

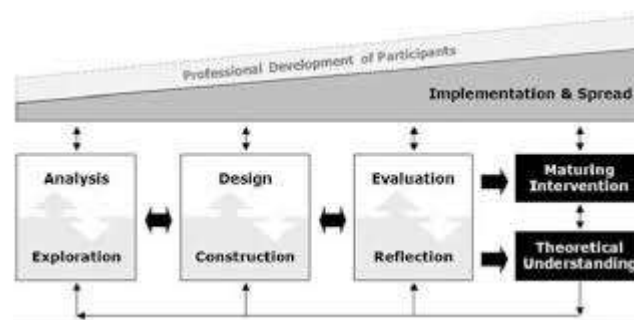
BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian berbasis pengembangan yang dikenal dengan nama *Educational Design Research* (EDR). Metode ini bertujuan untuk menyelesaikan masalah dengan cara merancang dan mengembangkan desain, baik dalam bentuk program, materi, strategi pembelajaran, maupun produk atau sistem (Dindin Abdul Muiz Lidinillah, 2011). Dalam penerapan metode EDR, peneliti akan mengadopsi model McKenney & Reeves sebagai prosedur penelitian yang terdiri dari tiga tahapan, yaitu: (1) *analysis and exploration* (analisis dan eksplorasi) (2) *design and construction* (pengembangan desain produk), dan (3) *evaluation and reflection* (evaluasi dan refleksi).

EDR berorientasi pada teori, intervensionis, kolaboratif, beralasan secara responsif dan berulang. EDR bisa dilakukan di lembaga penelitian (misalnya universitas), lingkungan pendidikan (misalnya sekolah, kelompok pelatihan), dan lembaga terkait (misalnya kementerian, industry) (McKenney, 2013) Berikut merupakan tahapan pengembangan dalam penelitian EDR.



Gambar 3.1 Tahapan Pengembangan Dalam Penelitian EDR

Adapun penjelasan setiap prosedur penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

3.1.1 *Analysis and Exploration*

Tahap pertama yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu analisis dan eksplorasi. Pada tahapan ini peneliti melakukan studi pendahuluan untuk mengidentifikasi permasalahan dan kebutuhan pada pembelajaran di Sekolah Dasar. Studi pendahuluan dilakukan melalui kegiatan studi literatur dan studi lapangan di beberapa Sekolah Dasar. Peneliti melakukan studi literatur dari beberapa buku dan artikel jurnal tentang kemampuan berpikir komputasional peserta didik Sekolah Dasar dan menelaah tentang kebutuhan fasilitas pembelajaran yang bisa menunjang kemampuan berpikir komputasional di Sekolah Dasar. Selanjutnya peneliti melakukan studi lapangan melalui kegiatan wawancara, observasi, dan studi dokumentasi di beberapa Sekolah Dasar. Pada tahapan ini peneliti menggali informasi tentang topik berpikir komputasional dari sudut pandang pendidik, peserta didik, dan kondisi sekolah

3.1.2 *Design and Construction*

Setelah melakukan identifikasi terhadap permasalahan dan kebutuhan di lapangan, peneliti menyusun dan mengembangkan bahan ajar berdasarkan hasil temuan tersebut. Fokus permasalahan yang diangkat berkaitan dengan pembelajaran informatika yang masih minim implementasinya di berbagai sekolah. Banyak satuan pendidikan yang belum memiliki bahan ajar berpikir komputasional berbasis Scratch yang dapat mendukung proses pembelajaran informatika, khususnya dalam aspek pemrograman.

Pada tahap pengembangan ini, peneliti menerapkan prinsip-prinsip pembuatan materi pembelajaran yang menekankan berpikir komputasional, khususnya dalam konteks pembelajaran informatika yang terintegrasi dengan pelajaran matematika, sesuai dengan implementasi Kurikulum Merdeka di sekolah dasar. Proses pengembangan meliputi penyusunan struktur bahan ajar, penetapan sistematika, perencanaan media, serta penentuan komponen-komponen penting yang akan dimasukkan ke dalam bahan ajar berpikir komputasional berbasis Scratch untuk materi Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) di kelas V. Setelah produk bahan ajar selesai disusun, langkah berikutnya adalah melakukan uji

validasi oleh para ahli untuk menilai tingkat kevalidan bahan ajar berpikir komputasional berbasis scratch yang telah dikembangkan

