

BAB III METODE PENELITIAN

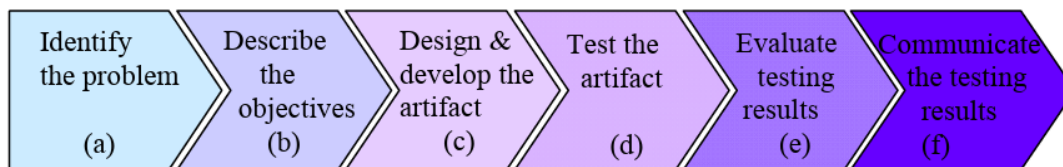
3.1 Metode dan Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *desain and development* (D&D). Richey dan Klein (dalam Sugiyono, hlm. 29) mengatakan penelitian desain dan pengembangan merupakan kajian secara sistematis tentang prosedur untuk merancang sebuah produk, mengembangkan rancangan serta mengevaluasi cara kerja produk untuk mendapatkan data empiris serta dimanfaatkan sebagai acuan membuat produk, alat-alat serta model yang digunakan pada pembelajaran maupun bukan pembelajaran. Penelitian desain dan pengembangan dalam dunia pendidikan dilakukan dalam rangka memperbaiki produk-produk yang berkaitan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Adapun metode yang digunakan adalah penelitian D&D tipe 1. Richey dan Klein (2005, hlm. 24) menjelaskan fokus penelitian D&D tipe 1 mengenai produk media, program, proses atau alat. Berkaitan dengan hal tersebut, penelitian ini termasuk ke dalam produk berupa bahan ajar yang akan didesain serta dikembangkan.

3.2 Prosedur Penelitian

Tahapan metode penelitian D&D memiliki beberapa jenis yang dapat diterapkan. Salah satu nya adalah menurut Peffers dkk. (dalam Ellis dan Levy, 2010) menjelaskan prosedur penelitian yang terdiri dari enam kegiatan inti antara lain 1) *Identify the problem*, 2) *Describe the objectives*, 3) *Design and develop the artifact*, 4) *Test the artifact*, 5) *Evaluate testing results*, 6) *Communicate the testing results*. Berikut adalah kerangka dari model *Design and Development* menurut Peffers dkk. (dalam Ellis & Levy, 2010, hlm. 111) :



Gambar 3. 1 Kerangka model Design and Development

Sumber : Ellis & Levy (2010, hlm. 111)

Adapun rincian prosedur penelitian dijabarkan sebagai berikut.

3.2.1. *Identify the problem* (Mengidentifikasi Masalah)

Prosedur penelitian pertama yang dilakukan adalah dengan cara mengidentifikasi masalah. Kegiatan mengidentifikasi masalah dilakukan melalui studi pendahuluan berupa wawancara kepada guru dan siswa kelas VI di SDN Cukanggenteng 03. Selanjutnya, hasil studi pendahuluan tersebut dijadikan sebagai acuan penelitian dalam menentukan pengembangan produk. Adapun permasalahan yang dihadapi oleh guru dan siswa di sekolah tersebut yaitu belum pernah menggunakan bahan ajar digital selama pembelajaran disebabkan keterbatasan fasilitas teknologi di sekolah.

3.2.2. *Describe the objectives* (Mendeskripsikan Tujuan)

Setelah mengidentifikasi masalah, peneliti menentukan tujuan berupa mendesain dan mengembangkan produk bahan ajar digital materi negara-negara ASEAN. Lebih lanjut, tahap mendeskripsikan tujuan tersebut ditunjang oleh kegiatan analisis. Analisis yang dimaksud dijelaskan oleh Kurnia dkk (2019, hlm. 521) bahwa aktivitas yang dapat dikerjakan pada tahap analisis yaitu analisis silabus, analisis sumber belajar serta analisis kebutuhan siswa.

