

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

1.1 Metode Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan dua metode penelitian yaitu metode pengembangan ADDIE dan metode *pre-experimental design*. Metode pengembangan ADDIE digunakan untuk menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran dan menguji kelayakan dari media tersebut. Sedangkan metode *pre-experimental design* dalam bentuk *one shot case study* digunakan untuk mengetahui penerapan media pembelajaran yang dikembangkan terhadap kemampuan literasi visual peserta didik.

1.2 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Pertanian Pembangunan Negeri Lembang yang berlokasi di Jl. Tangkuban Perahu Km. 3 Cilumer Lembang, Cibogo, Lembang, Jawa Barat 40791.

1.3 Subjek Penelitian

Subjek penelitian didasarkan pada tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan *sketchware*. Berdasarkan tujuan tersebut, maka subjek penelitian yang dipilih adalah peserta didik kelas XI APHP yang belajar mata pelajaran Keamanan Pangan dan Penyimpanan di SMK Pertanian Pembangunan Negeri Lembang.

1.4 Populasi dan Sampel

Penelitian yang dilakukan berkaitan dengan kegiatan mengumpulkan data dan mengolah data, sehingga menentukan populasi merupakan hal yang sangat penting dalam melaksanakan penelitian. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik yang telah mempelajari materi GMP (*Good Manufacturing Practices*) yaitu kelas XI APHP SMK Pertanian Pembangunan Negeri Lembang berjumlah 50 orang.

Setelah menentukan populasi, maka selanjutnya adalah menentukan sampel. Sampel yang digunakan yaitu peserta didik kelas XI 2 APHP SMK Pertanian

Pembangunan Negeri Lembang yang berjumlah 25 orang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik *purposive sampling*, yaitu peserta didik yang sudah mempelajari materi Kompetensi Dasar menerapkan GMP (*Good Manufacturing Practices*).

1.5 Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Sketchware*

1.5.1 Desain Penelitian

Desain penelitian sebagai kerangka kerja dalam pengembangan media pembelajaran menggunakan *sketchware*, diadaptasi dari metode pengembangan ADDIE. Metode pengembangan ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Metode ADDIE dipilih dan digunakan untuk pengembangan media menggunakan *sketchware* dengan alasan (a) model pengembangan ini bersifat universal, karena saat ini banyak peneliti menggunakan model ADDIE untuk penelitian yang bersifat pengembangan, (b) tahapan-tahapan pengembangannya sederhana dan mudah untuk dilaksanakan, (c) tahapan setiap langkahnya tersusun secara sistematis dan terperinci sehingga dalam pelaksanaannya dapat dikontrol dengan baik.

Metode pengembangan ADDIE yang dilakukan dengan tahapan-tahapan berikut:

1. *Analysis*

a. Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan *smartphone* di kalangan peserta didik kelas XI APHP SMK Pertanian Pembangunan Negeri Lembang dan media pembelajaran apa yang tepat untuk dikembangkan.

b. Analisis Materi

Analisis materi dilakukan dengan cara mengidentifikasi materi pelajaran yang dirasa cukup sulit oleh peserta didik dan perlu dibuatkan media pembelajaran.

c. Analisis Produk

Analisis produk dilakukan untuk mengetahui konten apa saja yang diperlukan untuk dimasukkan pada media pembelajaran.

2. *Design*

a. Pembuatan Diagram Alir (*Flow Chart*)

Pembuatan *flow chart* bertujuan sebagai gambaran menyeluruh tentang alur program yang akan dibuat dan dikembangkan.

b. Pembuatan Desain Media (*Story Board*)

Pembuatan *story board* pada dasarnya merupakan pengembangan dari *flow chart*. *Story board* merupakan penjelasan lebih lengkap dari setiap alur yang terdapat dalam *flow chart* dalam bentuk gambar beserta keterangannya.

3. Development

a. Penyusunan Instrumen Perangkat Pembelajaran

Pada tahapan ini dilakukan pengumpulan bahan, dan pengumpulan materi, Penyusunan media pembelajaran hasil desain aplikasi direalisasikan kedalam kode program, sehingga terbentuk sebuah produk aplikasi.

b. Tahap Pengujian oleh Validator

Pada tahap ini, media yang telah dikembangkan divalidasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media, untuk mendapatkan penilaian atau validasi media pembelajaran.

