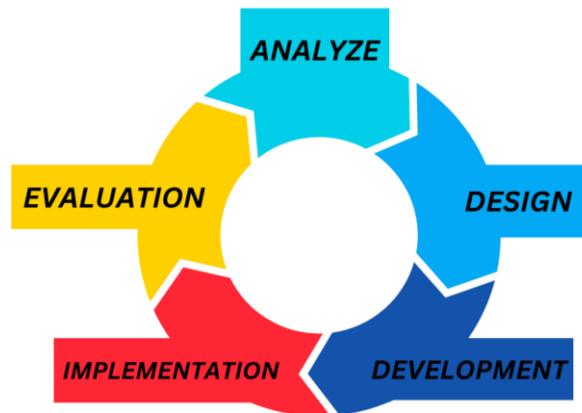


BAB III METODE PENELITIAN

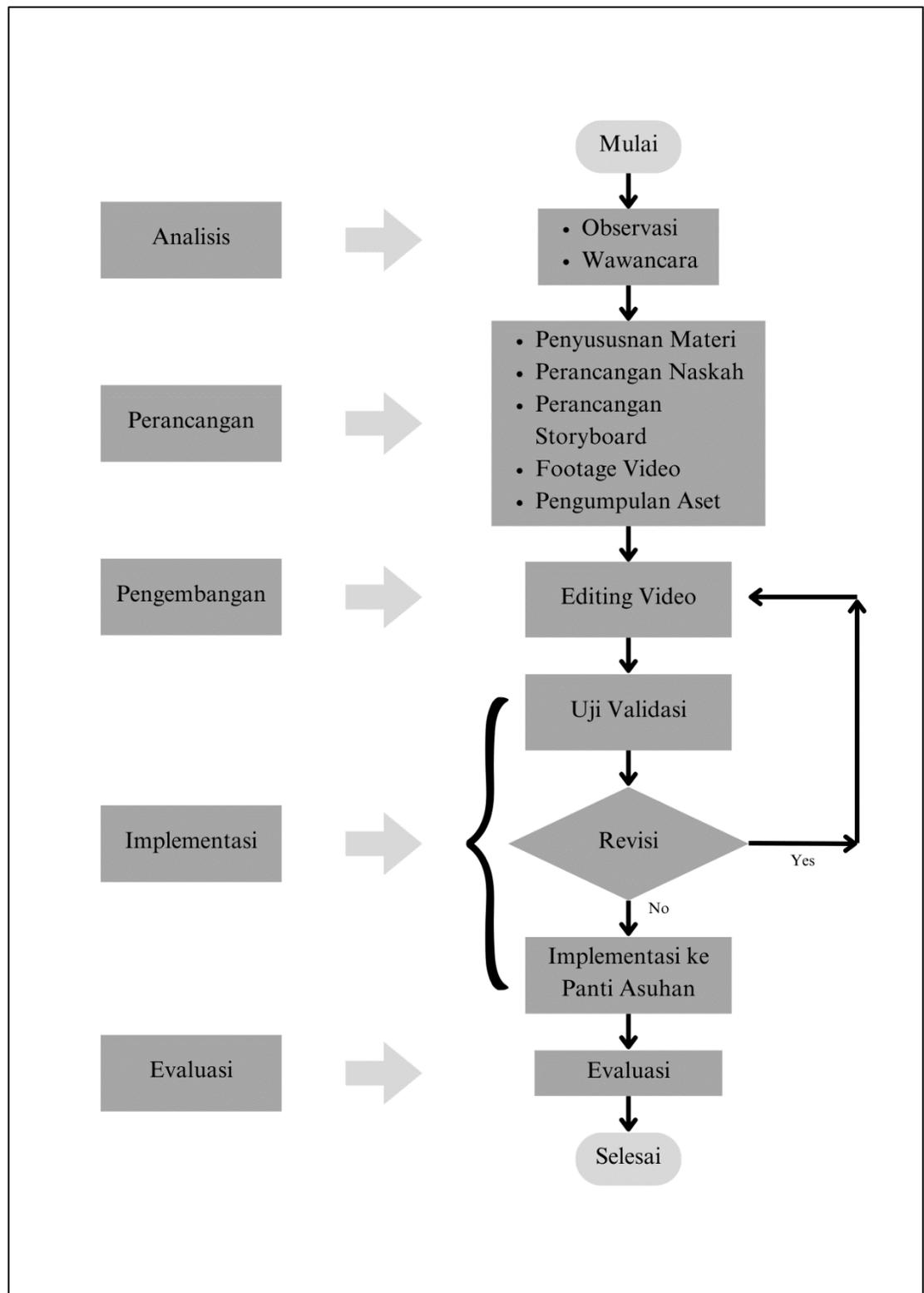
3.1 Desain Penelitian

Pada perancangan media di penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang ditemukan oleh Dick and Carry 1996, Model ADDIE memiliki lima langkah, yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), dan *Evaluation* (Evaluasi). ADDIE adalah panduan untuk merancang perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis, dan mendukung kinerja pelatihan secara keseluruhan (T. Wibowo & Kurniadi, 2021). Pada penelitian ini produk yang dikembangkan berupa video tutorial proses produksi video.



Gambar 3.1 Gambar ADDIE

Melalui lima tahapan dalam metode ADDIE, terdapat prosedur penelitian dalam perancangan dan pembuatan video pada Gambar 3.2 berikut:



Gambar 3.2 Prosedur Penelitian

Zahra Zahidah, 2024

**PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI BERBASIS VIDEO TUTORIAL DALAM
MEMPRODUKSI VIDEO UNTUK PANTI ASUHAN DARUL AITAM**

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

3.1.1 Tahap Analisis (*Analyze*)

Tahap analisis ini tujuan utamanya adalah menganalisis masalah yang terjadi dalam panti asuhan, tahap ini mencakup :

1. Analisis kebutuhan panti asuhan

Setelah peneliti melakukan observasi, langkah berikutnya adalah peneliti melakukan wawancara dengan pengurus dan anak binaan di panti asuhan. Peneliti menemukan bahwa panti asuhan membutuhkan peningkatan *skill* SDM dalam hal digitalisasi yang dapat memudahkan proses promosi panti asuhan tersebut.