Analisis silabus terdiri dari melihat kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi serta materi pokok. Burhan (dalam Pramesti, 2017, hlm. 26) menyebutkan sumber belajar merupakan informasi atau berbagai keterampilan terhadap anak atau orang dewasa untuk memfasilitasi belajar anak yang diperoleh dari perantara belajar, bahan ajar serta alat permainan. Selain itu, analisis kebutuhan siswa dengan melakukan wawancara untuk mengetahui adanya permasalahan serta kebutuhan selama pembelajaran sudah dilakukan pada tahap pertama.

3.2.3 *Design and Development the artifact* (Mendesain dan Mengembangkan Produk)

Tahap ketiga yaitu mendesain dilakukan dengan menentukan produk bahan ajar dengan spesifik. Spesifikasi produk yang dimaksud adalah Bahan Ajar Digital Cerita Bergambar Materi Negara-Negara ASEAN. Sebelum mendesain bahan ajar tersebut, diperlukan pembuatan GBPM (Garis Besar Program Media) sebagai

Annisa Maulida Muchlisina, 2023
RANCANG BANGUN BAHAN AJAR DIGITAL CERITA BERGAMBAR MATERI NEGARA-NEGARA ASEAN
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

petunjuk berupa gambaran besar bagaimana bahan ajar yang akan dibuat. Setelah dibuat GBPM, selanjutnya adalah pembuatan naskah cerita bergambar untuk mendeskripsikan materi pembelajaran yang telah dianalisis. Selain itu, tahap desain yang dapat dilakukan menurut Cahyadi (2019, hlm. 39) mendesain alur pembelajaran atau aktivitas pembelajaran beserta pendekatannya. Hal ini dapat dipahami bahwa pembuatan RPP menjadi bagian tahap desain untuk digunakan pada tahap implementasi.

Setelah membuat GBPM dan naskah cerita, selanjutnya mendesain dan mengembangkan media digital cerita bergambar pada aplikasi *Canva* dengan akses *pro* untuk mengakses fitur-fitur yang lebih lengkap. Setiap bagian teks cerita yang telah ditentukan dibuat ilustrasi berupa gambar dari aplikasi *Ibis Paint X* maupun *Canva* dengan akses *pro* secara berurutan. Setelah menyelesaikan pengembangan produk, kemudian dilakukan validasi kelayakan dengan menggunakan instrumen angket oleh ketiga ahli yaitu ahli materi, desain pembelajaran serta media yang berasal dari Dosen UPI Kampus Cibiru dan ahli yang sesuai dengan bidangnya. Apabila ada saran serta revisi dari para ahli, maka produk diperbaiki sebelum diuji coba kepada guru dan siswa.

3.2.4. *Test the artifact* (Uji Coba Produk)

Produk Bahan Ajar Digital Cerita Bergambar yang telah diuji kelayakan akan diterapkan pada siswa maupun wali kelas VI SDN Cukanggenteng 03 dalam pembelajaran IPS di kelas. Hal ini bertujuan untuk memperoleh data respon siswa dan guru. Pemerolehan data tersebut menggunakan instrumen angket yang telah disusun. Selain itu, wawancara dilakukan kepada guru maupun siswa untuk melengkapi informasi berupa data yang tidak dapat dijelaskan semua pada angket.

3.2.5. *Evaluate testing result* (Evaluasi Hasil Uji Coba Produk)

Respon yang diberikan siswa dan guru dalam menggunakan bahan ajar tersebut merupakan umpan balik setelah kedua pihak menjadi subjek uji coba produk. Produk tersebut ditanggapi untuk menghasilkan interpretasi data apakah bahan ajar layak digunakan atau tidak. Selain itu, bahan ajar yang telah dirancang dan dilakukan uji coba akan diperbaiki untuk menghasilkan bahan ajar yang layak digunakan dengan sesungguhnya.