4. Implementation

Tahapan ini merupakan tahap penerapan produk yang dilaksanakan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Angket respon peserta didik terhadap media pembelajaran bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran serta sebagai perbaikan media berdasarkan masukan atau saran yang diberikan peserta didik.

5. Evaluation

Tahapan ini merupakan tahapan akhir terkait perbaikan-perbaikan media pembelajaran ke arah yang lebih baik, peneliti melakukan revisi tahap akhir pada media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan saran dan masukan yang diberikan oleh validator dan peserta didik.

3.5.2 Instrumen Penelitian dan Validasi

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa instrumen media pembelajaran dan instrumen pengumpulan data data.

1. Instrumen Media

Media pembelajaran menggunakan *sketchware* berupa aplikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran GMP (*Good Manufacturing Practices*).

2. Instrumen Pengumpulan Data

a. Lembar Validasi

Lembar validasi digunakan untuk menilai kelayakan produk yang dikembangkan terdiri dari validasi ahli media, validasi ahli materi, dan validasi ahli bahasa. Lembar validasi berupa angket yang berisi penilaian terhadap media pembelajaran menggunakan *sketchware*. Bentuk pilihan jawaban kuisioner untuk ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media adalah *rating scale*, skala 1-4. Angka 4 menunjukkan predikat “Sangat Baik”, angka 3 menunjukkan predikat “Baik”, angka 2 menunjukkan predikat “Tidak Baik” dan angka 1 menunjukkan predikat “Sangat Tidak Baik”.

1. Lembar Validasi Ahli Materi

Validator ahli materi merupakan pengajar mata pelajaran tersebut. Lembar validasi yang diperuntukkan bagi ahli materi, berisi ketercapaian kompetensi yang disampaikan pada materi pembelajaran. Kisi-kisi lembar validasi ahli materi dapat dilihat pada Tabel 3.1.

Tabel 3.1. Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	No. Butir
1	Aspek Kelayakan Isi Materi	Kesesuaian Materi dengan KI KD/ silabus	1, 2, 3
		Keakuratan Materi dengan KI KD/ silabus	4, 5, 6

2. Lembar Validasi Ahli Bahasa

Lembar validasi bahasa diperuntukkan bagi ahli bahasa yang merupakan pengajar mata pelajaran bahasa indonesia, lembar validasi bahasa berisikan kesesuaian materi pembelajaran dilihat dari aspek penggunaan bahasa. Kisi-kisi lembar validasi ahli bahasa dapat dilihat pada Tabel 3.2.

Tabel 3.2. Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek yang direview	Indikator	No. Butir
1.	Lugas	Ketepatan struktur kalimat	1
		Keefektifan kalimat	2
		Kebakuan istilah	3
2	Komunikatif	Pemahaman terhadap pesan atau informasi	4

No	Aspek yang direview	Indikator	No. Butir
3	Kesesuaian dengan pemahaman peserta didik	Kesesuaian dengan tingkat intelektual peserta didik	5
		Kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik	6
4	Kesesuaian dengan kaidah bahasa	Kesesuaian tata bahasa	7
		Ketepatan ejaan	8
5	Penggunaan istilah, simbol atau ikon	Konsistensi penggunaan istilah	9
		Konsistensi penggunaan simbol atau ikon	10

3. Lembar Validasi Ahli Media

Lembar validasi kelayakan media pembelajaran yang diperuntukkan bagi ahli media, berupa angket tertutup berisi pernyataan dengan mengharapkan responden untuk memberi penilaian pada salah satu jawaban dari setiap pernyataan yang tersedia. Kisi-kisi lembar validasi ahli media dapat dilihat pada Tabel 3.3.

Tabel 3.3. Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Media

No.	Aspek	Indikator	No. Butir
1	Keterpaduan	Perpaduan warna	1
		Kemudahan navigasi	2
2	Keseimbangan	Penempatan tombol	3
		Tata letak tulisan	4
3	Bentuk Huruf	Variasi ukuran dan jenis huruf	5
		Kesesuaian spasi	6
4	Warna	Kesesuaian warna <i>background</i>	7
		Kesesuaian warna tulisan	8
		Kesesuaian warna tombol	9
5	Penyajian aplikasi	Daya tarik media	10
		Kepraktisan penggunaan	11
		Kejelasan penggunaan	12

b. Lembar Kuisisioner Respon Peserta Didik

Lembar kuisisioner yang diberikan kepada responden peserta didik, berupa pernyataan respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang digunakan Kisi-kisi lembar kuisisioner penilaian peserta didik dapat dilihat pada Tabel 3.4.

