

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah metode *Design and Development Product (D&D)*. Metode ini merupakan suatu cara pengembangan bahan ajar yang didesain untuk memecahkan masalah siswa agar dapat memahami materi pembelajaran dengan mudah. *Richey & Klein (2007, hlm. 01)* mengemukakan *the systematic study of design, development and evaluation processes with the aim of establishing an empirical basis for the creation of instructional and non- instructional products and tools and new or enhanced models that govern their development*". Berdasarkan pernyataan tersebut diartikan bahwa metode D&D merupakan studi terstruktur yang terdiri dari proses desain, pengembangan, dan evaluasi dengan tujuan untuk memastikan fundamental empiris dalam penciptaan produk dan alat pengajaran dan bukan pengajaran, ataupun sebuah model baru atau yang disempurnakan.

Secara garis besar D&D terbagi menjadi dua kategori besar sebagaimana yang dikemukakan oleh *Richey & Klein (2007, hlm. 08)* "*Design and development research accomplishes these goals through two large categories of research projects: 1) Product and tool research 2) Model research*". Pada penelitian ini menggunakan *product and tool research* di mana dalam penelitian ini merancang, memproduksi dan mengevaluasi sebuah produk yang berbentuk bahan ajar digital teks narasi fiksi untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa fase B sekolah dasar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Pada umumnya penelitian D&D menggunakan model *mixed methods research*, yaitu menggabungkan teknik analisis kualitatif dan teknik analisis kuantitatif. Data kualitatif digunakan untuk mengumpulkan data seperti analisis masalah, analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis materi melalui wawancara, observasi, dan studi dokumentasi hingga membuat bahan ajar yang akan divalidasi oleh validator ahli materi, media, dan pembelajaran sebagai analisis kuantitatif pada tahap berikutnya.

3.2. Prosedur Penelitian

Prosedur merupakan langkah-langkah yang dilakukan oleh pengembang sebelum melakukan penelitian pengembangan (Rayanto & Sugianti, 2020, hlm. 33). Dalam penelitian ini model pengembangan yang digunakan dalam studi pengembangan adalah ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) yang merupakan suatu model yang di dalamnya merepresentasikan tahapan-tahapan secara sistematis dan sistemis dalam penggunaan bertujuan untuk tercapainya hasil yang diinginkan (Harsanti dkk., 2023, hlm. 288). Pengembangan ini dilakukan sesuai dengan prosedur menurut Martin & Betrus (dalam Ambarwato, 2023, hlm. 372) sebagai berikut:



Gambar 3. 1 Tahapan ADDIE

a. Tahap Analisis (*Analyze*)

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis kinerja (*performance analysis*) dan analisis kebutuhan (*need analysis*). Tahap pertama yaitu analisis masalah. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui dan mengklasifikasikan permasalahan yang dihadapi sekolah berkaitan dengan bahan ajar yang digunakan di sekolah selama ini, kemudian menemukan solusi dengan memperbaiki atau mengembangkan bahan ajar. Tahap kedua adalah analisis kebutuhan yaitu menentukan bahan ajar yang diperlukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan prestasi belajar siswa. Tahapan pada kegiatan ini dimulai dengan mengumpulkan data berdasarkan studi pendahuluan, studi literatur, observasi, wawancara, serta telaah dokumen. Tahap ketiga adalah analisis kurikulum yaitu untuk mengetahui kurikulum yang diterapkan di sekolah

Hafsyah Mulyani, 2024

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL TEKS NARASI FIKSI UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA PEMAHAMAN SISWA FASE B SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

tersebut. Tahap keempat adalah analisis materi yaitu menganalisis materi pembelajaran yang akan termuat pada bahan ajar agar dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan sasaran pengguna yaitu untuk kelas IV sekolah dasar.

b. Tahap desain (*Design*)

Pada tahap ini peneliti mulai merancang bahan ajar digital teks narasi fiksi. Tahap ini dilakukan dengan membuat sebuah gambaran besar pedoman bahan ajar, membuat *blueprint* bahan ajar untuk memudahkan dalam memasukan tata letak dan konten bahan ajar. Setelah itu, peneliti mulai menyusun bahan ajar sesuai dengan capaian pembelajaran, melakukan penyusunan materi, dan menentukan elemen desain yang akan digunakan pada bahan ajar digital teks narasi fiksi menggunakan bantuan web Canva. Bahan ajar ini akan dibuat dengan ukuran A4. Setelah selesai, bahan ajar akan diunggah ke dalam Flip PDF Professional untuk mengubahnya dari PDF menjadi flipbook.