2. Merumuskan tujuan

Menetapkan tujuan dari penelitian yang akan dilaksanakan yaitu merancang video tutorial proses produksi video dan implementasi pada panti asuhan darul aitam.

3.1.2 Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap perancangan atau desain ini berfokus pada tahap persiapan pada perancangan media yang dibagi menjadi beberapa langkah, yaitu:

1. Penyusunan materi, pada tahap ini disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa yang telah diidentifikasi pada tahap sebelumnya. Pada penelitian ini peneliti menyusun materi sesuai dengan judul video tutorial yaitu seputar proses produksi video.
2. Perancangan *Storyline*, tahap ini peneliti membuat naskah cerita dalam bentuk teks.
3. Perancangan *storyboard*, pada tahap ini peneliti menyusun *storyboard* yang berisi gambaran kasar, naskah, audio, durasi, dan keterangan lainnya untuk tiap-tiap *scene* pada video. Hasil dari perancangan *storyboard* akan digunakan sebagai panduan dalam pembuatan tampilan pada tahap pengembangan.
4. Pengambilan *footage* video, adalah proses di mana peneliti membuat video dengan mengambil gambar atau rekaman video dari berbagai *scene* menggunakan kamera atau perangkat perekam lainnya.

5. Pengumpulan aset, tahap ini penting untuk memastikan bahwa semua elemen yang diperlukan untuk mendukung konsep dan tujuan video sudah sesuai. Aset-aset ini berupa gambar, video, musik, efek suara, dan teks.