Tabel 3.4. Kisi-Kisi Lembar Kuisisioner Respon Peserta Didik

No	Aspek	Indikator	No. Butir
1	Tampilan Aplikasi	Kejelasan tampilan huruf dan daya tarik	1, 2, 3
		Kemudahan penggunaan aplikasi	4
		Fitur materi dan kuis	5, 6
2.	Efektivitas Media Pembelajaran <i>Android</i>	Kemudahan memahami	7
		Penambah pengetahuan	8
		Peningkatan minat pengguna untuk mempelajari	9
		Peningkatan motivasi dalam melakukan materi	10

Bentuk pilihan jawaban kuisisioner untuk responden peserta didik adalah *rating scale*, skala 1-4. Angka 4 menunjukkan predikat “Sangat Setuju”, angka 3 menunjukkan predikat “Setuju”, angka 2 menunjukkan predikat “Tidak Setuju” dan angka 1 menunjukkan predikat “Sangat Tidak Setuju”.

3.5.3 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dilakukan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran melalui pengisian lembar kuisisioner atau angket dari para ahli dan peserta didik.

1. Analisis Lembar Validasi

Hasil penilaian lembar validasi dari para ahli dianalisis untuk diketahui tingkat kelayakannya menggunakan metode statistik deskriptif kuantitatif yang dihitung dalam bentuk distribusi skor-skor dan presentase setiap instrumen. Sebagaimana menurut Arikunto (2006) bahwa teknik analisis data yang sesuai untuk menganalisis hasil angket adalah teknik analisis deskriptif dengan rata-rata skoring jawaban pada masing-masing item yang dinilai. Analisis lembar validasi diperoleh dari penilaian para ahli dan respon peserta didik. Rumus yang digunakan sebagai berikut :

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{Skor Perolehan}}{\sum \text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Kesesuaian aspek dalam pengembangan media pembelajaran dapat dilihat pada Tabel 3.5. sampai Tabel 3.6.

Tabel 3.5. Kriteria Penilaian Ahli Materi, Ahli Bahasa, dan Ahli Media

Skor	Kriteria	Presentase	Hasil Konversi
4	Sangat Baik	$x \geq 75\%$	Sangat Layak
3	Baik	$50\% \leq x < 74.9\%$	Layak
2	Tidak Baik	$25\% \leq x < 49.9\%$	Tidak Layak
1	Sangat Tidak Baik	$x < 24.9\%$	Sangat Tidak Layak

Sumber : Arikunto (2006) dengan modifikasi

Tabel 3.6. Interpretasi Penilaian Ahli Materi, Ahli Bahasa, dan Ahli Media

Kategori penilaian	Interpretasi
Sangat Baik	Ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media menyatakan bahwa media pembelajaran menggunakan <i>sketchware</i> yang berisikan materi GMP (<i>Good Manufacturing Practices</i>) sangat baik digunakan sebagai media pembelajaran
Baik	Ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media menyatakan bahwa media pembelajaran menggunakan <i>sketchware</i> yang berisikan materi GMP (<i>Good Manufacturing Practices</i>) baik digunakan sebagai media pembelajaran
Tidak Baik	Ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media menyatakan bahwa media pembelajaran menggunakan <i>sketchware</i> yang berisikan materi GMP (<i>Good Manufacturing Practices</i>) tidak baik digunakan sebagai media pembelajaran
Sangat Tidak Baik	Ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media menyatakan bahwa media pembelajaran menggunakan <i>sketchware</i> yang berisikan materi GMP (<i>Good Manufacturing Practices</i>) sangat tidak baik digunakan sebagai media pembelajaran

2. Analisis Data Kuisisioner Respon Peserta Didik

Hasil kuisisioner respon peserta didik untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap produk media, analisis diinterpretasikan berdasarkan total persentase yang diperoleh dengan mengacu pada Tabel 3.7 sampai Tabel 3.8. rumus presentase data sebagai berikut :

$$\text{Presentase} = \frac{\sum \text{Skor Perolehan}}{\sum \text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Tabel 3.7. Pengkategorian dan Pembobotan Kuisisioner Respon Peserta Didik