c. Tahap pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini peneliti mengembangkan bahan ajar berdasarkan rancangan awal. Adapun tahap-tahap yang dilakukan peneliti dalam mengembangkan bahan ajar yaitu sebagai berikut:

1. Melakukan pengecekan bahan ajar digital teks narasi fiksi yang telah dirancang sebelumnya untuk meminimalisir kesalahan sebelum diserahkan kepada ahli validator.
2. Membuat instrumen kelayakan atau validasi dari bahan ajar digital teks narasi fiksi guna mengetahui seberapa layak nya bahan ajar yang dikembangkan.
3. Melakukan validasi kelayakan bahan ajar digital teks narasi fiksi kepada validator ahli menggunakan instrumen yang telah disusun.
4. Melakukan perbaikan bahan ajar sesuai dengan kritik dan saran yang diberikan oleh validator.
5. Menghitung persentase kelayakan bahan ajar digital teks narasi fiksi berdasarkan penilaian validator.

d. Tahap implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini, implementasi bahan ajar digital teks narasi fiksi akan diuji cobakan pada siswa fase B (kelas IV) untuk mengetahui respon terkait bahan ajar yang telah dibuat. Setelah itu siswa akan diberikan soal *pre-test* dan *post-test* guna mendapatkan perbandingan nilai dan keefektifan sebelum dan sesudah penggunaan bahan ajar digital teks narasi fiksi dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman pada materi teks narasi.

e. Tahap evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap terakhir, dilakukan revisi akhir terhadap produk yang dikembangkan berdasarkan saran dan masukan para ahli untuk mengetahui apakah masih ada kekurangan atau tidak pada bahan ajar digital teks narasi fiksi yang dikembangkan.

3.3. Partisipasi Penelitian dan Tempat Penelitian

Penelitian ini berfokus pada pengembangan bahan ajar digital, oleh karena itu partisipan dalam “Pengembangan Bahan Ajar Digital Teks Narasi Fiksi untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Fase B Sekolah Dasar” adalah ahli materi Bahasa Indonesia, ahli desain, dan ahli pembelajaran/praktisi (guru). Lokasi penelitian dilaksanakan di salah satu Sekolah Dasar Negeri di Kabupaten Bandung, yakni SDN X dengan sasaran penelitian siswa fase B tepatnya pada kelas IV.

3.4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara yang dilakukan oleh peneliti dalam mengumpulkan data yang akan digunakan dalam penelitian dan nantinya diolah serta dianalisis untuk mendapatkan jawaban dari pertanyaan penelitian yang telah disusun sebelumnya. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, diantaranya :

a. Studi Literatur

Studi literatur adalah cara yang digunakan untuk menghimpun data-data atau sumber-sumber yang berkaitan dengan topik yang diangkat dalam suatu penelitian (Habsy, 2020, hlm 92-93). Penelitian yang dilakukan dengan mengumpulkan dan mengkaji literatur yang relevan dalam bidang studi

khususnya pada penelitian ini mengenai bahan ajar digital teks narasi fiksi untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa sekolah dasar.

b. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu bentuk alat evaluasi yang dilakukan melalui percakapan dan tanya jawab dengan responden bertujuan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan oleh peneliti. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan wawancara dengan guru wali kelas IV di salah satu SDN X di Kabupaten Bandung untuk memperoleh data serta menggali informasi lebih dalam mengenai ketersediaan bahan ajar yang digunakan sebelum menggunakan bahan ajar yang dikembangkan.

c. Observasi

Observasi merupakan salah satu aktivitas yang dilakukan pada awal penelitian. Observasi ini dilakukan dengan cara mengamati proses pembelajaran yang dilaksanakan pada siswa fase B tepatnya kelas IV Sekolah Dasar.

d. Telaah dokumen

Telaah dokumen merupakan salah satu cara yang dilakukan peneliti untuk melakukan pengambilan data melalui dokumen-dokumen yang ada di sekolah, baik dokumen tertulis maupun dokumen elektronik.

e. Angket

Angket atau kuesioner merupakan alat untuk mengumpulkan dan mencatat data atau informasi yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan kepada responden. Pada penelitian ini angket digunakan untuk mendapatkan data mengenai kelayakan bahan ajar yang dikembangkan. Angket diberikan kepada ahli materi, ahli desain, dan guru sebagai ahli pembelajaran/praktisi untuk dilakukan validasi bahan ajar.

f. Tes Hasil Belajar (*Pre-Test* dan *Post-Test*)

Tes adalah instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan bahan ajar.

