

BAB III

METODE PENELITIAN

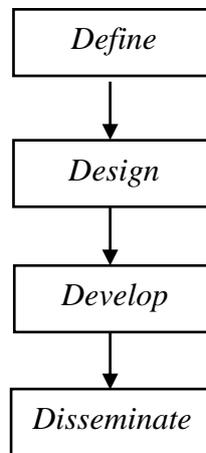
3.1 Desain Penelitian

Metode penelitian merupakan serangkaian kegiatan dalam mencari kebenaran suatu studi penelitian, yang diawali dengan suatu pemikiran yang membentuk rumusan masalah sehingga menimbulkan hipotesis awal, dengan dibantu dan persepsi penelitian terdahulu, sehingga penelitian bisa diolah dan dianalisis yang akhirnya membentuk suatu kesimpulan (Sahir, 2021). Pada penelitian ini model yang digunakan yaitu *Design & Development (D&D)*. Model D&D merupakan suatu metode penelitian yang tujuan utama dari penelitiannya adalah untuk menyediakan informasi bagi *Instructional Designer (ID)*, bahwasanya suatu masalah dalam pendidikan telah ditemukan dan diselesaikan secara empiris dan sistematis melalui serangkaian penelitian pada proses desain, pengembangan dan evaluasi. Model pengembangan bahan ajar yang digunakan yaitu *4D (Four-D)* dari Thiagarajan (1974). Model 4D memiliki 4 tahap yaitu: (1) Pendefinisian (*Define*), (2) Desain (*Design*), (3) Pengembangan (*Develop*), (4) Pendesiminasian (*Disseminate*).

3.2 Prosedur Pengembangan Media

Proses pengembangan produk yang dilakukan yaitu pengembangan media pembelajaran berupa modul ajar batik siswa kelas V SD, kemudian produk tersebut diujikan dan diketahui kelayakannya. Produk yang berupa modul tersebut divalidasi terlebih dahulu oleh para ahli. Pengembangan produk yang berupa modul ajar batik bagi siswa kelas V SD ini diharapkan dapat membantu proses pembelajaran di sekolah dalam meningkatkan pemahaman tentang materi batik khususnya bagi siswa kelas V SDN Ciluluk 01. Pengembangan modul ajar batik ini menggunakan model pengembangan 4D (*Four-D*). Model 4D (*Four-D*) yang dikemukakan oleh Thiagarajan (1974) yang digunakan sebagai alur dalam pengembangan perangkat pembelajaran (*instructional*

development) (Sindia Mutiara, 2021). Model 4D memiliki 4 tahap yaitu sebagai berikut:



Gambar 3.1. Diagram alur pengembangan modul

1. Pendefinisian (*Define*)

Pada tahap ini dilakukan penetapan dan pendefinisian syarat-syarat pengembangan. Pada model ini disebut sebagai analisis kebutuhan sebab setiap produk memiliki perbedaan kebutuhan analisisnya masing-masing. Tahap pendefinisian ini adalah tahap merumuskan tujuan pembelajaran dan materi ajar yang dikembangkan. Tahap *define* terdiri dari lima langkah yaitu:

- a) Analisis awal-akhir, untuk menentukan masalah mendasar yang dihadapi oleh peserta didik.
- b) Analisis peserta didik, untuk menelaah peserta didik, dilakukan identifikasi terhadap karakteristik peserta didik yang sesuai dengan rancangan pengembangan pembelajaran.
- c) Analisis tugas, untuk pengidentifikasi keterampilan-keterampilan utama yang diperlukan untuk menganalisisnya ke dalam suatu kerangka sub keterampilan.
- d) Analisis konsep, untuk mengidentifikasi konsep-konsep utama yang diajarkan serta disusun secara hierarkis.
- e) Perumusan tujuan pembelajaran, untuk mengkonversikan hasil yang telah diperoleh pada langkah analisis tugas dan analisis konsep menjadi tujuan-tujuan khusus.

