

## BAB III METODE PENELITIAN

### 3.1 Desain Penelitian

Melihat dari rumusan masalah yang sudah dipaparkan maka peneliti akan merancang sebuah produk media *E-Magazine* Pada Materi Mengenal Aneka Ragam Hias Nusantara Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. Ketepatan dalam memilih metode penelitian sangat berpengaruh pada produk yang akan dikembangkan, hal ini sangat penting karena penggunaan metode yang tepat akan mencapai tujuan penelitian yang sudah direncanakan sebelumnya, sehingga dapat memberikan sebuah manfaat bagi pendidikan. Metode yang akan digunakan yaitu penelitian Desain dan Pengembangan (*Design and Development*). Hal ini dikarenakan metode D&D dapat digunakan untuk menjalani suatu proses desain, pengembangan, dan evaluasi. Tahap ini relevan dengan produk yang akan peneliti kembangkan.

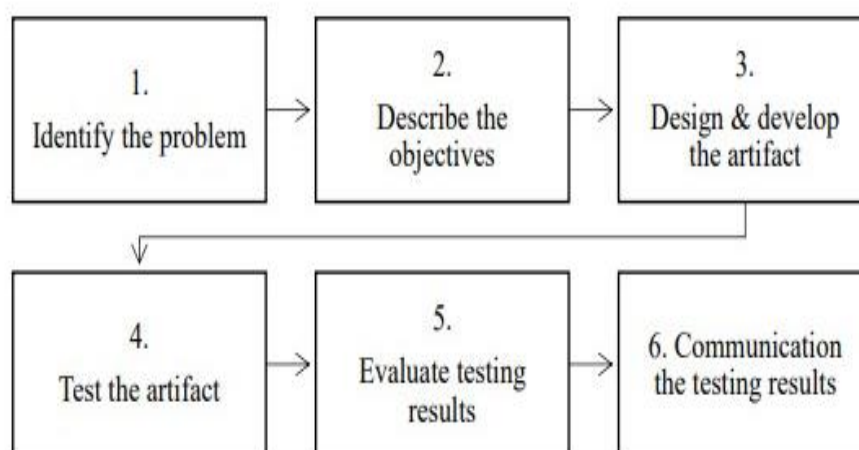
*“All research must be driven by a problem that is appropriate for the type of research being conducted. Second, all research must be based on research questions that can be answered by the type of research being conducted. Finally, all research must communicate conclusions that are supportable by the results”.* (Ellis & Levy, 2008)

Pada penelitian D&D dijelaskan bahwa penelitian harus di dorong oleh masalah yang sesuai dengan kegiatan yang dilakukan, lalu harus didasarkan pada pertanyaan penelitian yang dapat terjawab oleh kegiatan penelitian, yang akhirnya peneliti dapat mengkomunikasikan kesimpulan yang di dukung oleh hasil. Menurut Thomas & Rothman dalam Mega (2017) bahwasanya kegiatan D&D memberikan sebuah solusi terhadap suatu masalah yang berada di lapangan. Salah satu solusinya yaitu dengan melakukan pengembangan sebuah produk atau alat pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa yaitu media pembelajaran berbasis digital. Untuk menyajikan hasil penelitian dalam pengembangan media *E-Magazine* peneliti akan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Penggunaan pendekatan kualitatif bertujuan

mendeskripsikan suatu hal (tempat, peristiwa, orang, kegiatan, ataupun kejadian) secara spesifik dan terperinci. Tujuan utama dari penelitian kualitatif yaitu mengembangkan definisi dan konsep yang kemudian menjadi teori yang dikaitkan dengan kegiatan penulis, sehingga untuk menyajikan hasil penelitian dalam melihat kualitas dari media pembelajaran pada mata pelajaran seni budaya dan prakarya materi mengenal aneka ragam hias nusantara peneliti akan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk menjelaskan hal tersebut.

### 3.2 Prosedur Penelitian

Setiap jenis penelitian memiliki garis langkah-langkah prosedur bagaimana dilakukan penelitian tersebut dari tahap awal hingga akhir. Berikut prosedur penelitian pengembangan media *E-Magazine* materi mengenal aneka ragam hias nusantara untuk siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian ini mengambil pendapat dari Peffers, dkk. (dalam Ellis & Levy, 2010 hlm. 111) yang mengidentifikasi langkah-langkah penelitian yang terbagi menjadi enam tahapan ada pada gambar pada bagan dibawah ini:



Gambar 3. 1 Prosedur Penelitian D&D Menurut Peffers, dkk (dalam Ellis & Levy)

#### 3.2.1 Identifikasi Masalah (*Identify the problem*)

Penelitian D&D dilakukan untuk dapat mengembangkan sebuah produk yang dapat memperbaiki sebuah permasalahan, maka penelitian dimulai dari kegiatan identifikasi karena permasalahan yang didapatkan pada kegiatan

identifikasi menjadi acuan dalam pengembangan sebuah produk. (Ellis & Levy, 2010).

