuk mencari solusi untuk masalah, terutama masalah yang berhubungan dengan penelitian (Larasati, 2022). Teknik analisis data dalam penelitian ini diuraikan sebagai berikut.

3.6.1 Analisis Data Kualitatif

Miles dan Huberman (2014), mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya jenuh. Analisis dalam pandangan ini meliputi tiga alur kegiatan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Miles dan Huberman, 2014). Analisis data kualitatif yang dilakukan dalam penelitian ini dijabarkan sebagai berikut.

1) Pengumpulan data

Peneliti mengumpulkan data-data hasil wawancara, observasi, dokumentasi, dan studi pustaka yang akan digunakan sebagai pedoman informasi dalam identifikasi masalah penggunaan media *google sites* untuk membaca pemahaman siswa SD, menguji coba dan evaluasi desain.

2) Reduksi data

Reduksi data merupakan penyederhanaan, penggolongan dan membuang data yang tidak perlu sehingga data tersebut dapat menghasilkan informasi yang bermakna dan memudahkan dalam penarikan kesimpulan. Peneliti melakukan pemilihan data yang relevan dengan pembelajaran membaca pemahaman serta penggunaan medianya, penyederhanaan data hasil implementasi untuk evaluasi serta perbaikan desain, menggolongkan hasil wawancara mengenai pengalaman membaca pemahaman peserta didik dengan bantuan media *google sites* serta penggunaan metode SQ2RWR, pengalaman belajar membaca pemahaman sebelumnya serta pengalaman menggunakan media digital, dan menggolongkan hasil kuisioner.

3) Penyajian data

Penyajian data berisi sekumpulan informasi yang tersusun dan memungkinkan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan selanjutnya. Penyajian data cenderung mengarah pada penyederhanaan data kompleks ke dalam bentuk sederhana dan selektif sehingga mudah dipahami. Data yang akan disajikan berupa sebuah catatan, desain media, bagan materi serta tabel-tabel yang dayanya telah direduksi.

4) Penarikan kesimpulan

Penarikan kesimpulan merupakan tahap akhir dalam teknik analisis data kualitatif yang dilakukan melihat hasil reduksi data namun mengacu pada tujuan analisis hendak dicapai. Tujuannya adalah untuk mencari makna data yang dikumpulkan dengan mencari hubungan, persamaan, atau perbedaan untuk ditarik kesimpulan sebagai jawaban dari permasalahan yang ada.

3.6.2 Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif digunakan untuk menginterpretasi data yang terkumpul dari angket. Data kuantitatif diperoleh pada fase implementasi. Nilai yang diperoleh pada setiap langkah-langkah tersebut didapat dengan menggunakan angket respons pengguna terhadap penggunaan media.

Jawaban angket menggunakan skala *Likert*, variabel yang diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Skala *Likert* yang digunakan terdiri dari lima kategori sebagai berikut.

Tabel 3.6
Kategori Skala Likert

Skor	Keterangan
Skor 5	Sangat setuju/sangat positif/sangat layak/sangat baik/sangat bermanfaat/sangat memotivasi
Skor 4	setuju/baik/positif/sesuai/mudah/menarik/layak/bermanfaat/memotivasi
Skor 3	Ragu-ragu/netral/cukup setuju/cukup baik/cukup sesuai/cukup mudah/cukup menarik/cukup layak/cukup bermanfaat/cukup memotivasi
Skor 2	Tidak setuju/negatif/kurang setuju/kurang baik/kurang sesuai/kurang layak/kurang bermanfaat/kurang memotivasi

Skor 1 Sangat tidak setuju/sangat tidak baik/sangat tidak sesuai/sangat tidak menarik/sangat tidak paham/sangat tidak layak/sangat tidak bermanfaat
(Lestari, 2022)

Adapun rumus yang digunakan untuk menghitung angket adalah sebagai berikut.

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

Keterangan:

P = Presentase

$\sum R$ = Jumlah skor keseluruhan jawaban yang diberikan

N = Jumlah skor maksimal kriteria

Adapun kriteria penilaian dijelaskan pada tabel berikut.

Tabel 3.7
Skala Instrumen Angket Lembar Validasi Ahli

Kriteria	Nilai
1	Tidak Sesuai (TS)
2	Kurang Sesuai (KS)
3	Cukup Sesuai (CS)
4	Sesuai (S)
5	Sangat Sesuai (SS)

Adapun kategori kriteria validitas dan kriteria kepraktisan dari media yang telah dikembangkan, dijelaskan pada tabel sebagai berikut.

Tabel 3.9
Keterangan Presentase Skor

Presentase Skor (%)	Kualifikasi
81 – 100	Sangat baik
61 – 80	Baik
41 – 60	Cukup
21 – 40	Kurang baik
< 20	Sangat kurang baik

(Arikunto, 2010)