3.5. Instrumen Penelitian

3.5.1. Instrumen Pra Penelitian

Instrumen pra penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data-data yang diperlukan pada penelitian ini yaitu:

a. Instrumen wawancara

Instrumen wawancara berisikan pertanyaan-pertanyaan yang digunakan untuk proyek pengembangan bahan ajar yang akan dibuat. Instrumen wawancara digunakan sebelum melakukan pengembangan. Hal ini dilakukan guna memperoleh informasi terkait proyek pengembangan bahan ajar yang akan dikembangkan dan sesuai dengan permasalahan yang terjadi di sekolah dasar. Pedoman wawancara ini juga berisikan pertanyaan-pertanyaan untuk mengetahui respon dan tanggapan dari siswa terhadap bahan ajar yang dikembangkan.

Tabel 3. 1 Pedoman Wawancara

No	Indikator pertanyaan	Nomor soal
1	Kurikulum yang digunakan	1
2	Mata pelajaran dan materi	2-3
3	Proses pembelajaran	4-5
4	Perangkat ajar	6-8

b. Instrumen Observasi

Instrumen observasi digunakan untuk mengumpulkan data dengan cara mengamati dan mencatat aspek-aspek yang diteliti.

Tabel 3. 2 Pedoman Observasi

No	Aspek	Nomor soal
1	Pendahuluan	1-5
2	Kegiatan inti	6-7
3	Perangkat pembelajaran	8-12
4	Kegiatan penutup	13-15

c. Instrumen Telaah Dokumentasi

Instrumen telaah dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data melalui dokumen-dokumen yang ada di sekolah, baik dokumen tertulis maupun dokumen elektronik.

Tabel 3. 3 Instrumen Telaah Dokumentasi

No	Aspek	Nomor soal
1	Alur tujuan pembelajaran	1
2	Modul ajar	2
3	Bahan ajar	3
4	Media pembelajaran	4
5	Hasil belajar	5

3.5.2. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data-data yang diperlukan pada penelitian yaitu lembar angket validasi dan lembar tes. Instrumen tersebut diantaranya sebagai berikut:

a. Instrumen Angket Validasi Ahli

Instrumen angket digunakan untuk mengumpulkan data terkait bahan ajar yang telah dikembangkan untuk mendapatkan tanggapan dari validator. Instrumen angket validasi ini diisi oleh ahli materi, ahli desain, dan ahli pembelajaran/praktisi.

Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

No.	Kriteria	Indikator Penilaian	Butir Soal
1	Kelayakan Isi	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran	1-2
		Keakuratan materi	3
2	Kelayakan Penyajian	Teknik penyajian	4
		Pendukung penyajian	5
		Penyajian pembelajaran	6

Hafsyah Mulyani, 2024

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL TEKS NARASI FIKSI UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA PEMAHAMAN SISWA FASE B SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

3	Kelayakan Bahasa	Kelugasan	7-8
		Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia	9-10

Diadaptasi dari BSNP (dalam Farida, 2023)

Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media

No.	Kriteria	Indikator Penilaian	Nomor Butir Soal
1	Kelayakan kegrafikan	Ukuran bahan ajar	1
		Desain <i>cover</i> bahan ajar	2-4
		Desain isi bahan ajar	5-8
2	Kelayakan Penggunaan	Kepraktisan bahan ajar	9-10

Diadaptasi dari BSNP (dalam Melati, 2022; Farida, 2023)

Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Pembelajaran

No.	Kriteria	Indikator Penilaian	Nomor Butir Soal
1	Kelayakan Isi	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran	1-2
		Keakuratan materi	3-4
2	Kelayakan Penyajian	Teknik penyajian	5
		Pendukung penyajian	6
		Penyajian pembelajaran	7
3	Kelayakan Bahasa	Kelugasan	8-9
		Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia	10-11

Diadaptasi dari BSNP (dalam Farida, 2023)

b. Instrumen Tes Hasil Belajar (*Pre-test dan Post-test*)

Instrumen tes digunakan untuk mengukur kemampuan siswa terkait membaca pemahaman. Pedoman tes digunakan peneliti untuk mengumpulkan data pada tahap pra-penelitian dan penelitian. Pedoman tes yang digunakan berupa *pre-test* dan *post-test* mengenai membaca pemahaman materi teks narasi.