Pada tahap Identifikasi masalah peneliti akan mencari sumber informasi dan permasalahan di lapangan untuk acuan media yang akan dikembangkan, dalam memperoleh data peneliti melakukan studi lapangan dengan mendatangi guru wali kelas dan siswa kelas V SDN Cibiru 06. Lalu peneliti melakukan studi pustaka berupa teori untuk menunjang kebutuhan identifikasi. Adapun hal-hal yang akan diidentifikasi diantaranya, identifikasi materi dan kompetensi dasar SBDP, identifikasi variasi dan kebutuhan media, serta identifikasi karakteristik peserta didik

Pada tahap identifikasi materi dan kompetensi dasar SBDP peneliti melakukan kajian pustaka pada silabus 2013 dan buku tematik kelas V yang digunakan pada pembelajaran. Lalu peneliti menemukan materi motif hias dekoratif, materi ini menjelaskan mengenai ragam hias dekoratif yang ada di negara Indonesia. Peneliti merasa bahwasanya materi mengenal ragam hias nusantara penting disampaikan secara tepat pada pembelajaran dikarenakan dapat menambah wawasan dan sikap apresiasi siswa terhadap kekayaan seni yang ada pada negara Indonesia khususnya motif ragam hias.

Kemudian pada tahap identifikasi variasi dan kebutuhan media pembelajaran peneliti mendatangi SDN Cibiru 06 secara langsung untuk melakukan survei dan wawancara kepada guru wali kelas dan siswa kelas V SD. Peneliti mendapatkan informasi bahwasanya SDN Cibiru 06 belum memiliki fasilitas teknologi yang mendukung, guru merasa kesulitan untuk mengembangkan ataupun menggunakan media digital pada pembelajaran, media pembelajaran yang dipakai terbatas. Akan tetapi disamping itu siswa kelas V sudah terbiasa membawa handphone ke sekolah, yang dimana siswa sudah mampu mengoperasikan alat teknologi (*handphone*).

Selanjutnya peneliti melakukan identifikasi peserta didik melalui kajian pustaka yang telah dikembangkan oleh Jean Piaget dalam teori kognitif, tiap tahapan perkembangan usia memiliki batasan kemampuan proses belajar. Peserta

didik kelas V Sekolah Dasar termasuk pada pengelompokan tahap operasional konkret rentang usia (7-11 tahun). Pada tahap operasional konkret peserta didik mampu berpikir secara logis mengenai peristiwa dan dapat mengklasifikasikan benda-benda konkret kedalam bentuk yang berbeda, namun belum bisa memecahkan problem yang abstrak. Peneliti juga mengamati terkait pola interaksi antar guru dan siswa serta potensi keaktifan dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Setelah melakukan identifikasi dan mendapatkan informasi dari beberapa sumber, peneliti berencana untuk melakukan pengembangan produk media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

### 3.2.2 Mendeskripsikan Tujuan (*Describe the Objectives*)

Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi permasalahan terhadap kesulitan siswa kelas V sekolah dasar pada materi mengenal aneka ragam hias nusantara dan keterbatasan variasi media pada kegiatan belajar, sehingga dengan adanya media *E-Magazine* siswa dapat memiliki wawasan mengenai ragam budaya yang ada di Indonesia khususnya karya seni rupa ragam hias. Maka dari itu peneliti memberikan solusi berupa pengembangan media materi mengenal ragam hias nusantara agar dapat tersampaikan secara efektif dan efisien.