3.1.3 Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan ini berfokus pada tahap penyusunan secara keseluruhan media yang dibagi menjadi beberapa langkah, yaitu:

3. *Editing* Video, pada tahap ini adalah tahap eksekusi dari aset yang telah dikumpulkan dan akan digabung melalui tahap *editing* untuk menghasilkan sebuah video tutorial pada *software* Adobe Premiere Pro.
4. Uji Validasi oleh Ahli Media dan Ahli Materi, pada tahap ini peneliti menyiapkan lembar instrumen penelitian untuk menilai kualitas dari media yang dibuat dan akan menjadi tolak ukur tercapainya tujuan dari perancangan video tutorial.
5. Revisi, tahap ini dilakukan setelah media divalidasi oleh ahli validasi dan peneliti menerima saran perbaikan. Kemudian media dapat direvisi sesuai dengan saran yang diberikan ahli validasi.

3.1.4 Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pelaksanaan workshop atau pelatihan pada panti asuhan, pelatihan yang dilaksanakan langsung bersama para pengurus dan anak binaan pada panti asuhan tersebut. Tahap yang dilakukan pada pelatihan ini dimulai dari memberikan materi berupa video, praktek produksi video sekaligus menjadi tahap uji coba dari video yang telah dibuat.

3.1.5 Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Jika pada tahap implementasi pengurus dan anak binaan panti asuhan tidak memberikan saran dan kritik atau memberikan respon yang positif, maka perancangan media video tutorial proses produksi video dan implementasi pada panti asuhan darul aitam dinyatakan selesai.

3.2 Populasi dan Sampel

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi 1989, populasi penelitian merujuk pada sekelompok orang, benda, atau hal yang menjadi sumber untuk pengambilan sampel, yaitu kelompok yang memenuhi kriteria tertentu dan relevan dengan masalah penelitian (Veronica et al., 2022). Populasi dapat didefinisikan sebagai kelompok individu yang memiliki karakteristik dan kualitas yang telah ditetapkan (Adnyana, 2021). Populasi tidak hanya mencakup jumlah objek atau subjek yang dipelajari, tetapi juga mencakup semua karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh objek atau subjek tersebut (Sugiyono, 2021). Maka populasi dapat disimpulkan bahwa populasi dalam konteks penelitian dapat didefinisikan sebagai sekelompok orang, benda, atau hal yang menjadi sumber pengambilan sampel, atau sebagai sekumpulan entitas yang memenuhi syarat-syarat tertentu yang terkait dengan masalah penelitian. Sedangkan sampel merupakan sebagian dari populasi yang telah dihilangkan dengan metode tertentu. Jika disederhanakan, sampel sebagai bagian dari populasi yang digunakan sebagai sumber data aktual dalam sebuah penelitian. Artinya, sampel merupakan representasi dari keseluruhan populasi.

Populasi pada penelitian ini adalah para pengurus dan anak-anak binaan di panti asuhan Darul Aitam. Kemudian, pengambilan sampel dari populasi dengan menggunakan teknik sampling. Teknik sampling merupakan teknik pengambilan sampel. Terdapat dua jenis teknik sampling yaitu *probability sampling* dan *non probability sampling* (Sugiyono, 2021). Pada penelitian ini peneliti menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik ini merupakan bagian dari teknik *non-probability sampling*, dimana peneliti telah membuat batas-batas berdasarkan ciri-ciri subyek yang akan dijadikan sampel penelitian (Veronica et al., 2022). *Purposive sampling* adalah teknik pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu (Dwi Ananda et al., 2023). Maka hasil dari teknik *purposive* tersebut sampel dari penelitian ini yaitu 12 orang anak binaan usia 10-18 tahun.

3.3 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau metode yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan, mengukur, dan menganalisis data yang diperlukan dalam sebuah penelitian. Istilah 'instrumen' berasal dari bahasa Inggris '*instrument*,' yang dalam kamus Inggris-Indonesia diterjemahkan sebagai 'alat' atau 'perkakas' (Arikunto, 2017). Instrumen ini bisa berupa kuesioner, angket, tes, wawancara, observasi, atau perangkat pengukuran lainnya yang sesuai dengan tujuan dan desain penelitian. Pemilihan instrumen yang tepat sangat penting untuk memastikan data yang diperoleh valid, reliabel, dan relevan dengan pertanyaan penelitian yang diajukan. Berbagai instrumen yang digunakan untuk mengukur variabel dalam ilmu alam telah banyak tersedia dan telah teruji dalam hal validitas dan reliabilitasnya (Sugiyono, 2021).

