

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan rancangan penelitian yang akan dilakukan, untuk membantu perancangan, desain penelitian juga dapat memfokuskan arah, sasaran serta tujuan penelitiannya. Sehingga desain penelitian dapat dikatakan sebagai langkah-langkah atau prosedur dalam melakukan pengumpulan serta analisis data penelitian. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan Hasnunidah (2017) Desain Penelitian merupakan rencana dalam proses mengumpulkan dan menganalisis data agar dapat dilaksanakan sesuai dengan tujuan penelitian. Serta dapat dijadikan sebagai pegangan dalam penelitian dan menentukan batas-batas sesuai dengan tujuan penelitian yang dilakukan.

Dalam penelitian *podcast* “Podcarisweet Cerita Bersuara” pada *platform Spotify* sebagai pemenuhan koleksi fiksi difabel netra menggunakan model *Design and Development* (D&D). Richey, R.C & Klein (2007) mendefinisikan model *Design & Development* merupakan penelitian perancangan dan pengembangan yang secara sistematis melakukan perancangan, pengembangan serta evaluasi produk, baik jenis instruksional ataupun non-instruksional, maupun model baru dari pengembangan serta evaluasi produk. Penelitian ini memfokuskan perancangan serta pengembangan *podcast* berbasis media audio sebagai pemenuhan koleksi fiksi ramah difabel netra, hingga tahap melakukan uji kelayakan produk yang telah dikembangkan.

3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian

3.2.1 Partisipan

Partisipan yang terlibat dalam penelitian ini dibagi menjadi tiga kategori yakni ahli media, ahli naskah, dan *user* difabel netra Gantara Jabar.

Ahli Media, memberikan penilaian berkaitan dengan media audio pada produk *podcast* “Podcarisweet Cerita Bersuara” yang akan diteliti dan dikembangkan dengan memperhatikan hal-hal yang mempengaruhi kualitas *podcast* seperti pernafasan, artikulasi (*clarity*), intonasi, volume & power, tempo, serta jeda yang disampaikan oleh Hadi (2021) serta teori mengenai unsur-unsur

Salsabila Ramadhity, 2023

PERANCANGAN PODCAST “PODCARISWEET CERITA BERSUARA” PADA PLATFORM SPOTIFY
SEBAGAI PEMENUHAN KOLEKSI FIKSI RAMAH DIFABEL NETRA

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

yang dapat dikombinasikan dalam media audio menurut Riyana (2018) diantaranya naratif, musik dan peristilah teknis.

Ahli Naskah, memberikan penilaian berdasarkan unsur-unsur intrinsik yang membangun cerita Nuryatin (2016) diantaranya yaitu tema dan amanat, tokoh dan penokohan, alur, latar, pusat pengisahan atau sudut pandang, serta gaya cerita

User oleh difabel netra Gantara Jabar, *user* bertugas memberikan penilaian dari segi keberfungsian produk *podcast* cerita bersuara pada *platform spotify* terhadap pemenuhan koleksi fiksi difabel netra.

3.2.2 Lokasi Penelitian dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan pada organisasi Garuda Nusantara Jawa Barat (Gantara Jabar) terhitung mulai pada tanggal 2 Oktober 2022.

3.3 Definisi Operasional

3.3.1 Koleksi Fiksi

Koleksi fiksi dalam konteks penelitian ini merupakan koleksi fiksi yang berusaha memenuhi kebutuhan fiksi difabel netra dalam artian ramah difabel netra. Koleksi fiksi berkaitan dengan cerita khayalan atau rekaan serta imajinasi yang umumnya mempengaruhi perasaan afektif dan emosional, serta memberikan fungsi hiburan kepada setiap orang termasuk difabel netra di organisasi Gantara Jabar.

