

BAB III

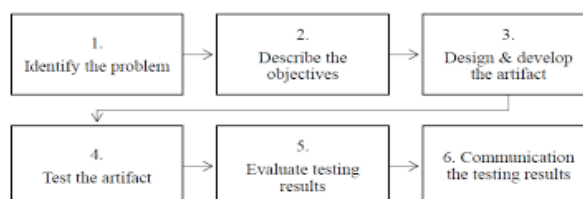
METODE PENELITIAN

3.1 Metode dan Desain Penelitian

3.1.1 Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan suatu rangkaian, cara atau langkah-langkah dalam mendapatkan suatu pengetahuan yang ilmiah. Menurut Purnia & Alawiyah (2020), metode penelitian merupakan suatu proses atau langkah-langkah yang dipilih secara khusus untuk menyelesaikan permasalahan yang dikaji dalam suatu penelitian.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Design and Development* (D&D) atau dalam Bahasa Indonesia disebut sebagai model desain dan pengembangan. Menurut C. Richey dan James D. Klein (dalam Gymnastiar *et al.*, 2022), metode penelitian *Design and Development* merupakan suatu cara untuk merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi produk secara sistematis dan terstruktur. Tahapan dalam metode penelitian D&D meliputi kegiatan mengidentifikasi masalah, mendeskripsikan tujuan, merancang & mengembangkan produk, menguji produk, mengevaluasi dan mengkomunikasikan ujicoba.

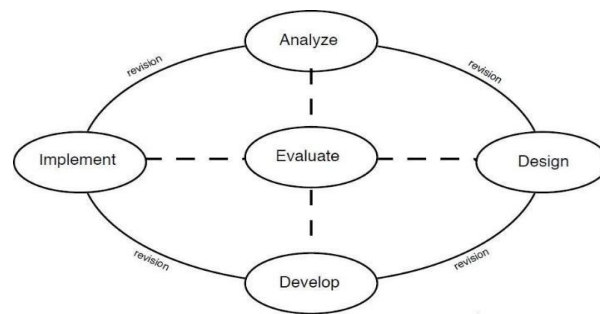


Gambar 3.1 Prosedur atau Tahapan Penelitian D&D (*Design and Development*)

3.1.2 Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan dengan menggunakan metode *Design and Development* (D&D) dan model pengembangan ADDIE. ADDIE merupakan kepanjangan dari *Analysis, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation*. Menurut Sidabutar & Reflina (2022), model

ADDIE merupakan model yang berkaitan dengan penggunaan bahasa umum sehari-hari atau sering dikenal sebagai pendekatan sistematis dalam penelitian pengembangan. Tahapan dalam model ADDIE disusun secara sistematis, sehingga mampu menghasilkan sebuah produk yang layak digunakan dan telah memenuhi standar dari hasil pengujian pengembangan produk. Prosedur pengembangan model ADDIE terdiri dari 5 tahapan yaitu:



Gambar 3.2 Tahapan Model ADDIE

1. Tahap *Analysis*

Tahap *analysis* sebagai tahap awal ketika akan melaksanakan suatu penelitian. Pada tahap ini peneliti melakukan analisis permasalahan dan kebutuhan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada keterampilan menulis.

2. Tahap *Design*

Tahap *design* sebagai langkah awal dimulainya perancangan pembuatan produk aplikasi. Tahap ini sebagai langkah lanjutan dari tahap analisis permasalahan dan kebutuhan.

3. Tahap *Development*

Pada tahap ini dilakukan pengembangan media menggunakan *Web* Google Site. Kemudian dilanjutkan dengan validasi oleh para ahli dalam bidangnya, untuk menilai kelayakan produk yang telah dibuat.

4. Tahap *Implementation*

Tahap *implementation* melalui uji coba produk kepada pengguna meliputi guru dan peserta didik untuk mendapat penilaian terkait teknis penggunaan, desain media, dan kesesuaian isi materi.