3.1.3 *Evaluation and Reflection*

Tahapan selanjutnya yaitu tahap evaluasi dan refleksi. Setelah bahan ajar pemrograman Scratch dinyatakan valid oleh validator pada tahap sebelumnya, selanjutnya peneliti melakukan implementasi untuk melihat kevalidan dan kepraktisan bahan ajar berpikir komputasional berbasis scratch yang dikembangkan pada proses pembelajaran. Tahap evaluasi dilaksanakan setelah penyusunan dan validasi bahan ajar selesai dilakukan. Selanjutnya, produk bahan ajar mengenai materi bangun datar diuji coba untuk mengukur tingkat kepraktisan desain pembelajaran yang telah dikembangkan berdasarkan hasil identifikasi dan analisis permasalahan. Setelah mengidentifikasi kekurangan pada bahan ajar tersebut, dilakukan revisi terhadap produk. Setelah produk diperbaiki, tahap berikutnya adalah melakukan uji coba ulang untuk memastikan perubahan hasil dari perbaikan yang telah dilakukan.

Pada penelitian ini, proses implementasi dilakukan sebanyak dua tahap yaitu tahap 1 yakni uji coba terbatas dan tahap 2 yakni uji coba luas. tahap uji coba terbatas dilakukan dengan melibatkan empat orang peserta didik untuk mengukur kevalidan dan kepraktisan bahan ajar pemrograman Scratch yang dikembangkan serta untuk melihat sejauh mana peserta didik mampu menggunakan bahan ajar yang dikembangkan. Setelah uji coba tahap 1 dilakukan, selanjutnya peneliti melakukan beberapa revisi berdasarkan pengamatan dan respons peserta didik selama melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan bahan ajar pemrograman Scratch di tahap uji coba terbatas, selanjutnya peneliti melakukan uji coba tahap 2 yakni uji coba luas dengan dua siklus.

Revisi dan validasi produk bahan ajar dilakukan dengan mempertimbangkan karakteristik peserta didik, termasuk tingkat pemahaman dan kemampuan mereka, serta sejauh mana bahan ajar dapat mendukung proses pembelajaran secara efektif. Melalui proses revisi dan perbaikan, dihasilkan bahan ajar berpikir komputasional berbasis Scratch untuk pembelajaran matematika pada materi KPK di kelas V yang

telah memenuhi kriteria kelayakan, berdasarkan hasil uji coba tahap 1 dan 2, serta validasi dari ahli yang berkompeten di bidangnya.

3.2 Lokasi dan Subjek Penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian Penelitian

Pengembangan bahan ajar ini dilakukan di SDN 2 Kawalu beralamat di Jalan Air Tanjung No. 43, Kelurahan Talagasari, Kecamatan Kawalu, Kota Tasikmalaya.

Pemilihan sekolah tersebut didasari oleh:

- a) Sekolah ini telah menerapkan Kurikulum Merdeka, yang relevan dengan topik penelitian
- b) Sekolah memiliki fasilitas laboratorium komputer yang memadai, sehingga mendukung pelaksanaan penelitian
- c) Pihak sekolah menunjukkan kesiapan dan dukungan penuh terhadap pelaksanaan penelitian,

3.2.2 Subjek Penelitian

Subjek penelitian yang terlibat pada penelitian ini yaitu validator ahli yang berperan untuk memvalidasi produk penelitian; Peserta Didik kelas V SDN 2 Kawalu sebanyak 21 orang. Adapun peserta didik yang terlibat dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V di SDN 2 Kawalu, yang berjumlah 21 orang. Peserta didik ini berperan sebagai sampel penelitian dalam proses uji coba produk. Pelaksanaan uji coba dilakukan dalam dua siklus, yaitu siklus I melibatkan 10 orang Peserta didik dari Kelas VB dan siklus II melibatkan 11 orang Peserta didik dari kelas VA

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu.

3.3.1 Observasi

Observasi merupakan cara untuk mengumpulkan informasi dengan melihat langsung di tempat penelitian. Di tahap awal penelitian, kegiatan observasi tertuju pada peserta didik di sekolah yang menjadi subjek penelitian, dengan perhatian khusus pada pelaksanaan pembelajaran informatika, termasuk pemahaman

mengenai berpikir komputasional serta pelaksanaan pembelajaran matematika. Selain itu, observasi juga bertujuan untuk mengidentifikasi informasi terkait kesiapan dan pelaksanaan pembelajaran, terutama dalam hal ketersediaan dan pemanfaatan bahan ajar di sekolah tersebut.