3.3.2 Podcast

Dalam konteks penelitian ini *podcast* merupakan media berbasis audio yang berkembang pada era digital yang memberikan kemudahan akses melalui ponsel pintar. *Podcast* dapat disampaikan dalam bentuk monolog, opini, wawancara, cerita gawai, *user generated content*, fiksi audio, serta berita harian. Produksi *podcast* diawali dengan tahap pra perencanaan seperti pembuatan naskah konten, tahap produksi yaitu melakukan rekaman berdasarkan naskah serta pasca produksi umumnya merupakan tahap pengeditan atau *mixing* audio

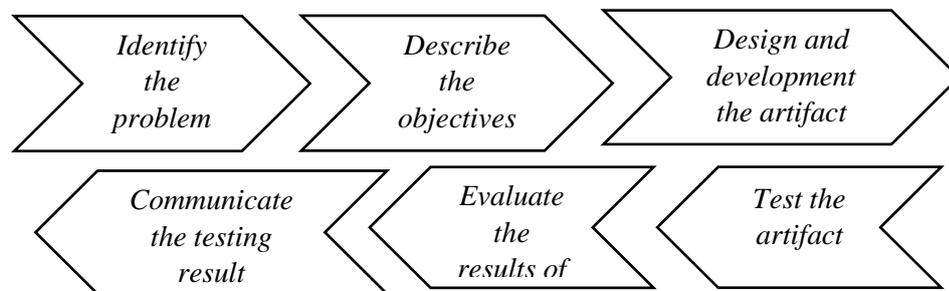
3.3.3 Spotify

Pada konteks penelitian ini *Spotify* dijadikan sebagai *platform* penyedia layanan audio dan musik streaming, yang menyediakan fasilitas publikasi baik

audio atau musik streaming termasuk *podcast*. Pengaksesan *spotify* sendiri dapat digunakan pada Windows PC, MacOS, Linux, iOS, bahkan Android. Sehingga memberikan kemudahan akses dimana saja dan kapan saja bagi pendengarnya.

3.4 Prosedur Penelitian

Prosedur atau langkah-langkah yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan tahapan metode penelitian *Design and Development* yang disampaikan oleh (J. Ellis & Levy, 2010) berdasarkan pendapatnya ada enam tahapan penelitian, “*identify the problems, describe the objectives, design and development the artifact, test the artifact, evaluate the results of testing, communicate the testing result*”



Gambar 3.1 Prosedur Tahapan Penelitian
Sumber : Ellis & Levy (2010)

3.4.1 *Identify the Problems* (Identifikasi Masalah)

Tahap pertama yang dilakukan oleh peneliti adalah melakukan identifikasi masalah. Beranjak dari kebutuhan koleksi ramah difabel netra terutama pada koleksi fiksi, membuat peneliti melakukan pengamatan melalui observasi awal dan wawancara di Perpustakaan Braille pada bagian koleksi braille dan *audio book*, selain itu peneliti juga melakukan observasi dan wawancara terhadap salah satu organisasi difabel netra di Jawa Barat, bernama Garuda Nusantara Jawa Barat atau yang lebih akrab disebut Gantara Jabar. Berdasarkan fenomena yang terjadi serta informasi yang didapatkan. Penelitian menentukan Identifikasi masalah sebagai berikut :

- 1) Aksesibilitas dan keterjangkauan pemanfaatan koleksi ramah difabel netra, terutama pada koleksi fiksi yang dapat diakses melalui ponsel pintar perlu dioptimalkan.
- 2) Variasi pengembangan media berbentuk audio yang menawarkan konten fiksi, sebagai sarana pengembangan afektif dan hiburan bagi difabel netra dapat ditingkatkan.

Dalam melakukan identifikasi masalah peneliti berlandaskan pada peraturan yang mengatur tentang aksesibilitas informasi bagi difabel netra, studi terdahulu yang relevan, serta fenomena pengguna ponsel pintar yang sudah familiar digunakan pada organisasi Gantara Jabar. Aksesibilitas serta fitur yang ditawarkan *platform Spotify* sebagai media publikasi juga menjadi pertimbangan peneliti dalam merancang produk *podcast* ini.