5. Tahap *Evaluation*

Tahap *evaluation* berupa penilaian yang dilakukan oleh ahli dan pengguna meliputi dosen, guru dan peserta didik kelas V sekolah dasar sebagai pengguna. Data yang telah terkumpul dianalisis sehingga dapat ditarik kesimpulan mengenai produk media pembelajaran yang dikembangkan, apakah sudah sesuai dengan tujuan penelitian atau masih kurang.

3.2 Subjek dan Lokasi Penelitian

3.2.1 Subjek Penelitian

Subjek pada penelitian ini terdiri dari ahli media, ahli materi, peserta didik dan guru. Ahli media dan materi merupakan dosen yang ahli di bidangnya dari Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Daerah Sumedang. Uji coba aplikasi BEMPI dilakukan oleh 20 peserta didik kelas V di SD Negeri Sangkanmulya yang ada di Kecamatan Cigandamekar Kabupaten Kuningan.

3.2.2 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Sangkanmulya yang berada di Kecamatan Cigandamekar, Kabupaten Kuningan, Provinsi Jawa Barat. Pemilihan sekolah dasar tersebut didasarkan pada temuan masalah saat peneliti mengikuti kegiatan pembelajaran, yaitu rendahnya kemampuan peserta didik dalam menulis puisi secara mandiri. Peserta didik kesulitan memilih diksi/majas dan menuangkan ide secara puitis. Selain itu, peneliti mengajar di sekolah tersebut, sehingga lebih mudah mengenali permasalahan, mengakses data, serta melaksanakan uji coba media secara optimal.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan tahap penting dalam suatu penelitian, karena salah satu tujuan utama penelitian adalah memperoleh data. Penggunaan

teknik pengumpulan data yang tepat akan menghasilkan data yang memiliki tingkat kredibilitas tinggi, begitu pula sebaliknya. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, antara lain wawancara dan angket.

1. Wawancara

Wawancara sebagai proses komunikasi atau interaksi untuk mengumpulkan informasi dengan tanya jawab antara peneliti dengan informan atau subjek penelitian. Kegiatan wawancara ini dilakukan karena peneliti ingin mengetahui kondisi dan hal-hal yang berkaitan dengan subjek penelitian lebih mendalam. Wawancara ini akan dilakukan kepada guru kelas V SD Negeri Sangkanmulya yang berada di Kecamatan Cigandamekar, yang nantinya akan menjadi responden dalam menjelaskan tentang proses pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi menulis puisi.

2. Angket

Angket atau kuesioner merupakan suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara menyampaikan sejumlah pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab (damayanti *et al.*, 2024). Teknik angket dalam penelitian ini bertujuan untuk menilai kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi yang telah dibuat. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan lembar angket untuk mengukur kelayakan media pembelajaran yang dibuat melalui ahli media, ahli materi dan pengguna (peserta didik dan guru).

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan berupa pedoman wawancara dan angket.

3.4.1 Wawancara

Wawancara merupakan salah satu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara tanya jawab antara peneliti dengan informan atau subjek penelitian. Dalam penelitian, dilakukan wawancara untuk mendapatkan informasi

mengenai permasalahan dan kebutuhan di sekolah dasar. Proses wawancara ini kepada guru wali kelas V dengan menggunakan pedoman wawancara yang sebelumnya telah disiapkan.