Adapun pada tahap uji coba, observasi difokuskan pada penggunaan bahan ajar pemrograman Scratch dalam pembelajaran materi Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK). Peneliti mengamati aktivitas pendidik dan respons peserta didik saat menggunakan bahan ajar tersebut dalam berbagai tahap, yaitu uji coba pembuatan, pengujian produk, dan penerapan. Metode observasi yang diterapkan adalah observasi partisipatif, di mana peneliti terlibat langsung dalam kegiatan uji coba guna memperoleh data yang lebih mendalam.

3.3.2 Wawancara

Wawancara adalah metode terstruktur yang menggunakan panduan wawancara yang telah disusun oleh peneliti. Metode ini digunakan pada tahap awal penelitian untuk mengidentifikasi masalah dan kebutuhan yang relevan untuk diteliti (Sugiyono, 2017). Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup yaitu responden harus memilih salah satu jawaban yang sesuai dengan pertanyaan yang diberikan. Adapun skala yang digunakan pada penelitian ini yaitu skala likert.

Dalam tahap ini, peneliti melakukan wawancara kepada wali kelas V SDN 2 Kawalu dan SDN 1 Sindangkasih. Wawancara ini bertujuan untuk mengetahui kondisi pembelajaran matematika dan informatika serta untuk mengetahui kebutuhan bahan ajar yang dibutuhkan oleh peserta didik.

3.3.3 Studi Dokumentasi

Dalam penelitian kualitatif, dokumentasi perlu dilakukan untuk melengkapi data wawancara dan observasi yang sebelumnya telah dilakukan. Tujuan penggunaan teknik ini adalah untuk mendukung data yang dibutuhkan. Pada penelitian studi pendahuluan dokumentasi dilakukan dengan cara mengumpulkan berbagai dokumen-dokumen yang dimanfaatkan dalam pembelajaran. Bentuk dokumen yang dijadikan bahan analisis meliputi tulisan, dokumentasi foto, ilustrasi, maupun hasil karya peserta didik yang memiliki keterkaitan dengan

aktivitas guru dalam memanfaatkan bahan ajar di kelas V SDN 2 Kawalu dan SDN 1 Sindangkasih.

3.3.4 Validasi

Setelah tahap validasi oleh para ahli dilalui, sejumlah ahli berpengalaman akan melakukan evaluasi terhadap produk. Evaluasi ini bertujuan untuk menelaah sejauh mana keunggulan dan kelemahan dari produk yang dikembangkan, khususnya yang berhubungan dengan bahan ajar berpikir komputasional. Evaluasi ini dilakukan dengan menggunakan metode penilaian judgment, yang didasarkan pada standar dan pengalaman di bidang keilmuan tertentu. Para ahli yang terlibat memiliki kompetensi di bidangnya, sehingga dapat memastikan bahwa bahan ajar yang dihasilkan memenuhi kriteria yang relevan dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

3.3.5 Angket

Angket ini menggunakan skala Likert 1–5 untuk mengukur tingkat respon, sikap, dan persepsi peserta didik/guru terhadap penggunaan bahan ajar berbasis Scratch dalam pengembangan kemampuan berpikir komputasional. Menurut Sugiyono (2019), angket skala Likert adalah teknik pengumpulan data yang menggunakan skala Likert untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang terhadap fenomena sosial. Setiap pernyataan dalam angket dapat dijawab dengan memilih salah satu dari lima tingkat penilaian berikut:

- 1 = Sangat Tidak Setuju
- 2 = Tidak Setuju
- 3 = Netral
- 4 = Setuju
- 5 = Sangat Setuju

Melalui angket ini, diharapkan diperoleh informasi yang lebih rinci dan bertingkat mengenai efektivitas, kemudahan, serta pengalaman belajar yang dirasakan dalam penggunaan bahan ajar tersebut. Skala Likert memberikan keleluasaan bagi responden untuk mengekspresikan intensitas pendapat mereka terhadap setiap aspek yang ditanyakan, seperti kejelasan instruksi, kesesuaian

materi, keterlibatan peserta didik, serta pengembangan keterampilan berpikir komputasional melalui Scratch.