Berdasarkan hasil identifikasi masalah tersebut peneliti memiliki gagasan untuk memenuhi kebutuhan koleksi fiksi difabel netra melalui pengembangan media audio yaitu *podcast*, dengan menyajikan konten cerita bersuara yang disampaikan secara monolog. Dapat didengar dimana saja dan kapan saja termasuk oleh difabel netra Gantara Jabar.

3.4.2 Describe the objectives (Menentukan Tujuan)

Tahap selanjutnya adalah menentukan tujuan agar penelitian terarah dan terstruktur, Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan perancangan media audio sebagai :

- 1) Merancang, dan mengembangkan media audio *podcast* agar menjadi media alternatif dan inovatif ramah difabel netra.
- 2) Menghasilkan produk *podcast* pada *platform Spotify* yang dapat memenuhi kebutuhan fiksi ramah difabel netra.

3.4.3 Design dan development the artifact (Pengembangan Desain Produk)

Tahapan ini merupakan perancangan dan pengembangan sebagai desain dari produk *podcast* berdasarkan analisis yang telah dilakukan, adapun alur perencanaan serta pengembangannya didasari oleh tahapan yang disampaikan oleh

Morissan (2018) serta disesuaikan dengan produk pengembangan, diantaranya adalah sebagai berikut :

- 1) Tahap Pra Produksi atau Perencanaan
 - Menentukan lagu
 - Interpretasi lagu dalam bentuk cerita
 - Pembuatan *outline* naskah
- 2) Tahap Produksi
 - *Reading* naskah
 - *Recording* audio
- 3) Tahap Pasca Produksi
 - *Editing* melalui perangkat lunak *smartphone*
 - Publikasi melalui *Platform Spotify*

3.4.4 Test the Artifact (Uji Produk)

Tahap selanjutnya dilakukan uji coba terbatas sebagai validasi terhadap produk yang telah dibuat. Adapun pemerolehan data validasi uji coba terbatas tersebut dilakukan oleh ahli media, ahli naskah, dan *user* difabel netra Gantara Jabar.

3.4.4.1 Ahli Media

Validasi produk yang diajukan pada ahli media bertujuan untuk melakukan uji terbatas terhadap produk *podcast* “Podcarisweet Cerita Bersuara” pada aspek media audio. Adapun indikator penilaian berdasarkan pendapat Hadi (2021) mengenai hal yang perlu diperhatikan dalam produksi suara karena akan mempengaruhi kualitas *podcast* diantaranya :

- 1) Pernafasan

Meskipun terkesan hal sepele namun masalah pernafasan ini sangatlah penting apabila bersinggungan dengan dunia audio, seorang *podcaster* harus sering-sering melakukan latihan pernafasan, pertama menggunakan pernafasan diafragma.

2) Artikulasi (Clarity)

artikulasi merupakan kejelasan suara yang dihasilkan oleh seseorang sehingga menjadi salah satu hal yang sangat mempengaruhi pendengar dalam menangkap maksud dari suara yang didengar artikulasi mencakup pelafalan tiap huruf vokal, konsonan, atau penyebutan kosakata

3) Intonasi

intonasi merupakan naik turunnya nada seseorang ketika berbicara, penekanan nada rendah maupun tinggi dalam *podcast* mempengaruhi perasaan pendengar, orang *podcaster* harus mampu mengolah emosional melalui suara. Sehingga ketika merasa sedih suara yang dihasilkan juga mempengaruhi sebaliknya begitu, bukan dengan suara datar atau tanpa ekspresi.

4) Volume / Power

Volume dalam suara juga mempengaruhi pendengarnya, konten berbasis media audio menitikberatkan suara sebagai kekuatan utamanya sehingga volume suara merupakan nyawa dalam konten audio, volume atau power ini juga perlu disesuaikan dengan tema *podcast* yang akan disampaikan kepada pendengar.