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Wawancara

No	Aspek	Indikator	No. Item
1.	Kurikulum	Kurikulum yang digunakan di sekolah	1
2.	Pandangan guru	Pandangan tentang pembelajaran Bahasa Indonesia	2
3.	Persiapan mengajar	Persiapan yang dilakukan sebelum mengajar	3
4.	Metode pembelajaran	Metode yang digunakan dalam pembelajaran	4
5.	Media pembelajaran	Media yang digunakan dan efektivitas	5, 6
6.	Strategi pembelajaran puisi	Cara mengajarkan menulis puisi	7
7.	Kendala peserta didik	Kesulitan peserta didik dalam menulis puisi	8, 9
8.	Bantuan pembelajaran	Upaya guru membantu peserta didik	10, 11
9.	Tantangan guru	Tantangan dan solusi saat mengajar puisi	12, 13

Tabel 3.2 Lembar Instrumen Wawancara

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apa kurikulum yang digunakan dalam proses pembelajaran di Sekolah ini?	
2.	Apakah pembelajaran Bahasa Indonesia menyenangkan bagi guru dan/atau peserta didik?	
3.	Apakah Bapak selalu menyiapkan media digital/elektronik/daring dalam pembelajaran Bahasa Indonesia?	
4.	Metode pembelajaran seperti apa yang Bapak/Ibu terapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas?	
5.	Apa saja media pembelajaran yang sering Bapak/Ibu gunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas? Apakah media pembelajaran tersebut sudah efektif?	

No	Pertanyaan	Jawaban
6.	Apakah media pembelajaran yang digunakan sudah sesuai dengan kebutuhan peserta didik?	
7.	Bagaimana Bapak biasanya mengajarkan menulis puisi kepada peserta didik?	
8.	Apa saja kesulitan yang sering dihadapi peserta didik saat menulis puisi?	
9.	Menurut Bapak, mengapa peserta didik mengalami kesulitan tersebut?	
10.	Apa yang sudah Bapak lakukan untuk membantu peserta didik mengatasi kesulitan menulis puisi?	
11.	Bantuan seperti apa yang paling dibutuhkan peserta didik agar lebih mudah dalam menulis puisi?	
12.	Apakah ada tantangan tersendiri yang Bapak rasakan ketika mengajarkan materi menulis puisi?	
13.	Bagaimana upaya Bapak mengatasi tantangan tersebut?	

3.4.2 Angket

Angket sebagai metode untuk mendapatkan data. Angket digunakan dalam penelitian ini untuk menilai kelayakan produk yang dikembangkan oleh peneliti. Tujuannya yakni mencari data dari hasil validasi ahli media, ahli materi, dan pengguna (peserta didik dan guru) terkait produk.

1. Lembar Validasi Angket Ahli Media

Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Angket Ahli Media

No	Aspek	Indikator	No. Item
1.	Tampilan	Tampilan aplikasi	1-9
2.	Pemrograman	Fungsional	10-20

(Sumber: Hartawati, 2022)

Tabel 3.4 Lembar Validasi Angket Ahli Media

No	Indikator	Kriteria Penilaian			
		1	2	3	4
Tampilan Aplikasi					
1.	Kesesuaian pemilihan warna dan tema				
2.	Ketepatan pemilihan jenis huruf				
3.	Ketepatan ukuran huruf				
4.	Ketepatan tata letak (<i>layout</i>) aplikasi				
5.	Ukuran gambar sesuai				
6.	Kualitas tampilan gambar				
7.	Ketepatan pemilihan <i>background</i> dengan materi				
8.	Konsistensi desain antarhalaman				
9.	Kemenarikan tampilan secara keseluruhan				
Aspek Fungsional					
10.	Kemudahan navigasi				
11.	Kelancaran perpindahan antar halaman				
12.	Kecepatan <i>loading</i> aplikasi				
13.	Petunjuk penggunaan jelas dan mudah dipahami				
14.	Fleksibilitas (dapat digunakan mandiri dan terbimbing)				
15.	Fitur aplikasi dapat merespon aksi pengguna dengan tepat dan sesuai tujuan				
16.	Fungsi tombol/menu konsisten pada setiap halaman dan tidak berubah-ubah				
17.	Ikon dan tombol memiliki tampilan yang intuitif dan sesuai dengan fungsinya				
18.	Aplikasi menyediakan fitur latihan untuk mendukung peserta didik menulis puisi				
19.	Aplikasi dapat berjalan baik di berbagai perangkat (laptop, tablet, HP)				
20.	Minim <i>error</i> saat penggunaan aplikasi				