Pertanyaan dalam kuesioner disusun untuk mengumpulkan respons dari guru dan peserta didik mengenai penggunaan bahan ajar berpikir komputasional dalam proses pembelajaran pemrograman. Instrumen ini digunakan untuk mengevaluasi tingkat penerapan bahan ajar berpikir komputasional selama kegiatan pembelajaran informatika.

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penilaian yang digunakan pada penelitian ini yaitu:

3.4.1 Pedoman Observasi

Sugiyono (2017) menegaskan bahwa observasi adalah suatu kegiatan langsung yang melibatkan penggunaan mata untuk memusatkan perhatian pada sesuatu. Secara psikologis, observasi melibatkan penggunaan seluruh indera untuk memusatkan perhatian pada suatu objek. Untuk memastikan bahwa kegiatan observasi dilakukan secara sah dan tanpa bias, disusunlah lembar observasi sebagai alat bantu. Pembuatan lembar observasi ini sangat penting untuk memastikan keaslian temuan, terutama dalam mengamati bagaimana peserta didik mengembangkan pengetahuan mereka tentang bahan ajar berpikir komputasional berbasis pemrograman Scratch selama pembelajaran.

Tabel 3.1.

Pedoman Observasi

No	Aspek	Indikator
1	Pembelajaran Informatika dan Matematika	Kondisi Pembelajaran Informatika
		Kondisi Pembelajaran Matematika materi KPK
2	Pelaksanaan Pembelajaran	Penggunaan Bahan Ajar
		Penggunaan Media Pembelajaran
3	Kondisi sekolah	Sarana dan Prasarana

3.4.2 Pedoman Wawancara

Peneliti melaksanakan wawancara dengan para pendidik di Sekolah Dasar guna mengumpulkan informasi terkait permasalahan dalam proses pembelajaran di sekolah tersebut. Sebelum melakukan wawancara, peneliti perlu menyiapkan panduan wawancara sebagai acuan agar pertanyaan yang disampaikan tetap fokus dan data yang diperoleh sesuai dengan tujuan penelitian. Adapun pedoman/kisi-kisi wawancara sebagai berikut:

Tabel 3.2.

Kisi Kisi Pedoman Wawancara

Aspek	Indikator
Pembelajaran operas hitung perkalian	Kondisi Pendidik
	Kondisi Peserta didik
	Kondisi Sekolah
Pembelajaran Informatika	Kondisi Pendidik
	Kondisi Peserta Didik
	Kondisi Sekolah

Berdasarkan tabel 3.2 kisi kisi pedoman wawancara merujuk pada dua faktor yang mempengaruhi motivasi belajar peserta didik yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal bersumber dari kondisi peserta didik sedangkan faktor eksternal bersumber dari luar diri peserta didik seperti yang berkaitan dengan kondisi pendidik dan lingkungan sekolah (Hamidah & Barus, 2022).

3.4.3 Pedoman Studi Dokumentasi

Pengumpulan data melalui dokumentasi dilakukan untuk mengumpulkan data pendukung melalui daftar ceklis. Adapun dokumen-dokumen yang dianalisis yaitu

- Kurikulum matematika kelas V SD;
- Bahan ajar materi KPK di kelas V SD;
- Media pembelajaran materi KPK di kelas V SD;

3.4.4 Lembar Validasi Produk

Lembar validasi produk merupakan alat pengumpulan data yang diberikan kepada validator untuk mengetahui kelayakan produk yang sudah dikembangkan. Validasi produk dilakukan oleh ahli materi, ahli media, ahli pemrograman, dan ahli pedagogis. Adapun kisi-kisi validasi sebagai berikut.

a. Validasi Ahli Materi

Kisi-kisi angket untuk validasi ahli materi telah diadaptasi dari artikel yang ditulis oleh McAlpine & Weston (1994), yaitu.

Tabel 3.3.