3.2.6 Communicate the testing results (Komunikasi Hasil Uji Coba Produk)

Tahap terakhir dalam mendesain dan mengembangkan produk adalah mengkomunikasikan hasilnya dengan penulisan penelitian ilmiah. Hal tersebut berupa hasil skripsi yang akan disidangkan oleh para dosen penguji atau mensubmit artikel jurnal ilmiah terindeks Sinta. Adapun produk fisiknya dapat digunakan selama pembelajaran melalui link html yang terdapat pada bab selanjutnya.

3.3 Subjek Penelitian

Subjek penelitian yang terlibat dalam proses penelitian ini antara lain:

1. Ahli Materi Pembelajaran IPS oleh Dosen Aktif Jurusan PGSD Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru dan Ahli bidang Pendidikan IPS untuk memvalidasi kelayakan materi pembelajaran IPS.
2. Ahli Media oleh Dosen Aktif Jurusan PGSD Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru dan Ahli bidang Desain untuk memvalidasi kelayakan bahan ajar.
3. Ahli Bahasa oleh Dosen Aktif Jurusan PGSD Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru untuk memvalidasi kelayakan bahasa pada bahan ajar.
4. Wali Kelas VI SDN Cukanggenteng 03 sebagai respon pengguna media pembelajaran.
5. Siswa Kelas VI SDN Cukanggenteng 03 sebagai respon pengguna media pembelajaran.

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah benda yang dimanfaatkan untuk mengolektifkan, memverifikasi, menganalisis sebuah problematika yang diteliti (Nasution, 2016, hlm. 63). Mengolektifkan pengolahan data menjadi lebih mudah serta memperoleh penelitian yang bermutu merupakan tujuan instrumen penelitian (Makbul, 2021, hlm. 18-19). Oleh karena itu, instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis angket dan wawancara. Instrumen angket digunakan untuk memperoleh data hasil validasi dari ahli dan respon pengguna (siswa dan guru). Sementara itu, wawancara digunakan untuk memperoleh data pendukung respon pengguna baik siswa maupun guru.

1. Angket

Annisa Maulida Muchlisina, 2023

RANCANG BANGUN BAHAN AJAR DIGITAL CERITA BERGAMBAR MATERI NEGARA-NEGARA ASEAN
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Penyusunan instrumen penelitian angket diadaptasi dari beberapa peneliti sesuai dengan kebutuhan. Hal ini bertujuan untuk memvalidasi bahan ajar yang telah dirancang kepada ahli materi, ahli media, ahli bahasa serta mengetahui respon pengguna yaitu guru dan siswa. Adapun referensi instrumen penelitian angket validasi sebagai berikut.

Tabel 3.1 Referensi Penelitian

Instrumen Penelitian	Aspek	Referensi
Instrumen Ahli Materi	Kualitas Isi Materi dan Tujuan Pembelajaran	Walker dan Hess (dalam Azhar, 2014, hlm. 219-220)
	Kualitas Pembelajaran	
Instrumen Ahli Media	Kualitas Desain	Walker dan Hess (dalam Azhar, 2014, hlm. 219-220)
	Kualitas Teknis	
Instrumen Ahli Bahasa	Kelayakan Bahasa	Nabila, Adha dan Febriandi (2021, hlm. 3934)
Instrumen Respon Pengguna Guru	Materi	Walker dan Hess (dalam Azhar, 2014, hlm. 219-220)
	Bahan ajar	
Instrumen Respon Pengguna Siswa	Materi	Walker dan Hess (dalam Azhar, 2014, hlm. 219-220)
	Bahan ajar	

a. Lembar Angket Ahli Materi

Angket tersebut digunakan sebagai instrumen penelitian yang akan dinilai oleh ahli materi pembelajaran IPS. Penilaian dilakukan untuk memvalidasi aspek kelayakan materi yang terdapat pada bahan ajar digital cerita bergambar. Adapun rincian angket validasi ahli materi sebagai berikut.