### 3.2.3 Desain dan Pengembangan Produk (*Design and Development the Artifact*)

Desain dan pengembangan produk merupakan langkah penting dalam kegiatan penelitian ini, tahap ini terdiri dari dua tahap yaitu rancangan desain media dan pengembangan media pembelajaran. Pada tahap perancangan tindak lanjut dari hasil identifikasi, peneliti mengawali dengan pembuatan (GBPM) Garis Besar Program Media. Sehingga GBPM ini dapat digunakan sebagai rancangan penentuan cakupan materi, urutan materi, dan pesan pembelajaran sehingga memiliki struktur yang jelas dan dapat dijadikan pedoman. Kemudian peneliti melakukan rancangan pembuatan tata letak (*layout*), yang menjadi konsep awal dalam acuan peletakan unsur media dan membantu mengurutkan gambaran lembar awal hingga akhir, hal ini bermanfaat dalam mengidentifikasi barangkali terdapat kesalahan serta menambah keyakinan peneliti dalam memastikan media yang dipakai oleh pengguna sesuai dengan rencana. Selanjutnya peneliti membuat

Bintang Puspita, 2023

**PENGEMBANGAN MEDIA E-MAGAZINE PADA MATERI MENGENAL ANEKA RAGAM HIAS NUSANTARA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA DAN PRAKARYA UNTUK SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR**  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

rancangan *user interface* yaitu membuat kumpulan tampilan produk diantaranya, asset animasi, tombol navigasi, dan background di tiap halaman juga peneliti mulai menentukan aplikasi yang akan digunakan dalam pengembangan media *E-Magazine*. Kemudian membuat Rencana Pelaksanaan pembelajaran (RPP) hal ini dimaksudkan sebagai gambaran untuk proses implementasi produk media yang di buat, sehingga proses implementasi produk media dapat disesuaikan dengan metode pembelajaran yang akan digunakan.

Selanjutnya pada tahap pengembangan merupakan realisasi proses pembuatan media dari desain yang sudah digarap sebelumnya, pada tahap ini peneliti membuat produk media *E-Magazine*. Peneliti menata aset-aset berupa gambar, animasi, audio, dan teks materi penjelasan mengenai ragam hias nusantara. Peneliti menggunakan aplikasi *Canva* dalam proses *edit* untuk mengatur tata letak media *E-Magazine* agar terlihat proporsional, lalu peneliti melakukan export media ke aplikasi selanjutnya yaitu *Heyzine*, supaya pengguna dapat melihat media dalam bentuk majalah berbasis website. Peneliti juga menggunakan website *Crosswords Labs* untuk mengubah tampilan pertanyaan evaluasi menjadi bentuk teka-teki silang.

#### 3.2.4 Uji Coba Produk (*Test the Artifact*)

Pelaksanaan uji coba produk terbagi menjadi dua tahapan yang diantaranya uji coba oleh peneliti sendiri untuk melihat apakah masih terdapat gangguan pada program yang memungkinkan menghambat penggunaannya, lalu dibantu oleh para ahli untuk meninjau produk media (*expert review*) para ahli yang meninjau media diantaranya, ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Jika masih terdapat kekurangan maka dilanjutkan untuk perbaikan menurut saran dari pada ahli. Jika produk sudah diperbaiki maka dapat dilanjutkan pada tahap uji coba kedua.

Kedua adalah uji coba produk secara pengguna yang dilakukan untuk mengumpulkan data sebagai uji coba kelayakan desain media yang dikembangkan. Data tersebut didapat dari hasil instrumen angket yang diberikan kepada pengguna media. Uji coba kedua dilakukan kepada satu guru wali kelas V

Sekolah Dasar dan 20 orang siswa kelas V SDN Cibiru 06. Data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis.

### 3.2.5 Mengevaluasi Hasil Uji Coba (*Evaluate Testing Result*)

Setelah produk dikembangkan dan diujicobakan, selanjutnya pada tahap ini dilaksanakan evaluasi berdasarkan angket penilaian dari para ahli yaitu ahli materi dan kebahasaan serta ahli media, serta angket respons pengguna yaitu siswa dan guru. Kemudian jika data hasil evaluasi dari angket telah terkumpul, dilakukan analisis data yang nantinya didapat kesimpulan mengenai produk yang dikembangkan apakah media tersebut perlu diperbaiki atau sudah layak digunakan serta telah sesuai dengan tujuan penelitian atau tidak.

### 3.2.6 Mengkomunikasikan Hasil Uji Coba (*Communicate the Testing Result*)

Data yang diperoleh dari hasil evaluasi uji coba produk atau analisis data, kemudian peneliti membuat kesimpulan. Hal ini digunakan untuk mengkomunikasikan dari hasil penelitian yaitu untuk mengetahui apakah penelitian yang dilakukan sudah sesuai dengan tujuan yang telah dirumuskan atau belum dan menjadi gambaran seperti apa langkah yang dapat untuk dilakukan berupa tindak lanjut dari uji coba yang dikembangkan, Data yang dihasilkan dari penelitian yang dilakukan, dilaporkan dalam bentuk tertulis yaitu laporan hasil penelitian (skripsi) dan dikomunikasikan secara lisan pada saat sidang skripsi di hadapan dosen penguji.