Kisi-kisi Validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator
Kebenaran isi materi	Ketepatan pemilihan CP
	Kesesuaian materi dengan CP dan TP
Bebas dari kesalahan konsep	Kebahasaan materi
	Sistematika materi
Kekinian materi	Kekinian materi
Kecakupan dan Ke dalam Materi	Ke dalam materi
Kemudahan acuan (referensi) yang digunakan	Sumber materi yang digunakan sesuai dengan kurikulum
Sumber: McAlpine L (1994) dimodifikasi	

b. Validasi Ahli Media

Adapun kisi-kisi dari lembar validasi produk ahli media pembelajaran sebagai berikut

Tabel 3.4.

Kisi-kisi Validasi Ahli Media

Aspek	Indikator
Desain sampul	Desain sampul menarik
Warna Font, Gambar, Font	Variasi warna menarik
	Kejelasan gambar
Penggunaan tata letak tampilan	Kesesuaian tata letak tampilan

	Kesesuaian nomor halaman
Kemudahan Bahasa	Kesesuaian kaidah kebahasaan
Pengoperasian modul	Kemudahan penggunaan

Sumber: Budi Purnomo dkk., (2023) dimodifikasi

c. Validasi Ahli Pemrograman

Lembar kisi-kisi validasi ahli pemrograman dijelaskan sebagai berikut

Tabel 3.5.

Kisi-kisi Validasi Ahli Pemrograman

Aspek	Indikator
Maintainable (dapat dikelola dengan mudah)	Biaya penggunaan Kemudahan akses
Usabilitas (kemudahan penggunaan)	Kemudahan penggunaan
Kompatabilitas (kemudahan dalam pengoperasian)	Kemandirian pemrograman Kemudahan akses
Reusable (dapat digunakan kembali)	Keberlanjutan

Sumber: (Agus Sukoco, 2023) dimodifikasi

3.4.5 Angket Respons Peserta didik dan Pendidik

Angket repon bertujuan untuk memperoleh penilaian dari peserta didik dan pendidik terhadap bahan ajar yang dikembangkan. Pada penelitian ini, angket respons peserta didik dan guru . Angket respons peserta didik dibagikan pada saat uji coba produk dan angket respons pendidik diberikan setelah produk selesai direvisi dari hasil uji coba sehingga hasil yang diperoleh akan digunakan untuk menguji kelayakan bahan ajar berpikir komputasional berbasis *scratch* yang telah dikembangkan. Angket respons pendidik diberikan setelah produk selesai direvisi, guna menguji kelayakan bahan ajar yang telah dikembangkan. Adapun kisi-kisi instrumen dari angket respons peserta didik sebagai berikut:Adapun kisi-kisi instrumen dari angket respons peserta didik sebagai berikut:

Tabel 3.6.

Kisi-kisi Angket Peserta Didik dan Guru

Responden	Indikator
Peserta Didik	Kebaruan pembelajaran
	Kemenarikan Bahan Ajar
	Keberadaan motivasi belajar
	Kesesuaian ukuran dan jenis huruf
	Kesesuaian Bahasa
	Kemudahan belajar
	Keberadaan berpikir kritis
	Kemudahan menggunakan
	Kesesuaian pembelajaran asynchronous (mandiri)

Sumber : (Solfitri dkk., 2023)

Selanjutnya, angket respons pendidik ditunjukkan sebagai berikut.

Tabel 3.7.

Kisi-kisi Angket Pendidik

Aspek	Indikator
Kesesuaian Materi	Kesesuaian materi dengan CP
	Kesesuaian Materi dengan TP
	Keakuratan materi
Bahasa	Kesesuaian kaidah kebahasaan
Penyajian Bahan Ajar	Kemudahan bahan ajar

Sumber: Kemendikbud (2017)

3.5 Teknik Analisis Data dan Pengolahan Data

Data dan Pengolahan Data Teknik analisis data dilakukan untuk menganalisis berbagai data yang sudah dikumpulkan mulai dari tahap wawancara sampai dengan menghasilkan produk pengembangan yang di uji cobakan kepada peserta didik. Penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan analisis kuantitatif.