Pada instrumen penelitian ini, terdapat kisi-kisi penyusunan instrumen. Hal-hal yang termasuk dalam kisi-kisi mencakup langkah-langkah penguraian mulai dari variabel, subvariabel, indikator hingga bukti-bukti, serta metode dan instrumennya (Arikunto, 2017). Tabel 3.1 merupakan kisi-kisi dari instrumen penelitian :

Tabel 3.1

Kisi-kisi Instrumenn Penilaian Ahli Media

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator	Nomor Pertanyaan
1.	Kualitas Media	Kualitas video yang ditampilkan	1-3
		Kejelasan suara	4-5
		Kejelasan teks/tulisan	6-7
2.	Penggunaan Bahasa	Kualitas penggunaan bahasa	8
		Kesesuaian penempatan kalimat	9
3.	Layout Media	Penyajian video	10-11
		Tata letak	12-13

Diadaptasi dari Aulia et al., (2024)

Pada Tabel 3.1 kisi-kisi instrumen penilaian ahli media terdapat tiga aspek penilaian yakni kualitas media, penggunaan bahasa, dan layout media.

Tabel 3.2

Kisi-kisi Instrumen Penilaian Ahli Materi

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator	Nomor Pertanyaan
1.	Kualitas Materi	Kesesuaian konten dengan kompetensi yang ingin dicapai	1
		Kelengkapan materi	2
		Keruntutan materi	3
2.	Kemanfaatan Materi	Kemanfaatan materi	4-6
		Kualitas memotivasi	7

Diadaptasi dari Aulia et al., (2024)

Pada Tabel 3.2 kisi-kisi instrumen penilaian ahli materi terdapat dua aspek penilaian yakni kualitas materi dan kemanfaatan materi dengan beberapa indikator yang sudah tertera diatas.

Tabel 3.3

Kisi-kisi Instrumen Penilaian Ahli Bahasa

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator	Nomor Pertanyaan
1.	Lugas	Ketepatan struktur kalimat	1
		Keefektifan kalimat	2
		Kebakuan istilah	3
2.	Komunikatif	pemahaman terhadap informasi atau pesan	4

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator	Nomor Pertanyaan
3.	Dialogis dan interaktif	Kemampuan memotivasi responden untuk mengetahui tentang proses produksi video	5
		Kemampuan mendorong responden untuk mempelajari tentang proses produksi video	6
4.	Kesesuaian istilah	Konsistensi penggunaan istilah	7

Diadaptasi dari Suzianti & Dafit, (2023)

Pada Tabel 3.3 kisi-kisi instrumen penilaian ahli bahasa terdapat tiga aspek penilaian yakni lugas, komunikatif, dialogis dan interaktif, kesesuaian istilah.

Tabel 3.4

Kisi-kisi Instrumen Respon Panti Asuhan

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator	Nomor Pertanyaan
1.	Aspek Tampilan	Kualitas video	1
		Kesesuaian <i>font</i>	2-3
		Kejelasan audio	4-5
		Kualitas gambar	6
2.	Aspek Bahasa	Kesesuaian penggunaan kalimat	7
		Kesesuaian penggunaan bahasa	8-9
3.	Aspek Manfaat Media	Kemanfaatan video	10
		Kualitas memotivasi	11-12

Diadaptasi dari Ramadhani et al., (2022)

Pada Tabel 3.4 kisi-kisi instrumen respon panti asuhan terdapat tiga aspek penilaian yakni aspek tampilan, aspek bahasa, dan aspek manfaat media dengan beberapa indikator yang sudah tertera di Tabel 3.4.

Zahra Zahidah, 2024

PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI BERBASIS VIDEO TUTORIAL DALAM MEMPRODUKSI VIDEO UNTUK PANTI ASUHAN DARUL AITAM

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

1. Lembar Instrumen Validasi Ahli Media

Proses validasi ini menggunakan skala penilaian 1-5, dengan deskripsi sebagai berikut: 1) Sangat Tidak Setuju, 2) Tidak Setuju, 3) Kurang Setuju, 4) Setuju, 5) Sangat Setuju. Tabel 3.5 adalah lembar angket instrumen untuk validasi oleh ahli media.