**Tabel 3.2 Instrumen Angket
Validasi Ahli Materi**

Aspek	Indikator	Pernyataan Penilaian	Skor Penilaian			
			SB (4)	B (3)	K (2)	SK (1)
Kualitas Isi Materi dan Tujuan Pembelajaran	Relevansi	1. Materi pada bahan ajar relevan dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar 2. Materi relevan dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan 3. Teks cerita relevan dengan materi				
	Kelengkapan	4. Materi disajikan secara lengkap 5. Materi disajikan secara runtut				
	Minat/perhatian	6. Materi yang disajikan pada bahan ajar menarik minat siswa				
	Karakteristik siswa	7. Materi yang disajikan pada bahan ajar sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan siswa Kelas VI SD				
Kualitas Pembelajaran	Memberikan kesempatan belajar	8. Mampu memberikan siswa kesempatan belajar				
	Memberikan bantuan untuk belajar	9. Mampu memberikan siswa bantuan belajar				

	Kualitas memotivasi	10. Mampu memberikan siswa motivasi belajar				
	Fleksibilitas bahan ajar	11. Fleksibilitas bahan ajar 12. Fleksibilitas pembelajaran				
	Kualitas sosial interaksi dengan media	13. Siswa terlihat aktif selama proses pembelajaran 14. Siswa mudah menerima bahan ajar yang disajikan				
	Mampu memberi dampak bagi siswa	15. Bahan ajar memberikan dampak yang baik untuk siswa 16. Bahan ajar yang disajikan dapat menghibur siswa				
	Mampu membawa dampak bagi guru dan pembelajaran	17. Memudahkan guru untuk menyampaikan materi yang kompleks 18. Membantu guru selama proses pembelajaran				
Skor						
Jumlah Skor						

(Dimodifikasi dari Walker dan Hess (dalam Azhar, 2014, hlm. 219-220))

b. Lembar Angket Ahli Media

Angket tersebut digunakan sebagai instrumen penelitian yang akan dinilai oleh ahli media. Penilaian dilakukan untuk memvalidasi aspek kelayakan bahan ajar yang terdapat pada bahan ajar digital cerita

bergambar. Adapun rincian angket validasi ahli bahan ajar sebagai berikut.

**Tabel 3.3 Instrumen Angket
Validasi Ahli Media**

Aspek	Indikator	Pernyataan Penilaian	Skor Penilaian			
			SB (4)	B (3)	K (2)	SK (1)
Kualitas Desain	Keterbacaan	1. Jenis huruf dapat dibaca jelas oleh siswa 2. Ukuran huruf sesuai 3. Warna jenis huruf kontras dengan latar belakang				
	Kualitas Tampilan atau gambar	4. Gambar cerita menarik 5. Materi dikemas dengan menarik 6. Gambar cerita sesuai dengan materi 7. Gambar cerita yang disajikan jelas 8. Pemilihan desain warna pada bahan ajar 9. Pemilihan warna tidak mengganggu materi yang disajikan				
Kualitas Teknik	Kemudahan Pengguna	10. Mudah serta aman untuk digunakan 11. Mudah untuk mendapatkan bentuk salinan (<i>softcopy</i>) 12. Dapat digunakan secara individu maupun kelompok				

	Kualitas Pengelolaan Bahan Ajar	13. Tata letak sesuai 14. Bahan ajar yang disajikan menarik 15. Kualitas materi 16. Kejelasan materi				
Skor						
Jumlah Skor						

(Dimodifikasi dari Walker dan Hess (dalam Azhar, 2014, hlm. 219-220))

a. Lembar Validasi Ahli Bahasa

Angket tersebut digunakan sebagai instrumen penelitian yang akan dinilai oleh ahli bahasa. Penilaian dilakukan untuk memvalidasi aspek kelayakan bahasa yang terdapat pada bahan ajar digital cerita bergambar. Adapun rincian angket validasi ahli bahasa sebagai berikut.