3.5.1. Analisis Data Deskriptif Kualitatif

Analisis data deskriptif kualitatif dilakukan untuk mengolah berbagai data yang sudah dikumpulkan sebelumnya. Dalam penelitian ini, analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif untuk menggambarkan temuan secara mendalam dan menyeluruh. Adapun beberapa proses analisis data deskriptif kualitatif yaitu dimulai dengan reduksi data; penyajian data; dan penarikan kesimpulan. Ketiga tahapan tersebut dilakukan secara berkesinambungan agar hasil analisis mencerminkan kondisi yang sebenarnya di lapangan. Adapun Langkah Langkah nya yaitu :

a. Reduksi Data

Pengolahan data diawali dengan mengumpulkan informasi dari wawancara, observasi, dan dokumen. Dalam fase ini, data yang telah dikumpulkan melalui proses penyeleksian dan klasifikasi agar dapat memisahkan informasi yang penting dan berkaitan, sehingga hanya data yang signifikan yang akan diproses lebih lanjut dalam analisis.

b. Penyajian data

Setelah data melewati proses penyaringan, data itu kemudian diorganisir dan dipresentasikan dalam bentuk narasi, pengutipan langsung, atau

c. Penarikan kesimpulan

Tahap ini merupakan bagian akhir dari proses penelitian, di mana keputusan diambil berdasarkan hasil analisis data kualitatif yang telah diperoleh. Kesimpulan yang disusun mencerminkan temuan utama serta interpretasi yang relevan, yang sekaligus mendukung pencapaian tujuan penelitian.

3.5.2. Analisis Data Kuantitatif

Analisis data yang bersifat kuantitatif dilakukan peneliti dari data hasil penilaian para ahli dan data angket peserta didik. Adapun analisis data kuantitatif pada penelitian ini meliputi:

a. Validitas angket ahli

Validasi yang dilakukan pada penelitian ini melibatkan 4 validator sesuai dengan bidang keilmuannya yaitu validator ahli materi matematika; ahli materi informatika; ahli media; ahli pemrograman; dan ahli pedagogis. Penelitian

pengembangan ini menghitung validasi dengan memanfaatkan angket skala likert dengan variabel yang mampu diukur melalui penjabaran indikator dan aspek berdasarkan variabel penelitian.

Tabel 3.8.

Skala Likert

Kriteria	Keterangan	Skor
Sangat Baik	Sangat Layak	5
Baik	Layak	4
Cukup Baik	Cukup Layak	3
Kurang Baik	Tidak Layak	2
Sangat Tidak Baik	Sangat Tidak Layak	1

Sumber: Sugiyono (2017)

Tabel 3.9.

Tingkat Pencapaian dan Kualifikasi Ahli

No	Persentase Ketercapaian	Kualifikasi	Keterangan
1	81% - 100%	Sangat Baik	Sangat Layak
2	61% - 80%	Baik	Layak
3	41% - 60%	Cukup Baik	Cukup Layak
4	21% - 40%	Kurang Baik	Tidak Layak
5	< 20%	Sangat Kurang Baik	Sangat Tidak Layak

Sumber:(Tegeh., dkk 2014)

Persentase skor tiap komponen dihitung dengan cara sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase nilai

$\sum x$ = Jumlah nilai jawaban responden dari suatu indikator penilaian

$\sum xi$ = Jumlah nilai ideal

Ina Inayah, 2025

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERPIKIR KOMPUTASIONAL BERBASIS SCRATCH
MATERI KPK DI KELAS V**

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

b. Validitas angket peserta didik dan pendidik

Validitas angket peserta didik dan pendidik bertujuan untuk mengetahui pengalaman belajar peserta didik setelah menggunakan bahan ajar berpikir komputasional berbasis Scratch. Skala pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu skala likert dengan kriteria pemberian skor jawaban validitas 1-5. Sedangkan untuk menghitung presentasi validitas dari setiap jawaban peserta didik dan pendidik, maka dapat dihitung dengan cara berikut ini:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase nilai

$\sum x$ = Jumlah nilai jawaban responden dari suatu indikator penilaian

$\sum xi$ = Jumlah nilai ideal

Setelah mendapatkan presentasi jawaban dari hasil perhitungan skala likert, maka validitas dapat dianalisis mengacu pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.10

Kualifikasi Respons Peserta Didik dan Pendidik

No.	Persentase Ketercapaian	Kualifikasi	Keterangan
1	81% - 100%	Sangat Baik	Sangat Layak
2	61% - 80%	Baik	Layak
3	41% - 60%	Cukup Baik	Cukup Layak
4	21% - 40%	Kurang Baik	Tidak Layak
5	< 20%	Sangat Kurang Baik	Sangat Tidak Layak