2. Desain (*Design*)

Thiagarajan (1974: 7) membagi tahap design dalam empat kegiatan, yaitu: *constructing criterion-referenced test, media selection, format selection, initial design*. Kegiatan yang dilakukan pada tahap tersebut antara lain:

- a. Menyusun tes, sebagai tindakan pertama untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik, dan sebagai alat evaluasi setelah implementasi kegiatan.
- b. Memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan karakteristik peserta didik.
- c. Pemilihan format media dengan mendesain isi pembelajaran, sumber belajar, merancang isi modul dan membuat desain modul yang meliputi desain *layout*, gambar dan tulisan.
- d. Membuat desain awal modul yang telah dibuat oleh peneliti lalu diberi masukan oleh dosen pembimbing. Masukan tersebut digunakan untuk merevisi modul sebelum dilakukan produksi. Lalu setelah modul diperbaiki selanjutnya rancangan tersebut masuk ke tahap validasi oleh ahli.

3. Pengembangan (*Develop*)

Tahap pengembangan merupakan bentuk akhir bahan ajar yang telah dihasilkan dan telah direvisi berdasarkan saran dari para ahli. Materi dan desain yang telah dirancang dibuat produk menjadi modul untuk menunjang pembelajaran. Dalam tahap pengembangan dilakukan kegiatan berikut.

- a. Pembuatan Bahan Ajar. Bahan ajar yang sudah dibuat, selanjutnya bahan ajar direalisasikan sesuai rancangan yang telah ditentukan.
- b. Validasi Bahan Ajar. Pada tahap uji validasi bahan ajar, digunakan penilaian oleh para ahli. Penilaian para ahli digunakan untuk mengetahui kevalidan dan mendapatkan saran untuk peningkatan rancangan bahan ajar. Selain itu uji validasi dilakukan untuk mengetahui kelemahan media yang dikembangkan. Beberapa ahli diminta untuk mengevaluasi bahan ajar berdasarkan aspek yang telah ditentukan.

Bahan ajar yang sudah divalidasi oleh para ahli selanjutnya direvisi berdasarkan saran dari para ahli.

- c. Revisi Bahan Ajar. Setelah bahan ajar modul divalidasi oleh para validator ahli, selanjutnya peneliti merevisi atau memperbaiki bahan ajar sesuai dengan saran yang diberikan oleh validator agar bahan ajar yang dikembangkan menjadi lebih baik dan layak untuk diuji coba ke lapangan.
 - d. Uji Coba Produk. Uji coba produk yaitu uji coba produk bahan ajar yang dilakukan pada subjek sasaran yaitu peserta didik untuk mengetahui apakah produk bahan ajar yang dibuat dapat dipahami oleh siswa. Uji coba ini diperoleh dari data respons serta saran dari subjek sasaran pengguna produk bahan ajar.
4. Pendesiminasian (*Disseminate*)

Pada konteks pengembangan bahan ajar, tahap *dissemination* dilakukan dengan cara sosialisasi bahan ajar melalui pendistribusian dalam jumlah terbatas kepada pendidik dan peserta didik. Pendistribusian ini dimaksudkan untuk memperoleh respons, umpan balik terhadap bahan ajar yang telah dikembangkan. Apabila respon sasaran pengguna bahan ajar sudah baik maka baru dilakukan pencetakan dalam jumlah banyak dan pemasaran supaya bahan ajar itu digunakan oleh sasaran yang lebih luas. Dalam tahapan *disseminate* pada penelitian ini, tidak menjadi tujuan penelitian sesungguhnya. Sehingga untuk tahap *disseminate* langsung berupa penyebaran modul.

3.3 Sumber Data atau Subyek Penelitian

Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Ciluluk 01. Penelitian ini dilakukan di SDN Ciluluk 01 yang beralamatkan di Jl. Raya Cijapati, Km. 2, Kec. Cikancung Kab. Bandung, Jawa Barat. Subyek penelitian adalah seluruh siswa kelas V SDN Ciluluk 01. Penelitian ini dilakukan pada bulan Juli 2024, adapun waktu pengambilan data disesuaikan dengan jadwal yang berlaku di SDN Ciluluk 01.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini yaitu melalui wawancara dan angket.

3.4.1 Wawancara

Wawancara dilakukan sebagai teknik pengumpulan data bagi peneliti yang ingin melakukan studi untuk menemukan masalah yang harus diteliti. Wawancara dilakukan kepada guru untuk mengetahui kendala-kendala yang dihadapi guru dalam pembelajaran dan hasil belajar siswa. Sedangkan wawancara kepada siswa digunakan untuk mengetahui kesulitan yang dihadapi siswa, sikap dan kebutuhan siswa dalam pembelajaran.