Skor	Kriteria	Presentase	Hasil Konversi
4	Sangat Setuju	$81,25 < x \leq 100$	Sangat Layak
3	Setuju	$62,5 < x \leq 81,25$	Layak
2	Tidak Setuju	$43,75\% < x \leq 62,5$	Tidak Layak
1	Sangat Tidak Setuju	$25 < x \leq 43,75$	Sangat Tidak Layak

Tabel 3.8. Interpretasi Respon Peserta Didik terhadap Media Pembelajaran

Kategori penilaian	Interpretasi
Sangat Setuju	Peserta didik sangat setuju dengan pengembangan media

Kategori penilaian	Interpretasi
	pembelajaran menggunakan <i>sketchware</i> dan sangat tertarik belajar menggunakan <i>sketchware</i> yang berisikan materi GMP (<i>Good Manufacturing Practices</i>)
Setuju	Peserta didik setuju dengan pengembangan media pembelajaran menggunakan <i>sketchware</i> dan tertarik belajar menggunakan <i>sketchware</i> yang berisikan materi GMP (<i>Good Manufacturing Practices</i>)
Tidak Setuju	Peserta didik tidak setuju dengan pengembangan media pembelajaran menggunakan <i>sketchware</i> dan tidak tertarik belajar menggunakan <i>sketchware</i> yang berisikan materi GMP (<i>Good Manufacturing Practices</i>)
Sangat Tidak Setuju	Peserta didik sangat tidak setuju dengan pengembangan media pembelajaran menggunakan <i>sketchware</i> dan sangat tidak tertarik belajar menggunakan <i>sketchware</i> yang berisikan materi GMP (<i>Good Manufacturing Practices</i>)

3.6 Penerapan Media Pembelajaran Terhadap Literasi Visual Peserta Didik

3.6.1 Desain Penelitian

Untuk mengetahui kemampuan literasi visual peserta didik, menggunakan metode yang diadaptasi dari metode *pre-experimental design* dengan desain *one-shot case study*. Dalam metode ini, tidak ada kelompok kontrol dan peserta didik diberi perlakuan khusus atau pengajaran (tanda O). Subjek dalam penelitian ini akan mendapatkan perlakuan (*treatment*) yaitu menggunakan *smartphone* sebagai media pembelajaran. Kemudian diakhir program, peserta didik diberi tes yang terkait dengan perlakuan/pengajaran yang diberikan (tanda O). Berikut desain *one shot case study* dapat dilihat pada Table 3.9.

Tabel 3.9. *Desain One Shot Case Study*

K	Subjek	Treatment	Observasi
e	1 kelompok (25 siswa)	X	O

t
Keterangan :

X : *Treatment* atau perlakuan dengan menggunakan *sketchware* sebagai media pembelajaran

O : Hasil observasi setelah diberikan perlakuan (*treatment*).

3.6.2 Instrumen Penelitian dan Validasi

Instrumen yang digunakan pada penerapan media pembelajaran berupa lembar soal literasi visual, tujuannya untuk mendapatkan data berupa kemampuan literasi visual peserta didik pada kompetensi dasar menerapkan *Good Manufacturing Practices*. Penyusunan tes diawali dengan pembuatan kisi-kisi soal esai dan pedoman penskoran. Sebelum soal diterapkan pada peserta didik, terlebih dahulu divalidasi oleh guru ahli materi untuk mengetahui kelayakan soal tersebut. Kisi-kisi dapat dilihat pada Tabel 3.10.

Tabel 3.10. Kisi-kisi Lembar Validasi Soal Literasi Visual

No	Aspek	Indikator	No. Butir
1	Ranah Substansi	Soal sesuai materi yang diajukan	1, 2, 3,4
2	Ranah Konstruksi	Gambar, kasus atau sejenisnya sesuai indikator literasi visual	5, 6, 7, 8
3	Ranah Bahasa	Penggunaan istilah kata sesuai indikator literasi visual	9, 10, 11, 12

Setelah soal divalidasi dan dinyatakan layak digunakan, maka soal tersebut dikerjakan oleh peserta didik kelas XI 2 APHP SMK Pertanian Pembangunan Negeri Lembang. Indikator soal literasi visual berpedoman pada tulisan avgerinou (2009), yaitu terdapat 11 indikator, namun pada penelitian ini hanya menggunakan 7 indikator literasi visual. Kisi-kisi soal literasi visual dapat dilihat pada Tabel 3.11.