5) Tempo

Tempo merupakan cepat atau lambatnya mengeja suatu kalimat, tempo harus disesuaikan sehingga suara yang dihasilkan tidak terkesan terburu-buru ataupun sebaliknya kecepatan dalam tempo ini akan mempengaruhi artikulasi atau kejelasan dari kata maupun kalimat yang disampaikan, meskipun begitu juga jangan terlalu lambat karena akan mempengaruhi durasi serta membuat pendengar cepat bosan, hindari durasi *podcast* lebih dari 15 menit.

6) Jeda

Jeda berarti juga penanda pada kalimat yang sekiranya dapat disambung atau diberhentikan, umumnya jeda pada tulisan ditandai dengan koma untuk jeda yang relatif sebentar dan titik untuk jeda yang sedikit panjang. Jika pada naskah *podcast* umumnya penandaan jeda yang relatif sebentar

ditandai dengan garis miring satu (/) dan pada jeda yang relatif panjang ditandai dengan garis miring dua (/).

Serta teori mengenai unsur-unsur yang dapat dikombinasikan dalam media audio menurut Riyana (2018) :

1) Naratif

Merupakan suara manusia sebagai penyaji informasi atau narator dapat berupa dialog antar pemain ataupun monolog yang dibawakan oleh suara tunggal.

2) Musik

Musik berfungsi untuk memberikan dan membangun suasana, *background* atau latar belakang

3) Peristilah Teknis

Istilah-istilah yang dapat digunakan dalam melakukan produksi media audio, berfungsi sebagai pemberi keterangan untuk menghindari kesalahan komunikasi.

3.4.4.2 Ahli Naskah

Validasi produk yang diajukan pada ahli naskah bertujuan untuk melakukan uji terbatas terhadap produk *podcast* “Podcarisweet Cerita Bersuara” pada aspek naskah cerita. Adapun indikator penilaian berdasarkan pendapat Nuryatin (2016) terkait dengan unsur yang membangun cerita diantaranya :

1). Tema dan Amanat

Tema merupakan ide atau gagasan dari sebuah cerita, sementara amanat merupakan pesan yang hendak disampaikan kepada pembaca dari cerita yang dibangun, disampaikan secara tersurat yakni pesan yang disampaikan secara langsung sementara tersirat adalah kebalikannya.

2). Tokoh dan Penokohan

Tokoh merupakan pelaku yang dikisahkan melalui cerita, tokoh merupakan orang yang mengalami peristiwa dalam cerita tersebut, terdapat sekurang-kurangnya dua tokoh yakni tokoh utama dan tambahan. Sementara penokohan merupakan penggambaran watak tokoh-tokoh dalam cerita yang dapat digambarkan secara langsung ataupun tidak.

3). Alur

Alur atau plot merupakan rangkaian peristiwa yang saling berhubungan berdasarkan sebab-akibat, umumnya alur atau plot terdiri atas tiga bagian yang esensial seperti peristiwa konflik dan klimaks.

4) Latar

Latar merupakan settingan sebuah cerita yang menggambarkan suatu tempat maupun waktu dalam peristiwa yang dibangun, latar sangat mempengaruhi perasaan penikmatnya sehingga dapat memberikan kesan realistis seolah-olah peristiwa itu benar-benar dialami.

5) Sudut pandang

Sudut pandang atau point of view merupakan cara pandang yang digunakan oleh pembuat cerita untuk menyajikan tokoh, tindakannya, latar Open peristiwa yang membangun cerita.

6) Gaya Cerita

Merupakan kesesuaian pemilihan kata, penggunaan kata, maupun penyusunan kata dalam menyampaikan isi sebuah cerita.