Tabel 3.5
Lembar Instrumen Ahli Media

No.	Pernyataan	Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1	Video menarik untuk dilihat						
2	Pencahayaan pada video sudah sesuai						
3	Teknik pengambilan gambar sesuai						
4	Suara pada video dapat terdengar dengan jelas						
5	Pelafalan pada video dapat terdengar dengan jelas						
6	Teks pada video dapat terbaca dengan jelas						
7	Pemilihan warna pada teks sudah sesuai						

No.	Pernyataan	Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
8	Bahasa yang digunakan mudah dipahami						
9	Kalimat yang digunakan sudah sesuai						
10	Efek dan transisi pada video sudah sesuai						
11	Pemilihan gambar sudah sesuai						
12	Posisi teks sudah sesuai						
13	Ukuran teks sudah sesuai						

Diadaptasi dari Aulia et al., (2024)

2. Lembar Instrumen Ahli Materi

Proses validasi ini menggunakan skala penilaian 1-5, dengan deskripsi sebagai berikut: 1) Sangat Tidak Setuju, 2) Tidak Setuju, 3) Kurang Setuju, 4) Setuju, 5) Sangat Setuju. Pada Tabel 3.6 terdapat lembar angket yang merupakan instrumen untuk validasi oleh ahli materi sebagai berikut:

Tabel 3.6
Lembar Instrumen Ahli Materi

No.	Pernyataan	Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1.	Materi pada video sudah sesuai dengan alur produksi video						
2.	Penjelasan pada video mudah dipahami						
3.	Materi dijelaskan secara beruntut						
4.	Video dapat ditonton secara fleksibel						
5.	Video dapat dipahami oleh anak remaja dan dewasa						
6.	Video dapat bermanfaat dalam jangka waktu yang cukup panjang						
7.	Video dapat menambah motivasi untuk mempelajari materi tersebut						

Diadaptasi dari Aulia et al., (2024)

3. Lembar Instrumen Ahli Bahasa

Proses validasi ini menggunakan skala penilaian 1-5, dengan deskripsi sebagai berikut: 1) Sangat Tidak Setuju, 2) Tidak Setuju, 3) Kurang Setuju, 4) Setuju, 5) Sangat

Zahra Zahidah, 2024

**PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI BERBASIS VIDEO TUTORIAL DALAM
MEMPRODUKSI VIDEO UNTUK PANTI ASUHAN DARUL AITAM**

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

Setuju. Pada Tabel 3.7 terdapat lembar angket yang merupakan instrumen untuk validasi oleh ahli materi sebagai berikut:

Tabel 3.7
Lembar Instrumen Ahli Bahasa

No.	Pernyataan	Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1.	Struktur kalimat sudah tepat						
2.	Kalimat sudah efektif						
3.	Penggunaan kata baku sudah sesuai dengan istilah						
4.	Informasi atau pesan dalam video dapat dipahami						
5.	Narasi pada video dapat memberikan motivasi kepada responden untuk mengetahui proses produksi video						
6.	Narasi pada video dapat mendorong keinginan responden untuk mempelajari proses produksi video						
7.	Penggunaan istilah sudah konsisten						

Diadaptasi dari Suzianti & Dafit, (2023)

Zahra Zahidah, 2024

*PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI BERBASIS VIDEO TUTORIAL DALAM
MEMPRODUKSI VIDEO UNTUK PANTI ASUHAN DARUL AITAM*

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

4. Lembar Instrumen Respon Panti Asuhan

Lembar instrumen diisi oleh pengurus dan anak binaan panti asuhan Darul Aitam. Proses validasi ini menggunakan skala penilaian 1-5, dengan deskripsi sebagai berikut: 1) Sangat Tidak Setuju, 2) Tidak Setuju, 3) Kurang Setuju, 4) Setuju, 5) Sangat Setuju. Pada Tabel 3.8 terdapat lembar angket yang merupakan instrumen untuk validasi oleh ahli materi sebagai berikut:

Tabel 3.8
Lembar Angket Respon Panti Asuhan

No.	Pernyataan	Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1.	Tampilan media menarik						
2.	Jenis huruf yang digunakan mudah dibaca						
3.	Ukuran huruf sesuai						
4.	Suara narasi dapat terdengar jelas						
5.	Musik latar dapat terdengar jelas						
6.	Gambar yang ditampilkan jelas dan menarik						
7.	Kalimat yang digunakan mudah dipahami						

No.	Pernyataan	Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
8.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami						
9.	Pemilihan kata yang digunakan dapat dipahami						
10.	Video dapat memudahkan pemahaman materi seputar proses produksi video						
11.	Video dapat menambah minat dan motivasi belajar proses produksi video						
12.	Video dapat menambah wawasan dan pengetahuan						

Diadaptasi dari Ramadhani et al., (2022)

3.4 Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, data yang dikumpulkan melalui angket dan digunakan untuk mengevaluasi kelayakan media video oleh para ahli di bidang media, materi dan bahasa.

1. Lembar Validasi Media

Fungsi lembar validasi media adalah untuk menilai dan memastikan kualitas serta kelayakan suatu media sebelum digunakan. Lembar ini digunakan oleh ahli atau

Zahra Zahidah, 2024

*PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI BERBASIS VIDEO TUTORIAL DALAM
MEMPRODUKSI VIDEO UNTUK PANTI ASUHAN DARUL AITAM*

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

evaluator untuk memberikan masukan dan penilaian berdasarkan berbagai kriteria, Dengan menggunakan lembar validasi, peneliti atau pengembang media dapat mengidentifikasi kelemahan dan melakukan perbaikan yang diperlukan agar media lebih efektif dan sesuai dengan standar yang ditetapkan.

2. Lembar Validasi Materi

Fungsi lembar validasi materi adalah untuk menilai dan memastikan bahwa konten atau materi yang disajikan dalam media memenuhi standar kualitas yang diharapkan. Dengan menggunakan lembar validasi materi, peneliti dapat memperoleh masukan untuk memperbaiki dan menyempurnakan materi sebelum digunakan secara luas.

3. Lembar Validasi Bahasa

Lembar validasi bahasa berfungsi sebagai alat untuk memeriksa dan memastikan kebenaran serta kesesuaian penggunaan bahasa dalam sebuah media. Ini mencakup pengecekan tata bahasa, ejaan, serta kejelasan dan konsistensi bahasa yang digunakan.

4. Lembar Angket Responden

Lembar angket berfungsi sebagai alat untuk mengumpulkan informasi atau data dari responden secara terstruktur. Lembar angket akan diberikan kepada sampel untuk mendapatkan respon dari media video yang telah dibuat.

3.4.1 Observasi

Observasi merupakan tahap awal yang sangat penting dalam proses pengumpulan data yang digunakan untuk mengamati dan memahami perilaku serta aktivitas yang terjadi dalam konteks penelitian. Menurut (Sugiyono, 2021) teknik pengumpulan data dengan menggunakan observasi sangat efektif digunakan ketika penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, serta dalam situasi di mana jumlah responden yang diamati tidak terlalu besar sehingga memungkinkan untuk pengamatan yang lebih mendalam dan detail. Pada penelitian ini, observasi dilakukan secara terstruktur, yang berarti peneliti telah memiliki rencana yang jelas dan terperinci mengenai variabel-variabel apa saja yang akan diamati. Peneliti telah

Zahra Zahidah, 2024

*PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI BERBASIS VIDEO TUTORIAL DALAM
MEMPRODUKSI VIDEO UNTUK PANTI ASUHAN DARUL AITAM*

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

menetapkan kriteria dan indikator tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian, sehingga observasi dapat dilakukan dengan fokus dan sistematis.