Tabel 3.11. Kisi-Kisi Soal Literasi Visual

No	Aspek yang diteliti	Indikator Soal	No. Butir	Skor
1	Pengetahuan kaidah visual	Menjelaskan cara pencegahan sumber bahaya pangan pada gambar yang disajikan	1	4
2	Berfikir visual	Menggambarkan simbol-simbol atau tanda peringatan pada suatu industri pangan	2	4
3	Penalaran visual	Menjelaskan hubungan antara sistem keamanan pangan	3	4
4	Pandangan kritis	Menjelaskan salah satu konstruksi bangunan industry	4	4
5	Perbedaan visual	Membedakan fungsi warna sarung tangan	6	4
6	Asosiasi visual	Menggambarkan salah satu desain kontruksi bangunan dan menjelaskan fungsi desain	5	4

No	Aspek yang diteliti	Indikator Soal	No. Butir	Skor
		tersebut		
7	Konstruksi makna visual	Menggambarkan alur titik masuk (<i>points of entry</i>) yang baik untuk karyawan	7	4
Jumlah			7	28

Tabel 3.12. Rubrik Penilaian Soal Literasi Visual

No	Kriteria Penilaian	4	3	2	1	0
1	Menjelaskan cara pencegahan sumber bahaya pangan pada gambar yang disajikan	Peserta didik dapat menjelaskan dengan tepat 3 jenis pencegahan sumber bahaya pangan	Peserta didik dapat menjelaskan 2 jenis pencegahan sumber bahaya pangan	Peserta didik dapat menjelaskan 1 jenis pencegahan sumber bahaya pangan	Peserta didik dapat menjelaskan sedikit hal berkaitan pencegahan bahaya pangan	Peserta didik mengisi jawaban salah/tidak mengisi jawaban
2	Menggambarkan simbol-simbol atau tanda peringatan pada suatu industri pangan	Peserta didik dapat menggambarkan 3 simbol-simbol atau tanda peringatan pada suatu industri pangan beserta keterangan	Peserta didik dapat menggambarkan 2 simbol-simbol atau tanda peringatan pada suatu industri pangan beserta keterangan	Peserta didik dapat menggambarkan 1 simbol-simbol atau tanda peringatan pada suatu industri pangan beserta keterangan	Peserta didik dapat menggambarkan 1 simbol-simbol atau tanda peringatan pada suatu industri pangan namun tidak beserta keterangan	Peserta didik mengisi jawaban salah/tidak mengisi jawaban
3	Menjelaskan hubungan antara sistem keamanan pangan (SSOP, GMP, HACCP)	Peserta didik dapat menjelaskan ketiga sistem keamanan pangan dan mampu menghubungkan antara ketiganya	Peserta didik dapat menjelaskan 2 dari 3 sistem keamanan pangan dan mampu menghubungkan antara keduanya	Peserta didik dapat menjelaskan 2 dari 3 sistem keamanan pangan, namun tidak mampu menghubungkan antara keduanya	Peserta didik dapat hanya menjelaskan 1 dari 3 sistem keamanan pangan.	Peserta didik mengisi jawaban salah/tidak mengisi jawaban
4	Menjelaskan salah satu konstruksi bangunan industri	Peserta didik mengetahui kedua nama konstruksi bangunan dan	Peserta didik mengetahui satu nama konstruksi bangunan dan	Peserta didik mengetahui nama konstruksi bangunan dan	Peserta didik hanya menyebutkan salah satu jenis konstruksi	Peserta didik mengisi jawaban salah/tidak mengisi