3.4.4.3 User Difabel Netra Gantara Jabar

Validasi produk yang diajukan pada *user* bertujuan untuk melakukan uji terbatas terhadap produk *podcast* “Podcarisweet Cerita Bersuara” pada keberfungsian produk sebagai pemenuhan koleksi fiksi difabel netra. Adapun indikator penilaian berdasarkan pendapat Nurgiyantoro (2018) terkait dengan tujuan fiksi, sebuah cerita dikatakan fiksi apabila mampu memenuhi :

- 1) Memenuhi Tujuan Estetis, seseorang mampu menikmati cerita dari unsur yang membangun cerita itu sendiri, hingga memunculkan ketertarikan penikmatnya.
- 2) Memenuhi Tujuan Hiburan, secara afektif fiksi mempengaruhi perasaan, emosional, kesenangan dan kepuasan batin penikmatnya.

Muhardi (2021) menambahkan mengenai fungsi dari fiksi, sebuah cerita disebut fiksi apabila mampu merangsang, menghayati dan menganalisis nilai-nilai kemanusiaan yang berkembang diantaranya :

- Nilai Praktis, merupakan nilai-nilai yang berkembang di kehidupan sehari-hari, berupa kesesuaian cerita dengan realitas nyata di kehidupan sehari-hari.
- Nilai Normatif, merupakan nilai-nilai yang berkaitan dengan kesesuaian cerita terhadap aturan serta kebiasaan yang berlaku di masyarakat umum, atau sebuah lingkungan.
- Nilai Estetis, memiliki kemiripan dengan pemenuhan tujuan estetis, nilai ini juga berkaitan dengan keindahan dari suatu karya baik dari segi bahasa, penyampaian cerita, penggambaran, yang dapat memunculkan ketertarikan penikmatnya.

3.4.5 Evaluate Testing Results (Evaluasi Hasil Uji)

Tahap selanjutnya adalah melakukan evaluasi hasil uji terhadap produk yang telah dihasilkan, dengan mengevaluasi kembali produk sesuai dengan kebutuhan, untuk melihat hal yang perlu diperbaiki serta ditingkatkan dari produk *podcast*, agar dapat menjadi perbaikan dan pengembangan sesuai dengan kebutuhannya dan keberfungsian dalam memenuhi kebutuhan koleksi fiksi difabel.

3.4.6 Communication the Testing Result (Mengkomunikasikan Hasil Uji)

Tahap ini merupakan tahap terakhir dalam langkah-langkah prosedur penelitian dalam metode *Design and Development* dengan mengkomunikasikan hasil uji angket yang telah dilaksanakan pada ahli naskah, ahli media serta *user*. Tahap ini juga sekaligus menyimpulkan hasil akhir yang didapatkan oleh peneliti terhadap produk hasil penelitiannya, termasuk kelebihan serta kekurangan yang ada pada produk.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian berisikan acuan dan kisi-kisi yang memuat indikator penilaian validasi terhadap produk *podcast* yang dikembangkan, instrumen ini tunjukkan kepada ahli media, ahli naskah serta *user* sebagai *Expert Judgement*.

Adapun instrumen penelitian produk yang dapat dijadikan acuan dalam validasi produk *podcast* “Podcarisweet Cerita Bersuara” :

*Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Penelitian Ahli Media
Sumber : Konstruksi Peneliti (2022)*

No	Sumber Teori	Indikator Aspek Penelitian	Deskripsi Aspek Penelitian	No. Soal	Ket. Responden
1.	Hadi (2021)	1) Pernafasan	Aspek yang mempengaruhi kualitas suara, kejernihan dan kelembutan hasil audio <i>podcast</i> .	1-4	Ahli Media
		2) Artikulasi (<i>Clarity</i>)	Aspek yang mempengaruhi kejelasan lafal kosa kata, dan kemudahan menangkap maksud dari suara audio <i>podcast</i> .	5-7	
		3) Intonasi	Aspek yang mempengaruhi penekanan nada tinggi dan rendah emosional/ penjiwaan pada audio <i>podcast</i>	8-10	
		4) Volume (<i>Power</i>)	Aspek yang mempengaruhi kepaduan volume <i>backsound</i> ,	11-12	