Tabel 3. 7 Kisi-kisi Soal *Pre-test* dan *Post-test*

Indikator Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	Level Kognitif	Soal
Menguraikan pesan dan informasi pada teks narasi berdasarkan kata tanya ADIKSIMBA dengan tepat.	Disajikan sebuah cerita, siswa diminta untuk menemukan pesan dan informasi berdasarkan isi bacaan dengan tepat.	C3	1. Bagaimanakah reaksi Indi, Risa, dan Fadil saat melihat anak kucing yang terperangkap? <ol style="list-style-type: none"> Panik Kaget Khawatir Senang
		C3	2. Apakah yang dilakukan oleh Indi, Risa, dan Fadil untuk menyelamatkan kucing yang terperangkap di atas pohon? <ol style="list-style-type: none"> Membuat perangkat penyelamat Mencari cara untuk menarik kucing turun Mencari sebuah

			tangga dan membawanya ke halaman rumah d. Memanjat pohon
Menentukan makna dari kata-kata sulit.	Disajikan sebuah cerita, siswa diminta untuk menentukan makna dari kata-kata sulit dengan tepat.	C3	<p>3. Makna kata panik pada penggalan cerita tersebut adalah</p> <p>a. Ketakutan yang berlebihan terhadap benda atau keadaan tertentu</p> <p>b. Bingung, gugup, atau takut dengan mendadak (sehingga tidak dapat berpikir dengan tenang)</p> <p>c. Perasaan khawatir</p> <p>d. Semua jawaban benar</p>
			<p>4. Makna kata terperangkap pada kalimat tersebut adalah</p> <p>a. Terjebak</p> <p>b. Tersesat</p> <p>c. Terjatuh</p> <p>d. Semua jawaban benar</p>

Menceritakan isi cerita dalam setiap paragraf dengan tepat.	Disajikan sebuah pertanyaan, siswa diminta untuk menemukan isi cerita dalam suatu paragraf dengan tepat.	C3	5. Isi cerita paragraf tersebut adalah a. Riana mendengar suara cekikan lemah yang datang dari semak-semak di tepi hutan b. Riana bergegas mendekati suara c. Riana mendekati semak-semak d. Riana menemukan seekor anak ayam kecil
---	--	----	--

Indikator Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	Level Kognitif	Soal
Menguraikan pesan dan informasi pada teks narasi berdasarkan kata tanya ADIKSIMBA dengan tepat.	Disajikan sebuah cerita, siswa diminta untuk menguraikan pesan dan informasi berdasarkan isi bacaan dengan tepat.	C4	1. Mengapa Rara berteriak ketakutan saat teman-temannya asyik bercerita?
		C4	2. Bagaimanakah cara yang dilakukan oleh teman-temannya terutama Andi dan Lita untuk membantu Rara melewati rasa takutnya?

Membuat pertanyaan menggunakan kata tanya ADIKSIMBA dengan tepat.	Disajikan bacaan yang berisi kalimat jawaban, siswa dapat membuat pertanyaan dengan kata tanya “Di mana” yang jawabannya terdapat di paragraf pertama.	C6	3. Buatlah pertanyaan menggunakan kata tanya “Di mana” berdasarkan isi bacaan yang terdapat pada paragraf pertama!
	Disajikan bacaan yang berisi kalimat jawaban, siswa dapat membuat pertanyaan	C6	4. Buatlah pertanyaan menggunakan kata tanya “Apa” berdasarkan isi bacaan pada paragraf ketiga!

	dengan kata tanya “Apa” yang jawabannya terdapat di paragraf ketiga.		
Membuat ringkasan berdasarkan teks narasi yang dibaca dengan tepat.	Disajikan sebuah pertanyaan, siswa diminta untuk membuat ringkasan cerita dengan tepat.	C6	5. Buatlah ringkasan cerita dari teks tersebut dengan tepat!

3.6. Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini analisis data yang dilakukan peneliti dengan dua cara yaitu analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif.

a. Teknik Analisis Data Kualitatif

Analisis data merupakan proses mencari dan menyusun data secara sistematis yang diperoleh dari hasil penelitian. Data tersebut dianalisis untuk mendapatkan gambaran pengembangan bahan ajar digital teks narasi fiksi yang dikembangkan peneliti berdasarkan saran, tanggapan, dan masukan dari ahli praktisi. Teknik analisis kualitatif yang digunakan pada penelitian ini mengacu pada model Miles and Huberman (Sugiyono, 2013, hlm. 246):

1. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Pada tahap ini, data berdasarkan catatan kerja yang telah dikumpulkan akan diseleksi dengan cara dirangkum dan difokuskan pada hal-hal yang

pokok/penting berkaitan dengan pengembangan bahan ajar. Adapun data hasil validasi para ahli yang telah dikumpulkan akan dirangkum tanggapan, saran, dan masukannya dalam pengembangan bahan ajar.