2. Lembar Validasi Angket Ahli Materi

Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Angket Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	No. Item
1.	Kesesuaian materi dengan CP dan TP	Kesesuaian uraian materi dengan CP dan TP	1-3
2.	Keakuratan materi	Keakuratan materi dengan evaluasi	4-7
3.	Materi pendukung pembelajaran	Kesesuaian materi dengan perkembangan IPTEK	8-11
4.	Teknik penyajian materi	Konsep penyajian materi	12-15

(Sumber: Sahputra, 2018)

Tabel 3.6 Lembar Validasi Angket Ahli Materi

No	Indikator	Kriteria Penilaian			
		1	2	3	4
Kesesuaian Materi					
1.	Materi sesuai dengan kebutuhan peserta didik kelas V SD				
2.	Kelengkapan materi puisi pada aplikasi BEMPI				
3.	Materi puisi yang disajikan sudah jelas dan mudah dipahami				
Keakuratan Materi					
4.	Materi sesuai dengan standar kurikulum				
5.	Tujuan pembelajaran dapat dijadikan acuan evaluasi				
6.	Isi materi pada aplikasi BEMPI tidak miskonsepsi				
Materi Pendukung Pembelajaran					
7.	Kosa kata dalam materi mengikuti aturan penulisan yang sesuai dengan KBBI				
8.	Penggunaan bahasa dalam materi mudah dipahami				
9.	Aplikasi BEMPI mendukung pembelajaran menulis puisi				
Penyajian Materi					
10.	Penyajian materi disusun secara sistematis dan runtut				

No	Indikator	Kriteria Penilaian			
		1	2	3	4
11.	Aplikasi BEMPI dapat meningkatkan pemahaman peserta didik tentang gaya bahasa personifikasi				
12.	Aplikasi BEMPI dapat meningkatkan pemahaman peserta didik tentang gaya bahasa metafora				
13.	Aplikasi BEMPI dapat meningkatkan pemahaman peserta didik tentang gaya bahasa hiperbola				
14.	Aplikasi BEMPI dapat meningkatkan penggunaan gaya bahasa personifikasi dalam menulis puisi				
15.	Aplikasi BEMPI dapat meningkatkan penggunaan gaya bahasa metafora dalam menulis puisi				
16.	Aplikasi BEMPI dapat meningkatkan penggunaan gaya bahasa hiperbola dalam menulis puisi				
17.	Penjelasan tentang struktur dan majas dalam puisi disampaikan secara menarik				
18.	Materi didukung dengan contoh puisi yang relevan dan variatif				
19.	Bank Kata membantu peserta didik menemukan diksi yang tepat dalam menulis puisi				
20.	Aplikasi BEMPI memberikan umpan balik otomatis terhadap hasil puisi peserta didik				

3. Lembar Angket Pengguna

Tabel 3.7 Kisi-kisi Angket Respon Peserta Didik

No	Aspek	Indikator	No. Item
1.	Media	Kemenarikan tampilan aplikasi BEMPI	1-3
		Kemudahan media pembelajaran aplikasi BEMPI	4-5
2.	Materi	Penggunaan bahasa dan tulisan	6-7
		Kemudahan membaca	8-10

(Sumber: Asiva Noor Rachmayani, 2015)