Wawancara yang dilakukan kepada guru terkait dengan bagaimana pembelajaran batik dilakukan, kurikulum apa yang digunakan, seperti apa praktik dalam membuat batik, kendala apa yang dihadapi, media apa yang sering digunakan dan bagaimana ketersediaan bahan ajar di sekolah. Sedangkan wawancara kepada siswa yaitu terkait apa yang siswa ketahui tentang batik, apakah siswa pernah melakukan praktik membuat batik, bagaimana praktik tersebut dilakukan dan kesulitan apa yang dihadapi selama mempelajari materi batik.

3.4.2 Angket

Angket atau kuisisioner merupakan alat pengumpulan data yang memuat sejumlah pertanyaan yang harus dijawab oleh subyek penelitian. Angket digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk yang dikembangkan. Dalam penelitian ini yang digunakan merupakan pertanyaan tertutup yaitu pertanyaan yang mengharapakan responden menjawab salah satu jawaban dari setiap pertanyaan yang telah disediakan. Angket disini untuk memperoleh data tentang pendapat para siswa terhadap kelayakan modul pengenalan batik. Kuisisioner tertutup dalam penelitian ini dirancang menggunakan skala Guttman.

3.5 Instrumen Pengumpul data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu lembar pedoman wawancara dan angket.

3.5.1 Pedoman Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mengumpulkan informasi yang dibutuhkan dalam pengembangan modul ajar batik bermuatan etnosains untuk siswa kelas V sekolah dasar. Wawancara dilakukan kepada guru dan siswa terkait pembelajaran SBdP khususnya materi batik. Berikut tabel pedoman wawancara pada penelitian ini dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 3.1 Kisi-kisi Pedoman Wawancara Guru

No	Pertanyaan
1.	Kurikulum apa yang digunakan saat ini?
2.	Apakah pembelajaran batik ada di semester 1 dan 2?
3.	Untuk materi yang diajarkan apa saja?
4.	Sumber ajar yang digunakan berasal dari mana?
5.	Apa kekurangan materi yang diambil dari internet dan buku paket?
6.	Praktik membuat batik biasanya menggunakan apa?
7.	Modul yang efektif menurut ibu seperti apa?
8.	Apa kesulitan dalam mengajarkan batik?
9.	Apakah bahan ajar di sekolah mencukupi?
10.	Apa media yang digunakan dalam pembelajaran batik?
11.	Sebelum pembelajaran dimulai apakah siswa diberikan materi terlebih dahulu atau materi diberikan saat pembelajaran berlangsung?

Instrumen wawancara juga dilakukan kepada siswa dengan tujuan untuk mengetahui karakter siswa sehingga media yang dikembangkan oleh peneliti sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa. Berikut ini pedoman wawancara siswa.

Tabel 3.2 Pedoman Wawancara Peserta Didik

No	Pertanyaan
1.	Apakah kamu pernah belajar tentang batik?
2.	Apakah kamu menyukai pembelajaran batik?
3.	Apa saja yang kamu ketahui tentang batik?
4.	Apakah kamu pernah menggambar atau membuat batik?
6.	Apakah kamu merasa kesulitan dalam mempelajari materi batik?
7.	Apa yang membuat kamu kesulitan dalam mempelajari materi batik?

3.5.2 Pedoman Angket

Angket diberikan kepada validator ahli media, ahli materi, ahli bahasa serta angket untuk guru dan peserta didik agar dapat mengetahui respon dari pengguna. Uji validasi bertujuan untuk melakukan evaluasi kelayakan dan mengetahui kelemahan yang terdapat pada media pembelajaran (Asri & Dwiningsih, 2022). Angket validasi juga digunakan untuk mengetahui kevalidan modul dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa menggunakan skala likert. Skala likert yang digunakan memuat empat pilihan jawaban yang dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.3 Pedoman Penskoran

Skor	Kriteria
4	Sangat Setuju
3	Setuju
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

Adapun instrument untuk mengumpulkan data penelitian ini yaitu sebagai berikut:

3.5.3 Angket Validasi Ahli Materi

Angket validasi ahli materi yaitu ahli materi yang menguji produk dari segi materi. Validasi materi dilakukan oleh dosen Seni yang ahli di bidangnya.