2. Penyajian Data (*Data Display*)

Penyajian data ditampilkan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart* dan sejenisnya. Data yang telah melewati tahap reduksi disajikan dalam bentuk deskripsi secara naratif untuk melihat bagian-bagian penting yang sesuai dengan kategori atau kelompok dalam setiap tahapan proses mendesain pengembangan bahan ajar.

3. Penarikan Kesimpulan (*Conclusion Drawing/verification*)

Pada tahap ini, data yang telah dianalisis melalui reduksi dan penyajian data akan ditarik kesimpulan tentang rancangan desain bahan ajar serta valid atau tidaknya bahan ajar.

b. Teknik Analisis Data Kuantitatif

Priadana & Sunarsi (2021, hlm. 202) mengungkapkan bahwa data kuantitatif adalah data numerik yang dihitung akurat. Data numerik pada metode penelitian kuantitatif ini adalah hasil survey responden.

1. Analisis Kelayakan Produk

Pada penelitian ini, data kuantitatif diperoleh dari angket yang telah divalidasi oleh para ahli, yaitu ahli materi, ahli desain, dan ahli pembelajaran/ praktisi untuk melihat kelayakan bahan ajar digital yang dikembangkan. Untuk melihat efektivitas penggunaan bahan ajar dan peningkatan membaca pemahaman peneliti akan melakukan *pre-test* dan *post-test*. Penilaian validasi ahli akan dilakukan dengan menggunakan skala likert. Menurut Shafira & Syahrul (2022, hlm. 882) skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Adapun penilaian berdasarkan skala likert adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 8 Penskoran Skala Likert

No	Skor	Kriteria
1	4	Sangat Layak
2	3	Layak
3	2	Tidak Layak
4	1	Sangat Tidak Layak

Sumber : Mardapi (dalam Titania & Widodo 2020, hlm 91)

Untuk menghitung persentase jawaban responden atas pertanyaan dalam angket, digunakan rumus yang dikemukakan oleh Damayanti dkk., (2018, hlm. 65) adalah sebagai berikut:

$$Xi = \frac{\Sigma S}{Smax} \times 100\%$$

Keterangan:

Smax = Skor maksimal

ΣS = Jumlah skor

Xi = Nilai kelayakan angket tiap aspek

Hasil perhitungan tersebut menunjukkan kelayakan produk yang dikembangkan. Untuk mengetahui penilaian produk yang dikembangkan maka diperlukan interpretasi kriteria penilaian. Adapun interpretasi kriteria penilaian adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 9 Kriteria Penilaian

No	Presentase	Kriteria	Keterangan
1	76%-100%	Sangat layak	Tidak perlu direvisi
2	51%-75%	Layak	Tidak perlu direvisi
3	26%-50%	Kurang layak	Direvisi
4	0%-25%	Tidak layak	Direvisi

Sumber : Riduwan (dalam Nurjayanti 2021, hlm. 4)

2. Analisis Peningkatan Kemampuan Siswa

Untuk mengetahui efektivitas penggunaan produk, peneliti menggunakan data hasil *pre-test* dan *post-test*. Soal *pre-test* dan *post-test* mengenai membaca pemahaman khususnya materi teks narasi. Kemudian skor setiap siswa ditentukan dengan menghitung jumlah jawaban yang benar. Skor yang diperoleh tersebut kemudian diubah menjadi nilai dengan ketentuan berikut:

$$\text{Nilai Siswa} = \frac{\text{skor siswa}}{\text{skor maksimum}} \times 100 \%$$

Setelah diperoleh nilai siswa, untuk menghitung pengkategorian efektivitas bahan ajar digital teks narasi fiksi untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman dapat dilakukan dengan uji *N-gain*. Uji *N-gain* dapat dilakukan dengan menggunakan rumus uji *N-gain* sebagai berikut:

$$N\text{-gain} = \frac{\text{skor posttes} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

Adapun efektif atau tidaknya *N-gain* menurut (Thalib dkk., 2020, hlm. 61) sebagai berikut:

Tabel 3. 10 Kriteria Penilaian N-gain

No	Nilai	Kriteria
1	$0,00 \leq N \leq 0,30$	Rendah
2	$0,30 \leq N \leq 0,70$	Sedang
3	$0,70 \leq N \leq 1,00$	Tinggi

Menurut Solikha dalam (Sevtia dkk., 2022, hlm. 1170) hasil rata-rata standar gain kemudian dikategorikan berdasarkan tafsiran efektivitas standar gain sebagai berikut:

Tabel 3. 11 Tafsiran Efektifitas Standar Gain

No	Presentase (%)	Keterangan
1	< 40	Tidak efektif
2	40 – 55	Kurang efektif
3	56 – 75	Cukup efektif
4	> 76	Tidak efektif