Tabel 3.4 Instrumen Angket

Validasi Ahli Bahasa

Aspek	Indikator	Pernyataan Penilaian	Skor Penilaian			
			SB (4)	B (3)	K (2)	SK (1)
Kelayakan Bahasa	Lugas	1. Struktur kalimat disusun dengan tepat 2. Kalimat yang disusun secara efektif 3. Menggunakan istilah-istilah yang baku				
	Kesesuaian dengan peserta didik	4. Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa kelas VI 5. Bahasa yang digunakan dapat memotivasi siswa				

	Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa	6. Ketepatan tata bahasa 7. Ketepatan ejaan				
Skor						
Jumlah Skor						

(Dimodifikasi dari Nabila, Adha dan Febriandi (2021, hlm. 3934))

b. Lembar Angket Respon Pengguna Guru

Angket digunakan untuk memperoleh data respon guru setelah menggunakan bahan ajar tersebut. Adapun rincian angket respon pengguna guru sebagai berikut.

Tabel 3. 5 Instrumen Angket Respon Pengguna Guru

Aspek	Indikator	Pernyataan Penilaian	Skor Penilaian			
			SB (4)	B (3)	K (2)	SK (1)
Materi	Kualitas Isi Materi dan Tujuan Pembelajaran	1. Materi yang pada bahan ajar digital cerita bergambar disajikan dengan tepat 2. Materi yang pada bahan ajar digital cerita bergambar disajikan dengan lengkap 3. Materi yang pada bahan ajar digital cerita bergambar dikemas dengan menarik 4. Materi yang pada bahan ajar digital cerita bergambar disajikan sesuai dengan karakteristik siswa				
Bahan ajar	Kualitas Bahan ajar	5. Bahan ajar digital cerita bergambar disajikan dapat memberikan siswa kesempatan untuk belajar 6. Bahan ajar digital cerita bergambar disajikan dapat membantu proses pembelajaran				

		7. Bahan ajar digital cerita bergambar disajikan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa				
		8. Bahan ajar digital cerita bergambar disajikan dapat memberikan dampak yang baik untuk guru				
		9. Bahan ajar digital cerita bergambar disajikan dapat memberikan dampak yang baik untuk siswa				
		10. Bahan ajar digital cerita bergambar dapat dibaca dengan jelas				
		11. Bahan ajar digital cerita bergambar mudah digunakan				
		12. Bahan ajar digital cerita bergambar dikemas dengan menarik				
Skor						
Jumlah Skor						

(Dimodifikasi dari Walker dan Hess (dalam Azhar, 2014, hlm. 219-220))

c. Lembar Respon Pengguna Siswa

Angket digunakan untuk memperoleh data respon siswa setelah menggunakan bahan ajar tersebut. Adapun rincian angket respon pengguna siswa sebagai berikut.

**Tabel 3.6 Instrumen Angket
Respon Pengguna Siswa**

Aspek	Indikator	Pernyataan Penilaian	Skor Penilaian			
			SB (4)	B (3)	K (2)	SK (1)

Materi	Kualitas Isi Materi dan Tujuan Pembelajaran	1. Materi yang ada pada bahan ajar mudah dipahami				
Bahan ajar	Kualitas Bahan ajar	2. Bahan ajar digital cerita bergambar membantu proses pembelajaran 3. Bahan ajar digital cerita bergambar dapat meningkatkan motivasi belajar 4. Munculnya rasa senang ketika menggunakan bahan ajar digital cerita bergambar				
	Kualitas Teknis	5. Bahan ajar digital cerita bergambar dapat dibaca dengan jelas 6. Bahan ajar digital cerita bergambar mudah digunakan 7. Bahan ajar digital cerita bergambar menarik				
Skor						
Jumlah Skor						

(Dimodifikasi dari Walker dan Hess (dalam Azhar, 2014, hlm. 219-220))

2. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi tambahan yang menjadi data pendukung penelitian. Jenis wawancara yang dilakukan berupa wawancara terstruktur. Hal ini dikarenakan agenda wawancara memuat beberapa pertanyaan yang sebelumnya telah dilakukan sehingga narasumber diberi pertanyaan serta urutan yang serupa Rachmawati (2007, hlm. 36). Selain itu, wawancara terstruktur tersebut bersifat terbuka dengan artian narasumber dapat merespon pertanyaan berdasarkan pandangan yang diyakini adalah benar serta disampaikan

berdasarkan gaya bahasanya Saihu dan Marsiti (2019, hlm. 33). Oleh sebab itu, wawancara dilakukan kepada guru dan siswa sebagai respon pengguna bahan ajar digital cerita bergambar.