Ina Nailul Amaniah, 2025

PENGEMBANGAN APLIKASI BEMPI (BELAJAR MENULIS PUISI) UNTUK PEMBELAJARAN MANDIRI MENULIS PUISI DI KELAS V SD

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

Tabel 3.8 Lembar Angket Respon Peserta didik

No	Indikator	Kriteria penilaian			
		1	2	3	4
Aspek Media					
1.	Tampilan aplikasi BEMPI menarik				
2.	Warna dan gambar pada aplikasi BEMPI membuat semangat belajar				
3.	Desain antarmuka aplikasi BEMPI				
4.	Aplikasi BEMPI mudah digunakan				
5.	Tidak kesulitan saat berpindah menu atau halaman dalam BEMPI				
Aspek Materi					
6.	Bahasa yang digunakan dalam aplikasi BEMPI mudah dipahami				
7.	Tulisan jelas dan tidak membingungkan				
8.	Dapat membaca isi aplikasi BEMPI dengan mudah				
9.	Ukuran huruf dalam aplikasi BEMPI nyaman untuk dibaca				
10	Mudah paham isi aplikasi BEMPI tanpa harus bertanya ke orang lain				

Tabel 3.9 Kisi-kisi Angket Respon Guru

No	Aspek	Indikator	No Item
1.	Tampilan Aplikasi	Desain menarik, tata letak rapi, pemilihan warna tepat, sesuai usia peserta didik	1-4
2.	Kemudahan Penggunaan	Navigasi mudah, petunjuk jelas, antarmuka bersahabat, tidak membingungkan peserta didik	5-8
3.	Kesesuaian Materi	Sesuai kurikulum, sesuai dengan karakteristik peserta didik SD, penggunaan bahasa yang tepat, cakupan materi	9-12
4.	Interaktivitas Aplikasi	Menyediakan aktivitas interaktif, respons terhadap <i>input</i> peserta didik, mendorong kreativitas, menarik minat	13-16
5.	Kegunaan Pembelajaran	Mendukung belajar mandiri, bisa dipakai di kelas, meningkatkan motivasi peserta didik, membantu guru	17-20

Tabel 3.10 Lembar Angket Respon Guru

No	Indikator	Kriteria Penilaian			
		1	2	3	4
Tampilan Aplikasi					
1.	Tampilan aplikasi menarik				
2.	Kesesuaian pemilihan warna dan tema				
3.	Tata letak menu dan fitur mudah dimengerti				
4.	Ikon dan gambar mendukung pemahaman isi aplikasi				
Kemudahan Penggunaan					
5.	Navigasi antar halaman dalam aplikasi mudah digunakan				
6.	Petunjuk penggunaan jelas dan mudah dipahami				
7.	Bahasa yang digunakan dalam menu dan petunjuk mudah dipahami				
8.	Fleksibilitas (dapat digunakan mandiri dan terbimbing)				
Kesesuaian Materi					
9.	Materi sesuai dengan standar kurikulum				
10.	Bahasa yang digunakan dalam materi jelas dan tepat				
11.	Materi dalam aplikasi sesuai tingkat perkembangan peserta didik				
12.	Materi dapat dijadikan acuan evaluasi				
Interaktivitas Aplikasi					
13.	Aplikasi menyediakan aktivitas interaktif untuk menulis puisi				
14.	Aplikasi memberikan umpan balik terhadap jawaban atau karya peserta didik				
15.	Aplikasi mampu membangkitkan minat peserta didik untuk menulis puisi				
16.	Peserta didik dapat menuangkan ide secara kreatif melalui aplikasi ini				
Kegunaan Pembelajaran					
17.	Aplikasi dapat digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran di kelas				
18.	Aplikasi mendukung peserta didik belajar secara mandiri di rumah				
19.	Aplikasi mendorong peserta didik lebih percaya diri menulis puisi				
20.	Aplikasi membantu guru dalam mengajarkan keterampilan menulis puisi				

3.5 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini menggunakan serangkaian langkah-langkah yang sistematis dari awal hingga akhir. Prosedur yang digunakan yaitu model pengembangan ADDIE. Tahapan model ADDIE terdiri dari *Analysis* (Analisis); *Design* (Desain); *Development* (Pengembangan); *Implementation* (Implementasi); dan *Evaluation* (Evaluasi). Berikut penjelasan mengenai tahapan-tahapannya:

1. *Analysis* (Analisis)

Pada tahapan pertama ini, peneliti melakukan analisis kebutuhan menggunakan studi literatur dan wawancara secara langsung ke lapangan. Ditemukan permasalahan di kelas V pada pembelajaran Bahasa Indonesia pada capaian pembelajaran peserta didik mampu menggunakan kosakata baru yang memiliki makna denotatif, konotatif dan kiasan. Permasalahannya yaitu pada materi menulis puisi seperti, peserta didik mengalami kesulitan mendapatkan ide (inspirasi), sulit mengungkapkan perasaan melalui sebuah rangkaian kata atau bahasa untuk membuat puisi dan penggunaan diksi/majas pada pemilihan kata yang kurang efektif. Bukan hanya itu saja, belum ada media pembelajaran yang efektif untuk menunjang proses pembelajaran menulis puisi. Kesulitan-kesulitan tersebut akan menghambat pada proses pembelajaran peserta didik dikarenakan akan mempengaruhi pada hasil belajar.

2. *Design* (Desain)

Pada tahap *design*, peneliti membuat perancangan produk yang akan dikembangkan. Perancangan produk didasarkan pada hasil analisis permasalahan yang telah ditemukan sebelumnya. *Design* ini meliputi dimulai dari pembuatan *storyboard*, pembuatan logo, pembuatan desain untuk setiap menu dalam aplikasi, pemilihan gambar, pemilihan *background*, menentukan capaian dan tujuan pembelajaran, membuat materi ajar dan permainan yang akan disajikan dalam media.

3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini dilakukan setelah semua perancangan pembuatan produk selesai. Lalu, rancangan produk dikembangkan menjadi sebuah aplikasi dengan

menggunakan Google Sites sebagai pendukung dalam pembuatan aplikasi BEMPI (Belajar Menulis Puisi). Pengembangan aplikasi BEMPI dibuat karena belum adanya media pembelajaran berupa aplikasi dalam menyelesaikan permasalahan pada materi puisi. Dengan adanya aplikasi tersebut dapat menjadi solusi untuk pembelajaran mandiri dalam menulis puisi. Selain itu, peneliti juga melakukan validasi kepada para ahli dalam bidangnya untuk melihat kelayakan dan kualitas produk yang dikembangkan oleh peneliti. Dalam proses validasi ini peneliti menggunakan angket sebagai instrumen pengumpulan data. Angket tersebut berisi sejumlah pernyataan yang disusun berdasarkan indikator-indikator penilaian media pembelajaran. Melalui hasil validasi ini, peneliti memperoleh masukan dan saran perbaikan yang kemudian digunakan untuk menyempurnakan aplikasi BEMPI sebelum digunakan dalam uji coba terbatas kepada peserta didik.

4. *Implementation* (Implementasi)

Tahap implementasi sebagai tahap selanjutnya setelah tahap pengembangan. Pada tahap implementasi dilakukan setelah validasi oleh para ahli dalam bidangnya yaitu ahli media dan ahli materi. Uji coba dilakukan secara bertahap, yaitu pada kelompok kecil terlebih dahulu, kemudian dilanjutkan dengan kelompok besar. Uji coba ini bertujuan untuk melihat bagaimana peserta didik berinteraksi dengan aplikasi, sejauh mana aplikasi membantu mereka dalam menulis puisi, serta mengidentifikasi kendala atau kekurangan yang mungkin masih ada. Uji coba produk ini dilaksanakan di SD Negeri Sangkanmulya.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi sebagai tahap akhir dalam tahapan model ADDIE. Pada tahap ini dilakukan untuk mengevaluasi produk yang telah dikembangkan apakah sudah sesuai dengan tujuan yang telah dirumuskan sebelumnya. Evaluasi dapat dilakukan pada setiap tahapan untuk mendeteksi bagian yang perlu diperbaiki, atau dilakukan di akhir proses guna memastikan apakah produk sudah layak digunakan atau masih membutuhkan perbaikan tambahan.