Instrumen tersebut menilai dari segi kesesuaian konsep materi yang ada pada media modul. Kisi-kisi instrument ahli materi dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator	Nomor	Jumlah
Kelayakan Isi Materi	Cakupan Materi	1,2,3	3
	Akurasi Materi	4,5,6	3
	Kemutakhiran	7,8	2
	Merangsang Keingintahuan	9,10	2
	Mengembangkan <i>Sense of Diversity</i>	11,12	2
	Mengembangkan Kecakapan Hidup	13,14	2
Kelayakan Penyajian	Pendukung Penyajian	15,16	2
	Penyajian Pembelajaran	17	1
Jumlah			17

Diadaptasi dari (BNSP, 2017)

Tabel 3.5 Angket Validasi Ahli Materi

Indikator	Butir Penilaian
Cakupan Materi	1. Kesesuaian materi dengan CP
	2. Keluasan materi
	3. Kedalaman materi
Akurasi Materi	4. Keakuratan materi keragaman siklus air
	5. Keakuratan fakta dan data
	6. Keakuratan gambar dan ilustrasi
Kemutakhiran	7. Kesesuaian materi dengan perkembangan zaman
	8. Contoh, gambar, dan ilustrasi sesuai dengan kehidupan sehari-hari
	9. Mendorong rasa ingin tahu

Merangsang Keingintahuan	10. Memunculkan kemampuan bertanya
Mengembangkan <i>Sense of Diversity</i>	11. Keragaman penyajian materi
	12. Memunculkan rasa toleransi siswa
Mengembangkan Kecakapan Hidup	13. Mendukung pembelajaran berbasis HOTS
	14. Memunculkan kemampuan kolaborasi dan komunikasi siswa
Pendukung Penyajian	15. Pengantar
	16. Daftar Pustaka
Penyajian Pembelajaran	17. Keterlibatan siswa

Diadaptasi dari (BNSP, 2017)

3.5.4 Angket Validasi Ahli Media

Angket validasi ahli media bertujuan untuk mengukur tingkat kelayakan media dari aspek-aspek yang berkaitan dengan fitur-fitur interaktif yang ada pada media modul. Lembar angket dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.6 Angket Validasi Ahli Media

Aspek	Indikator	Nomor	Jumlah
Kualitas Desain	Ukuran Modul	1, 2	2
	Desain Kulit Media (<i>Cover</i>)	3, 4, 5, 6, 7, 8, 9	7
	Desain Isi Modul	10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17	8
Jumlah			17

Tabel 3.7 Angket Validasi Ahli Media

Indikator	Butir Penilaian
Ukuran Modul	1. Kesesuaian ukuran modul dengan standar ISO yakni A5 (148 x 210 mm)
	2. Kesesuaian ukuran dengan materi isi modul

Desain Kulit Media (Cover)	3. Penampilan unsur tata letak pada sampul muka, belakang, dan punggung modul memperlihatkan kesatuan dan konsisten	
	4. Menampilkan pusat pandang (<i>center point</i>)	
	5. Warna unsur tata letak harmonis dan memperjelas fungsi	
	6. Huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca	
	7. Tidak menggunakan terlalu banyak kombinasi jenis huruf	
	8. Ukuran dan warna huruf harus proporsional dan sesuai dengan ukuran keseluruhan modul	
	9. Menggambarkan isi atau materi ajar dan mengungkapkan karakter objek	
	Desain Isi Modul	10. Penempatan unsur tata letak konsisten berdasarkan pola
		11. Pemisahan antar paragraf jelas
12. Spasi antara teks dan ilustrasi sesuai		
13. Ilustrasi dan keterangan gambar		
14. Penempatan hiasan atau ilustrasi sebagai latar belakang tidak mengganggu judul, teks, angka halaman.		
15. Penggunaan variasi huruf (<i>bold</i> , <i>italic</i> , all capital, small capital) tidak berlebihan.		
16. Spasi antar baris susunan teks normal		
17. Kreatif dan dinamis		