No	Kriteria Penilaian	4	3	2	1	0
		dapat menjelaskan kedua jenis konstruksi bangunan	dapat memberi penjelasan dengan tepat	dapat memberi penjelasan kurang tepat	bangunan	jawaban
5	Menggambarkan salah satu desain kontruksi bangunan dan menjelaskan fungsi desain tersebut	Peserta didik dapat menggambar an desain dinding dan lantai serta mampu menjelaskan maksud desain tersebut dengan tepat.	Peserta didik dapat menggambar an desain dinding dan lantai, namun hanya menjelaskan 50% maksud desain tersebut	Peserta didik menggambar desain dinding dan lantai yang salah, namun mampu menjelaskan desain lantai yang tepat untuk industri pangan	Peserta didik menggambar desain dinding dan lantai yang salah dan tidak dapat menjelaskan jenis desain lantai yang tepat	Peserta didik mengisi jawaban salah/tidak mengisi jawaban
6	Membedakan fungsi warna sarung tangan	Peserta didik dapat membedakan fungsi ketiga jenis sarung tangan	Peserta didik hanya dapat membedakan fungsi 2 jenis sarung tangan	Peserta didik hanya dapat menyebutkan fungsi salah satu jenis sarung tangan	Peserta didik hanya menyebutkan warna sarung tangan tanpa menjelaskan fungsinya	Peserta didik mengisi jawaban salah/tidak mengisi jawaban
7	Menggambarkan alur titik masuk (<i>points of entry</i>) yang baik untuk karyawan	Peserta didik dapat mengambarka n (membuat garis) dengan benar pada seluruh alur yang dapat dilalui karyawan laki-laki dari awal masuk hingga keluar	Peserta didik dapat mengambarka n (membuat garis) dengan benar pada sebagian alur yang dapat dilalui karyawan laki-laki dari awal masuk hingga keluar	Peserta didik dapat mengambarka n (membuat garis) dengan benar pada titik masuk dan alur lainnya, namun menggambar kan alur keluar yang salah	Peserta didik membuat alur yang salah pada alur yang dapat dilalui karyawan laki-laki	Peserta didik mengisi jawaban salah/tidak mengisi jawaban

Validasi soal literasi visual tersebut dilakukan oleh guru mata pelajaran Keamanan Pangan dan Penyimpanan. Analisis validasi soal literasi visual berbentuk *rating scale* dari skor satu sampai empat. Pemberian skor 4 oleh validator dikategorikan sebagai jawaban "**Sangat Baik**". Pemberian skor 3 dikategorikan sebagai jawaban "**Baik**" Pemberian skor 2 dikategorikan sebagai

jawaban "**Tidak Baik**". Pemberian skor 1 dikategorikan sebagai jawaban "**Sangat Tidak Baik**". Adapun data validasi soal literasi visual dapat dilihat pada Lampiran 9.

Validasi soal literasi visual menitikberatkan pada tiga aspek utama yaitu ranah substansi, ranah konstruksi dan ranah bahasa. Analisis perhitungan dari ahli media dapat dilihat pada Lampiran 10. Dari hasil perhitungan, diperoleh persentase kelayakan pada aspek ranah substansi 68.75%, aspek ranah konstruksi sebesar 81.25%, dan ranah bahasa sebesar 68.75%. Secara keseluruhan skor kelayakan soal literasi visual adalah 72.92%. Berdasarkan skor tersebut soal literasi visual yang digunakan pada media yang dikembangkan "Layak" karena sesuai dengan konversi skor dari Tabel 3.7, skor persentase 72.92% berada pada interval 50% sampai 75%, sehingga bahasa pada materi pembelajaran layak digunakan.

3.6.3 Prosedur Penelitian

Model pengembangan menggunakan *One Shot Case Study* terdiri dari 3 tahapan yaitu :

1. Pra-perlakuan, meliputi penjelasan mengenai produk media pembelajaran yang telah dibuat, langkah penggunaan, dan penyebaran aplikasi pada peserta didik.
2. Tahap Perlakuan, yaitu peserta didik diberikan waktu untuk mempelajari materi *Good Manufacturing Practices* melalui media pembelajaran yang telah sebar dan menggunakan semua fitur yang ada pada aplikasi.
3. Pasca-perlakuan, yaitu tahap pemberian tes literasi visual pada peserta didik berupa soal esai.

3.6.4 Teknik Analisis Data

Analisis hasil tes literasi visual peserta didik dinilai berdasarkan 7 indikator soal literasi visual. Kemampuan literasi visual peserta didik diukur melalui hasil tes berupa esai berdasarkan rubrik yang telah dibuat pada Tabel 3.14. dan rumus sebagai berikut :

$$\text{Nilai tiap Indikator} = \frac{\sum \text{Skor Perolehan}}{\sum \text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Tabel 3.13. Skala Interpretasi Skor Indikator Literasi Visual

Bobot Penilaian Soal	Persentase Nilai	Kategori
4	$85 < x \leq 100$	Sangat Baik
3	$70 < x \leq 85$	Baik
2	$55 < x \leq 70$	Cukup
1	$40 < x \leq 55$	Kurang
0	$25 < x \leq 40$	Sangat Kurang

Sumber : Arikunto (2010) dengan modifikasi