Tabel 3. 7 Daftar Pertanyaan Wawancara Guru

No.	Pertanyaan
1.	Apa saja hal-hal yang menarik pada bahan ajar digital cerita bergambar ini?
2.	Bagaimana pendapat Bapak/Ibu mengenai desain bahan ajar digital cerita bergambar ini?
3.	Bagaimana pendapat Bapak/Ibu mengenai kualitas bahan ajar digital cerita bergambar ini?
4.	Apakah alur cerita pada bahan ajar digital cerita bergambar ini masih perlu diperbaiki?
5.	Bagaimana kejelasan dan kelengkapan materi dalam bahan ajar digital cerita bergambar ini?

Tabel 3. 8 Daftar Pertanyaan Wawancara Siswa

No.	Pertanyaan
1.	Apakah bahan ajar digital cerita bergambar ini menarik?
2.	Bagian cerita mana yang menurutmu paling menarik?
3.	Mengapa kamu menganggap bagian cerita tersebut menarik?
4.	Apakah kamu memiliki saran untuk bahan ajar digital cerita bergambar ini?

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data penelitian menggunakan metode kuantitatif deskriptif. Hasil data kuantitatif berasal dari Angket yang diisi oleh dosen ahli materi, desain pembelajaran, media, guru dan siswa untuk respon pengguna. Angket tersebut menggunakan Skala Likert untuk pengukuran. Skala Likert merupakan sebuah skala psikometrik yang lazim dimanfaatkan pada kuisioner serta skala yang dominan dimanfaatkan pada riset yaitu survei (Situmorang dan Purba, 2019, hlm. 54). Adapun empat pilihan skala likert dengan rincian Sangat Baik (SB), Baik (B), Kurang (K) dan Sangat Kurang (SK).

Hasil data angket dengan skala likert diolah melalui rumusan perhitungan yang dijelaskan pada sub bab teknis analisis data. Setelah hasil data angket keluar berupa presentase kemudian dideskripsikan berdasarkan tabel skor interpretasi data untuk menentukan layak atau tidaknya media pembelajaran yang telah dibuat.

3.6 Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari wawancara siswa untuk melihat respon penggunaan media pembelajaran yang diujikan. Teknik yang digunakan dalam menganalisis data kualitatif adalah Analisis Interaktif Model Miles dan Huberman. Menurut Endarto dan Martadi (2022, hlm. 39) model tersebut terdiri dari tiga tahapan yaitu reduksi data, penyajian data serta penarikan kesimpulan.

Selanjutnya, data kuantitatif diperoleh dari angket validasi ahli materi, media, bahasa dan respon pengguna. Angket validasi bertujuan untuk mengetahui gambaran hasil media pembelajaran yang dibuat oleh penulis. Skor yang diperoleh melalui skala likert. Skala tersebut menilai sikap atau tingkah laku yang dikehendaki oleh para peneliti dengan cara mengajukan beberapa pertanyaan kepada responden (Sukardi, 2003, hlm. 146).

Hasil angket validasi para ahli kemudian dianalisis dengan cara validitas isi. Sejalan dengan pernyataan tersebut, Hendryadi (2017, hlm. 171) mengatakan bahwa validitas isi adalah validitas dengan perhitungan melalui pengujian pada kelayakan atau kesesuaian substansi tes dengan cara analisis rasional oleh pakar yang berkompeten atau *expert judgement* (penilaian ahli). Pernyataan tersebut dapat dipahami bahwa dalam menguji kelayakan sebuah produk oleh ahli dilakukan dengan cara analisis validitas isi.