3.6 Teknis Analisis Data

Teknik analisis data yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif yang berasal dari hasil wawancara dan angket.

3.6.1 Analisis Data Kualitatif

Menurut Ulber Silalahi (dalam Nurdewi, 2022), proses analisis data mencakup tiga tahapan, yakni reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi.

1. Reduksi data

Tahap ini merupakan proses menyaring dan mengelompokkan data agar lebih terfokus dan terorganisir, sehingga memungkinkan penarikan dan verifikasi kesimpulan. Proses ini berlangsung terus menerus saat pengumpulan data hingga penyusunan laporan akhir, dengan cara seperti menyaring informasi penting, meringkas, dan mengelompokkannya ke dalam pola tertentu.

2. Penyajian data

Tahap kedua sebagai sekumpulan informasi yang disusun secara sistematis sehingga memudahkan dalam menarik kesimpulan dan mengambil keputusan. Penyajian data ini dalam bentuk deskriptif dan tabel untuk memberikan kemudahan dalam menarik kesimpulan.

3. Menarik kesimpulan

Dalam proses penarikan kesimpulan ini sebagai salah satu bagian dari keseluruhan rangkaian kegiatan penelitian. Sepanjang proses penelitian, kesimpulan-kesimpulan tersebut juga diuji dan diverifikasi kebenarannya.

3.6.2 Analisis Data Kuantitatif

Teknik angket dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data validitas terhadap produk yang sudah dibuat. Validasi ini dilakukan oleh dosen ahli di bidang media dan materi, serta respon pengguna (peserta didik dan guru). Validasi ini bertujuan untuk mengevaluasi kelayakan aplikasi yang dikembangkan sebelum diterapkan lebih lanjut.

Ina Nailul Amaniah, 2025

PENGEMBANGAN APLIKASI BEMPI (BELAJAR MENULIS PUISI) UNTUK PEMBELAJARAN MANDIRI MENULIS PUISI DI KELAS V SD

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

Skala pengukuran dalam penelitian ini menggunakan skala pengukuran interval yaitu dengan skala Likert. Skala Likert yang digunakan pada penelitian ini dengan interval 1-4. Berikut skala Likert interval 1-4 ini dimana bobot empat menunjukkan sangat baik (SB), tiga untuk baik (B), dua untuk cukup (C), dan satu untuk kurang (K).

Adapun untuk kriteria interpretasi skor berdasarkan hasil validasi ahli ini dapat ditentukan sebagai berikut:

Tabel 3.11 Skala Interval Likert

Kriteria	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3
Cukup	2
Kurang	1

(Maulana, 2022)

Proses hasil angket validasi dan respon pengguna dihitung dengan menggunakan cara berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Untuk hasil persentase yang diperoleh dari validasi yang telah dilakukan untuk menilai kelayakan produk. Maka ditetapkan dalam kriteria interpretasi sebagai berikut:

Tabel 3.12 Kriteria Interpretasi Skor Validasi Ahli

Kriteria	Persentase
Sangat Layak	81% - 100%
Layak	61% - 80%
Cukup	41% - 60%
Tidak Layak	21% - 40%
Sangat Tidak Layak	0% - 20%

(Fitriyani, 2023)

Adapun untuk hasil persentase yang diperoleh dari respon pengguna (peserta didik dan guru). Peneliti menggunakan kriteria interpretasi sebagai berikut:

Tabel 3.13 Kriteria Interpretasi Skor Respon Pengguna

Kriteria	Persentase
Sangat Baik	81% - 100%
Baik	61% - 80%
Sedang	41% - 60%
Cukup	21% - 40%
Sangat Kurang Baik	0% - 20%

(Riduwan, dalam Agustina *et al.*, 2022)