Diadaptasi dari (BNSP, 2017)

3.5.5 Angket Validasi Ahli Bahasa

Angket validasi ahli bahasa dilakukan agar dapat mengetahui penggunaan bahasa yang terdapat dalam media modul. Kisi-kisi angket validasi ahli bahasa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.8 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Bahasa

Aspek	Indikator	Nomor	Jumlah
Kelayakan Bahasa	Sesuai dengan Perkembangan Pembaca yang dituju	1, 2	2
	Komunikatif	3	1
	Dialogis dan Interaktif	4, 5	2
	Lugas	6, 7, 8	3
	Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa Indonesia yang Benar	9, 10	2
	Konsistensi Penggunaan Istilah dan Simbol/Lambang	11, 12	2
Jumlah			12

Diadaptasi dari (BNSP, 2017)

Tabel 3.9 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Bahasa

Indikator	Butir Penilaian
Sesuai dengan Perkembangan Pembaca yang dituju	1. Kesesuaian dengan perkembangan intelektual siswa
	2. Kesesuaian dengan perkembangan emosional siswa
Komunikatif	3. Pemahaman terhadap pesan atau informasi
Dialogis dan Interaktif	4. Kemampuan memotivasi siswa
	5. Kemampuan mendorong berpikir kritis
Lugas	6. Ketepatan struktur kalimat
	7. Keefektifan kalimat
	8. Kebakuan istilah
Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa Indonesia yang Benar	9. Ketepatan tata bahasa
	10. Ketepatan ejaan
	11. Konsistensi penggunaan istilah

Konsistensi Penggunaan Istilah dan Simbol/Lambang	12. Konsistensi penggunaan simbol atau ikon
---	---

Diadaptasi dari (BNSP, 2017)

3.5.6 Angket Penilaian Guru

Angket ini dilakukan kepada guru kelas V setelah melakukan uji coba produk media modul. Pengujian ini dengan menggunakan skala likert agar dapat menilai kelayakan produk yang dikembangkan. Kisi-kisi angket penilaian dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 3.10 Kisi-Kisi Angket Penilaian Guru

Aspek	Indikator	Nomor	Jumlah
Materi	Cakupan Materi	1, 2, 3	3
	Kelengkapan Materi	4, 5, 6, 7, 8, 9	6
Media	Desain Modul	10, 11, 12, 13, 14, 15	6
Bahasa	Kelayakan Bahasa	16, 17, 18	3
Jumlah			18

Diadaptasi dari (BNSP, 2017)

Tabel 3.11 Angket Penilaian Guru

Indikator	Butir Penilaian
Cakupan Materi	1. Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar
	2. Keluasan materi
	3. Kedalaman materi
Kelengkapan materi Lugas	4. Keakuratan materi Batik bermuatan Etnosains dengan perkembangan zaman
	5. Contoh, gambar, dan ilustrasi akurat sesuai dengan kehidupan sehari-hari
	6. Mendorong pembelajaran berbasis HOTS

	7. Keragaman penyajian materi
	8. Terdapat soal evaluasi
	9. Keterlibatan Siswa
Desain Modul	10. Desain sampul sesuai dengan isi modul
	11. Desain <i>cover</i> dan keseluruhan isi modul menarik
	12. Kreatif dan dinamis
	13. Pemilihan warna yang sesuai
	14. Jenis dan ukuran huruf mudah dibaca
	15. Gambar dan ilustrasi sesuai dengan isi materi
Kelayakan Bahasa	16. Kesesuaian dengan perkembangan intelektual siswa
	17. Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa
	18. Ketepatan struktur kalimat

Diadaptasi dari (BNSP, 2017)

3.5.7 Angket Penilaian Peserta Didik

Angket penilaian peserta didik diberikan kepada pengguna modul yaitu peserta didik kelas V setelah menguji coba produk modul. Pengujian ini menggunakan skala likert dengan tujuan dapat menilai kelayakan modul yang dikembangkan. Berikut kisi-kisi angket penilaian peserta didik:

Tabel 3.12 Kisi-Kisi Angket Penilaian Peserta Didik

Aspek	Nomor	Jumlah
Materi	1, 2, 3, 4	4
Media	5, 6, 7, 8, 9, 10, 11	7
Bahasa	12	1
Jumlah		12