Analisis validitas isi dapat diuji dengan uji *Gregory* untuk mendapatkan hasil yang akurat. Pengujian tersebut harus memenuhi syarat minimal dua orang ahli dalam setiap bidangnya. Berikut ini merupakan tabel serta rumus uji *Gregory* :

Tabel 3. 9 Tabulasi Silang Uji *Gregory*

Tabulasi Silang Uji Validitas Isi	Validator 1	
	Tidak Relevan (Skor 1-2)	Relevan (Skor 3-4)

Validator 2	Tidak Relevan (Skor 1-2)	(A)	(B)
	Relevan (Skor 3-4)	(C)	(D)

Sumber : Harahap (2021, hlm. 1264)

Kemudian, Antonio dan Pratama (2022, hlm. 408) menjelaskan pengujian validasi dapat diketahui dengan rumus Gregory sebagai berikut.

$$Vi = \frac{D}{A+B+C+D}$$

Keterangan:

Vi : Validitas Isi

A : Jawaban kedua validator “Tidak Relevan”

B : Jawaban validator 1 “Tidak Relevan” serta validator 2 “Relevan”

C : Jawaban validator 1 “Relevan” serta validator 2 “Tidak Relevan”

D : Jawaban kedua validator “Relevan”

Hasil perhitungan uji *Gregory* terhadap kedua validator dideskripsikan berdasarkan kriteria validitas isi sebagai berikut.

Tabel 3. 10 Kriteria Validitas Isi

Koefisien Validitas Isi	Kriteria Validitas Isi
0,80 – 1,00	Validitas isi sangat tinggi
0,60 – 0,79	Validitas isi tinggi
0,40 – 0,59	Validitas isi sedang
0,20 – 0,39	Validitas isi rendah
0,00 – 0,19	Validitas isi sangat rendah

Sumber : Safitri, Raharjo dan Harlin (2023, hlm. 334)

Data responden guru dan siswa dianalisis dengan cara statistika deskriptif. Hidayati (2020, hlm. 3) mengatakan bahwa statistika deskriptif merupakan statistik yang mengkaji tentang mengumpulkan, mengolah, menyajikan dan menghitung nilai-nilai dari sebuah data yang divisualisasikan pada tabel atau diagram serta tidak berkaitan dengan penarikan kesimpulan. Hal ini dapat dipahami bahwa statistika deskriptif dihitung untuk menyajikan sebuah data dapat dibaca dengan mudah sebagai informasi yang berguna melalui tabel atau diagram. Selain itu, hasil deskriptif respon guru dan siswa dikategorikan sebagai berikut.

Tabel 3. 11 Kategori Respon Pengguna

Rentang	Skor	Kategori
1,00 – 1,75	1	Sangat Tidak Baik (STB)
1,76 – 2,50	2	Tidak Baik (TB)
2,51 – 3,25	3	Baik (B)
3,26 – 4,00	4	Sangat Baik (SB)

Sumber : Winda, Kurniawan dan Darmaji (2021, hlm. 210-211)

3.7 Penyajian Data

Hasil presentase skor validasi media pembelajaran yang telah diolah akan diinterpretasikan dengan kategori validitas isi sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah dan sangat rendah. Selanjutnya, hasil data respon guru dan siswa melalui angket diolah serta disajikan secara statistic deskripif. Sementara itu, hasil wawancara masuk ke dalam tahap penyajian data dengan mengeleminasi data-data yang tidak termasuk kebutuhan penelitian. Hanya hasil wawancara yang relevan masuk ke dalam penyajian data berupa deskriptif.

3.8 Penarikan Kesimpulan

Penyajian data-data penelitian tersebut dijabarkan secara kuantitatif dan deskriptif untuk menjawab rumusan masalah yang telah dibuat. Kemudian, hasil data ditarik kesimpulan untuk meringkas jawaban rumusan masalah serta temuan selama penelitian. Adapun penarikan kesimpulan ini memuat rekomendasi untuk mengembangkan penelitian selanjutnya.