## 3.3 Partisipan dan Tempat Penelitian

Penelitian ini terbagi menjadi beberapa partisipan yaitu dari seorang ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa yang berasal dari Dosen UPI kampus Cibiru. Partisipan lainnya siswa kelas V SD dan Guru Kelas V SD. Pemilihan sampel berasal dari kelas V di SDN Cibiru 06 karena sampel sesuai dengan fokus bahasan. Untuk keseluruhan maka dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Ahli materi yaitu memiliki tugas sebagai validator media yang menilai dan memberi masukan dari segi materi SBDP.
2. Ahli media yaitu memiliki tugas sebagai validator media yang media yang menilai dan memberi masukan dari segi media.

3. Ahli bahasa yaitu memiliki tugas sebagai validator media yang menilai dan memberikan masukan dari segi bahasa.
4. Guru kelas V-A SDN Cibiru 06 sebagai pengguna dari media yang telah dikembangkan.
5. Siswa kelas V-A SDN Cibiru 06 yang berjumlah dua puluh orang sebagai pengguna dari media yang telah dikembangkan.

Penelitian ini dilakukan di SDN Cibiru 06 yang berada di Jl. Pendidikan Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung Provinsi Jawa Barat.

### 3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan sebuah alat yang diperlukan untuk kegunaan pengumpulan data (Rusdi, 2019). Peneliti mengembangkan media E-Magazine, dengan instrumen penelitian yang akan digunakan yaitu berupa angket validasi para ahli, angket respon pengguna dan wawancara pengguna. Angket validasi ahli diberikan pada ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media dengan tujuan agar mendapatkan penilaian dan masukan terhadap media E- Magazine yang telah di rancang. Sedangkan angket respon dan wawancara akan diberikan pada pengguna yaitu peserta didik kelas V SDN Cibiru 06 dan guru kelas V SDN Cibiru 06 dengan tujuan agar mendapatkan respon mengenai media E- Magazine yang telah di kembangkan. Berikut merupakan data dan teknik yang digunakan pada pengumpulan data:

Tabel 3. 1 Data dan teknik yang digunakan pada pengumpulan data

No.	Data	Instrumen Penelitian	Teknik Pengumpulan Data
1.	Validasi Media <i>E-Magazine</i>	Angket Validasi	Judgement/ Expert Riview
2.	Respon pengguna guru dan siswa terhadap <i>E-Magazine</i>	Angket Wawancara	Angket dan wawancara

Berikut merupakan penjabaran kisi-kisi angket sebagai instrument penelitian:

a) Lembar angket validasi materi

Tabel 3. 2 Kisi-kisi Instrument Validasi Ahli Materi

<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>	<b>Item Pertanyaan</b>	<b>No</b>
Kelayakan Isi	Kesesuaian Materi	Kesesuaian materi dengan KD	1
		Kelengkapan materi	2
		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	3
		Kesesuaian media dengan materi	4
		Ketepatan urutan penyajian	5
		Keakuratan materi	6
		Kejelasan penyajian materi	7
		Keakuratan gambar pada materi	8
		Materi mudah dipahami	9
Kelayakan Penyajian	Penyajian Pembelajaran	Adanya keterlibatan siswa	10
		Mempermudah siswa untuk belajar	11
		Memberikan motivasi belajar pada siswa	12
		Mendukung pembelajaran yang berpusat pada siswa	13
Jumlah		13	

b) Lembar angket validasi bahasa

Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrument Validasi Ahli Bahasa

<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>	<b>Item Pertanyaan</b>	<b>No</b>
Kelayakan Bahasa	Kelugasan	Ketepatan struktur kalimat	1
		Keefektifan penggunaan kalimat	2
	Komunikatif	Pemahaman terhadap pesan atau informasi	3
		Kemampuan memotivasi siswa	4



	Kesesuaian bahasa	Kesesuaian untuk siswa kelas V SD	5
		Ketepatan tata bahasa	6
		Ketepatan ejaan	7
Jumlah		7	