3.4.2 Wawancara

Wawancara pada penelitian ini dilaksanakan secara terstruktur, di mana peneliti telah menyusun daftar pertanyaan yang spesifik dan mendetail untuk memastikan bahwa informasi yang diperlukan dapat diperoleh secara sistematis dan komprehensif. Peneliti telah menentukan sebelumnya topik-topik penting yang ingin digali serta informasi spesifik yang dibutuhkan, sehingga wawancara dapat berjalan dengan fokus dan efisien. Wawancara ini melibatkan pengurus dan anak-anak dari panti asuhan Darul Aitam, dengan tujuan mendapatkan perspektif yang lengkap dan mendalam mengenai berbagai aspek kehidupan di panti asuhan tersebut.

3.5 Analisis Data

Pada penelitian ini dilakukan analisis data menggunakan *skala likert*. *Skala likert* adalah skala psikometrik yang sering digunakan dalam kuesioner dan merupakan salah satu skala yang paling banyak dipakai dalam penelitian survei. Rensis Likert mengembangkan skala ini untuk mengukur sikap masyarakat. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi individu atau kelompok terhadap fenomena sosial. Menurut (Delita et al., 2024) Skala Likert digunakan untuk mengevaluasi setiap aspek data terkait validitas media video yang dipaparkan dalam tabel. Menurut (Sugiyono, 2021) Skala Likert digunakan untuk menilai sikap, pendapat, dan persepsi individu atau kelompok terhadap fenomena sosial. Dalam skala ini, variabel yang ingin diukur dipecah menjadi berbagai indikator, yang kemudian menjadi dasar untuk menyusun item-item instrumen, baik berupa pertanyaan maupun pernyataan.

Rumus yang digunakan untuk melakukan analisis data merupakan modifikasi dari (Sugiyono, 2015), skor nilai akhir dihitung dengan rumus berikut :

$$V = \frac{x}{y} \times 100\%$$

Keterangan :

- V = Persentase kelayakan
 x = Jumlah total skor jawaban
 y = Jumlah total skor yang diperoleh

Setelah data yang diperoleh diolah sesuai dengan skala penilaian, hasil validasi akan dinilai berdasarkan kriteria skor pada Tabel 3.9 sebagai berikut:

Tabel 3.9
 Skor Skala Likert

Skala Jawaban	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Kurang Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

3.5.1 Analisis Deskriptif Kauntitatif

Analisis dari hasil data yang akan dihitung menggunakan pendekatan analisis deskriptif kuantitatif. Analisis deskriptif kuantitatif adalah metode untuk mengevaluasi data numerik dengan tujuan menggambarkan dan merangkum ciri-ciri utama dari data tersebut. Metode analisis deskriptif kuantitatif adalah cara mengolah data dengan menyusun secara sistematis dalam bentuk angka atau persentase mengenai objek yang diteliti untuk memperoleh kesimpulan umum (Ayu et al., 2021). Dalam penelitian ini, metode ini digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket dalam bentuk skor. Butir Angket dinyatakan valid apabila nilai r hitung $>$ dari r tabel dan jika lebih kecil r hitung $<$ r tabel dinyatakan tidak valid (Safira et al., 2021). Persentase

jawaban masing-masing responden dihitung menggunakan rumus persentase, lalu hasilnya dikonversi ke tingkat pencapaian seperti yang ditunjukkan pada Tabel 3.10.

Tabel 3.10
Persentase Kriteria Skor Kevalidan dan Kelayakan Media

Persentase	Tingkat Kevalidan	Kriteria Kelayakan
81% < skor ≤ 100%	Sangat Valid	Sangat Layak
61% < skor ≤ 81%	Valid	Layak
41% < skor ≤ 61%	Cukup Valid	Cukup Layak
21% < skor ≤ 41%	Kurang Valid	Kurang Layak
0% < skor ≤ 21%	Sangat Tidak Valid	Sangat Tidak Layak

(Putri et al., 2023)

Berdasarkan Tabel 3.10, evaluasi terhadap validitas media yang dikembangkan dianggap valid jika mencapai 61%-100% dari keseluruhan aspek yang tercantum dalam angket ahli materi dan ahli media. Jika hasilnya kurang dari 61%, maka produk dianggap tidak memenuhi syarat dan perlu direvisi hingga mencapai standar validitas yang ditetapkan.