Diadaptasi dari (BNSP, 2017)

Tabel 3.13 Angket Penilaian Siswa

Aspek	Butir Penilaian
Materi	1. Materi yang disampaikan jelas
	2. Materi mudah dipahami
	3. Mendorong siswa berdiskusi
	4. Menggunakan contoh dalam kehidupan sehari-hari
Media	5. Tampilan sampul dan keseluruhan isi modul menarik
	6. Tampilan sampul sesuai dengan isi modul
	7. Huruf dalam modul dapat dibaca dengan jelas
	8. Gambar dan ilustrasi sesuai dengan isi materi
	9. Gambar dan ilustrasi mempermudah memahami materi
	10. Modul mudah digunakan
	11. Modul membuat belajar lebih menyenangkan
Bahasa	12. Bahasa yang digunakan dalam modul mudah dipahami

Diadaptasi dari (BNSP, 2017)

3.6 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif. Data yang digunakan diperoleh dari hasil angket ahli media, ahli materi, ahli bahasa, angket respon guru dan siswa. Setelah data terkumpul selanjutnya data tersebut diukur menggunakan skala likert. Menurut Sugiyono (2019), skala likert digunakan ketika mengukur pendapat, persepsi, sikap kelompok atau individu mengenai fenomena sosial.

1. Reduksi Data

Reduksi data artinya memilih, merangkum serta memfokuskan pada hal-hal yang penting, sehingga peneliti lebih mudah untuk mengumpulkan data selanjutnya. Pada reduksi data, teori dan tujuan dijadikan peneliti untuk

memandu tujuan yang ingin dicapai. Tujuan utama dalam penelitian kualitatif yaitu temuan (Sugiyono, 2019).

2. Penyajian Data

Melalui penyajian data dapat tersusun serta terorganisasikan sehingga hal demikian akan mudah untuk dipahami (Sugiyono, 2019).

3. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi

Rumusan masalah yang telah peneliti rumuskan sejak awal dapat dijawab atau mungkin juga tidak, dengan menggunakan penelitian kualitatif sehingga dapat ditarik kesimpulan. Karena pada dasarnya kesimpulan awal bersifat sementara, dan dapat berubah jika tidak ditemukan bukti-bukti valid. Akan tetapi, maka kesimpulan tersebut bersifat kredibel. Pada tahapan analisis data penelitian ini menghasilkan kesimpulan akhir yaitu kelayakan media pembelajaran modul pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya di kelas V materi batik.

4. Analisis Data

Analisis data angket ini menggunakan presentase yang selanjutnya dianalisa secara deskriptif. Berikut ini tabel skor untuk instrument angket.

Tabel 3.14 Pedoman Penskoran.

Skor	Kriteria
4	Sangat setuju
3	Setuju
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

Sumber: (Sugiyono, 2019)

Untuk mengubah menjadi persen yaitu dengan cara

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

Keterangan:

P= Persentase

S= Jumlah skor hasil pengumpulan data

n = skor maksimal

Hasil yang diperoleh melalui persentase tersebut kemudian diubah ke dalam bentuk deskriptif dengan mengacu pada kriteria interpretasi skor sebagai berikut:

Tabel 3.15 Kriteria Validasi

Persentase (%)	Keterangan
0-20	Sangat tidak layak
21-40	Kurang layak
41-60	Cukup layak
61-80	Layak
81-100	Sangat layak

Sumber: (Andani, 2022)

Data yang diperoleh selanjutnya diolah dan disajikan dalam bentuk deskriptif kualitatif yang dijelaskan dalam kriteria “sangat tidak layak”, “kurang layak”, “cukup baik”, “layak” dan “sangat baik”.

Adapun skor penilaian uji coba produk dari peserta didik dan guru, dicari rata-ratanya untuk menentukan kemenarikan modul ajar yang dikembangkan. Tabel kemenarikan modul dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 3.16 Kriteria Kemenarikan

Persentase (%)	Kemenarikan
0-40	Sangat kurang menarik
41-60	Kurang menarik
61-80	Menarik
81-100	Sangat Menarik