## c) Lembar angket validasi media

Tabel 3. 4 Kisi-kisi Instrument Validasi Ahli Media

Aspek	Indikator	Item Pertanyaan	No
Kualitas Desain	Desain	Desain sampul sesuai dengan isi media.	1
	Sampul	Pemilihan warna selaras.	2
		Desain isi <i>E-Magazine</i>	Tampilan mudah untuk dipahami.
	Kesesuaian penyajian <i>E-Magazine</i> .		4
	Ketepatan urutan penyajian.		5
	Tata letak tampilan terstruktur.		6
	Gambar akurat dan proporsional.		7
	Kualitas gambar.		8
	Kesesuaian objek/elemen/gambar dengan materi.		9
	Penulisan halaman.		10
	Tampilan keseluruhan isi majalah menarik.		11
	Pemilihan warna selaras.		12

Kualitas Teknis	Keterbacaan	<u>Angka ,huruf</u> , dan simbol disajikan dengan jelas.	13
		Ketepatan ukuran dan jenis <i>font</i> .	14
		Pemilihan <i>font</i> dan warna sesuai.	15
	Kebergunaan	Membantu guru dalam menyampaikan materi.	16
		Memudahkan siswa untuk belajar secara mandiri.	17
		Dapat digunakan secara fleksibel.	18
		Kemudahan untuk diakses.	19
Jumlah	19		

## d) Lembar angket respon guru

Tabel 3. 5 Lembar Angket Respon Guru

Aspek	Indikator	Item Pertanyaan	No
Isi/Materi	Ketepatan	Ketepatan materi dengan indikator pencapaian.	1
		Urutan penyajian materi sesuai.	2
		Kesesuaian dengan Kompetensi Dasar (KD).	3
		Terdapat ilustrasi gambar dan materi.	4
Kualitas	Penyajian	Media <i>E-Magazine</i> dapat menarik perhatian siswa.	5

Bintang Puspita, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA E-MAGAZINE PADA MATERI MENGENAL ANEKA RAGAM HIAS NUSANTARA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA DAN PRAKARYA UNTUK SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR  
 Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Intruksional		Media <i>E-Magazine</i> dapat membantu proses pembelajaran.	6
		Media <i>E-Magazine</i> memudahkan guru dalam pembelajaran.	7
Kualitas Teknis	Kebahasaan dan Kegrafikan	Tulisan jelas dan mudah terbaca.	8
		Media <i>E-Magazine</i> mudah untuk digunakan.	9
		Penggunaannya bersifat fleksible.	10
		Tampilan media menarik.	11
Jumlah		11	

e) Lembar angket respon siswa

Tabel 3. 6 Lembar Angket Respon Siswa

Aspek	Indikator	Item Pertanyaan	No
Isi/Materi	Ketepatan	Materi yang disampaikan mudah dipahami.	1
		<i>E-Magazine</i> membuat siswa senang belajar materi ragam hias nusantara.	2
		Latihan soal membantu siswa dalam memahami materi.	3
Kualitas Intruksional	Penyajian	<i>E-Magazine</i> membuat siswa semangat belajar dibandingkan buku cetak.	4
		Tugas yang diberikan membangkitkan ide kreatif siswa.	5

Bintang Puspita, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA *E-MAGAZINE* PADA MATERI MENGENAL ANEKA RAGAM HIAS NUSANTARA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA DAN PRAKARYA UNTUK SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

		Warna dan tampilan menarik.	6
Kualitas Teknis	Kebahasaan dan Kegrafikan	Tampilan <i>E-Magazine</i> mudah dimengerti.	7
		Penggunaannya bersifat fleksibel.	8
		Gambar yang disajikan menarik dan jelas.	9
		Tulisan dalam <i>E-Magazine</i> jelas dan mudah terbaca.	10
Jumlah	10		

## f). Pedoman Wawancara pada Guru dan Siswa

Tabel 3. 7 Pedoman wawancara kepada guru

No	Pertanyaan
1	Apakah sebelumnya ibu/bapak sudah mengetahui mengenai <i>eMagazine</i> atau majalah elektronik?
2	Bagaimana tanggapan ibu/bapak terhadap media <i>E-Magazine</i> sebagai media pembelajaran?
3	Bagaimana pendapat ibu/bapak terhadap kualitas dari multimedia yang ditampilkan?
4	Bagaimana pendapat ibu/bapak terhadap penggunaan media? Apakah mudah atau sulit?
5	Bagaimana pendapat ibu/bapak terhadap konsep materi ragam hias nusantara yang terdapat pada media?
6	Bagaimana pendapat ibu/bapak mengenai keseluruhan isi media?

Tabel 3. 8 Pedoman wawancara pada siswa

No	Pertanyaan
1	Apakah anda suka menggunakan media tersebut?
2	Apakah media tersebut mudah digunakan?
3	Apakah materi ragam hias nusantara dalam media sudah jelas?
4	Apakah materi ragam hias nusantara pada media mudah di pahami?
5	Apakah dengan mempelajari materi ragam hias nusantara dalam media menambahkan wawasan anda terkait ragam hias nusantara di Indonesia?

### 3.5 Pengumpulan Data

Dalam sebuah penelitian, teknik pengumpulan data merupakan faktor penting, pada pengumpulan data penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Dalam memperoleh data menggunakan pendekatan kualitatif dapat bersentuhan langsung dengan situasi lapangan.

Dalam penelitian bersifat kualitatif data dapat diperoleh melalui hasil teknik pengukuran nilai dan penyebaran angket. Teknik pengukuran nilai ini digunakan agar diketahui sebuah performa ataupun tingkat penguasaan dalam suatu hal, sedangkan penyebaran angket dilakukan untuk menghasilkan sebuah *feedback* yang berhubungan dengan pemikiran persepsi, ketertarikan, motivasi diri, dal lain sebagainya, Rusdi (2018, hlm. 230). Terkait penjelasan tersebut, peneliti bermaksud memperoleh dan mengumpulkan data melalui teknik wawancara dan penyebaran angket. Teknik wawancara dilakukan untuk bertanya kepada guru berkaitan dengan permasalahan penelitian. Penyebaran angket dilakukan untuk menghasilkan nilai kelayakan media *E-Magazine* yang dirancang dan dikembangkan peneliti kepada para ahli. Maka jika dijabarkan jenis dan teknik pengumpulan data antara lain:

Tabel 3. 9 Teknik pengumpulan data

No.	Teknik Pengumpulan Data	Jenis Data
1	Wawancara	Bahasa verbal berupa jawaban yang disampaikan responden
2	Angket	pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi lembar perangkat pertanyaan kepada responden.

### 3.6 Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan dengan bertujuan peneliti dapat mengolah, mengkaji data, dari hasil penilaian para ahli dan partisipan pengguna terhadap pengembangan produk media pembelajaran. Hasil dari analisis data ini diperlukan untuk menjawab rumusan masalah pada penelitian. Pada penelitian ini akan menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif, hasil uji kelayakan data di analisis melalui instrument penelitian yang telah diisi oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan pengguna. Data yang sudah dihasilkan kemudian diolah dengan menggunakan rumus skala likert (Sugiyono, 2014). Berikut penjabaran cara penilaian menggunakan skala likert.

Tabel 3. 10 Skala Likert.

Skala Jawaban	Nilai
Sangat Baik	4
Baik	3
Cukup Baik	2
Kurang Baik	1

Untuk mengetahui hasil besaran persentase dari jawaban para responden maka nilai yang didapatkan dapat dihitung menggunakan rumus:

$$Presentase = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:  $\Sigma f$  = Jumlah nilai frekuensi     $n$  = Jumlah nilai ideal

Jika nilai presentasi sudah didapatkan maka hasil kategori bisa dilihat dalam kriteria intepretasi, berikut kriteria interpretasi:

Tabel 3. 11 Kriteria Interpretasi

No	Kriteria Validasi	Kategori
1.	Angka 0-20%	Tidak Layak
2.	Angka 21-40%	Kurang Layak
3.	Angka 41-60%	Cukup Layak
4.	Angka 61-80%	Layak
5.	Angka 81-100%	Sangat Layak

### 3.7 Reduksi Data

Reduksi data merupakan merangkum, memilih dan memfokuskan hal-hal yang penting yang sesuai dengan topik penelitian sehingga memberikan gambaran yang jelas agar mempermudah melakukan pengumpulan data selanjutnya. Cara melakukan reduksi data dengan berdasarkan angket yang sudah diisi oleh ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan respon pengguna yaitu guru dan peserta didik kelas V SD.

### 3.8 Penyajian Data

Data akan disajikan kedalam bentuk deskriptif kualitatif yang dihasilkan dari skor data validasi ahli dan angket respon. Data tersebut selanjutnya akan dijelaskan dalam kategori “Sangat Layak”, “Layak”, “Kurang Layak”, dan “Tidak Layak”.

### 3.9. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan dilakukan berdasarkan hasil analisis data penelitian yang telah dilakukan. Penarikan kesimpulan data ini sekaligus dapat menjawab rumusan masalah yang telah ditentukan diawal. Penarikan kesimpulan ini yaitu mengenai kelayakan media *E-Magazine* Materi Mengenal Ragam Hias Nusantara pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya di kelas V sekolah dasar.