		<i>sound effect</i> dengan suara audio <i>podcast</i> .	
	5) Tempo	Aspek yang mempengaruhi kelancaran penyebutan kosakata, serta keseimbangan cepat/lambatnya suara audio <i>podcast</i> .	13-14
	6) Jeda	Aspek yang mempengaruhi ketepatan pemenggalan kalimat dan implementasi tanda jeda Contoh : jeda sejenak (/) dan (//) jeda panjang	15-17
2.	Riyana (2018)	1) Naratif Aspek yang mempengaruhi kejelasan penyampai cerita (naratif monolog) pada audio <i>podcast</i>	18-20

2) Musik	Aspek yang membangun suasana Contoh : Musik jembatan (<i>sound effect</i>), dan musik latar belakang (<i>backsound</i>)	21-22
3) Peristilahan Teknis	Aspek yang mempengaruhi keterangan dan rambu-rambu pada naskah cerita dalam penyampaian audio <i>podcast</i> Contoh : NAR, FX, FADE IN DAN FADE OUT.	23

*Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Penelitian Ahli Naskah
Sumber : Konstruksi Peneliti (2022)*

No	Sumber Teori	Indikator Aspek Penelitian	Deskripsi Aspek Penelitian	No. Soal	Ket. Responden
1	Nuryatin (2016)	1) Tema dan Amanat	Aspek yang mempengaruhi ide atau gagasan dari cerita, interpretasi makna lagu dengan pesan yang disampaikan kepada pembaca.	1-3	Ahli Naskah
		2) Tokoh dan Penokohan	Aspek yang mempengaruhi penciptaan, penggambaran tokoh dan peran tokoh dalam menyampaikan makna cerita	4-6	
		3) Alur	Aspek yang membangun rangkaian cerita.	7-9	
		4) Latar	Aspek yang mendukung penggambaran cerita, latar waktu dan tempat	10-12	

5) Sudut pandang	Aspek yang berkaitan dengan penyajian dan penyampaian cerita. Adapun jenis sudut pandang dalam penyajian cerita :	13-16
------------------	---	-------

- Sudut pandang orang pertama (jamak) menggunakan kata ganti ‘Aku’ sebagai pemeran utama.
- Sudut pandang orang kedua menggunakan kata ganti ‘Kalian’, ‘Kau’, ‘Kamu’, ‘Anda’ sebagai pemeran utama.
- Sudut pandang orang ketiga menggunakan kata ganti ‘Ia’, ‘Dia’,

‘Mereka’ sebagai pemeran utama.

- Sudut pandang campuran menggunakan kata ganti campuran dari semua sudut pandang.

*Keterangan :

Penyajian naskah cerita dalam produk *podcast* ini menggunakan sudut pandang orang pertama ‘Aku’ yang disampaikan secara naratif atau dengan narasi monolog.

6) Gaya cerita	Aspek yang mempengaruhi pemilihan dan, penggunaan kata ataupun bahasa,	17-19
----------------	--	-------

serta efektivitas penyusunan kalimat cerita.

Gaya cerita merupakan teknik penulisan yang digunakan dalam menyampaikan cerita kepada pembacanya.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Penelitian User
Sumber : Konstruksi Peneliti (2022)

No	Sumber Teori	Indikator Aspek Penelitian	Deskripsi Aspek Penelitian	No. Soal	Ket. Responden
1.	Nurgiyantoro (2018)	Memenuhi Tujuan Estetis	Aspek yang memuat keindahan cerita dari segi bahasa, penyampaian cerita, penggambaran, yang dapat memunculkan ketertarikan penikmatnya	1-10	User

		Memenuhi Tujuan Hiburan	Aspek yang berkaitan dengan afektif fiksi mempengaruhi perasaan, emosional, kesenangan dan kepuasan batin penikmatnya.	11-19
2.	Muhardi Hasanuddin (2021)	Nilai Praktis	Implementasi nilai-nilai yang berkembang di kehidupan sehari-hari, berupa kesesuaian cerita dengan realitas nyata di kehidupan sehari-hari.	20-24
		Nilai Normatif	Implementasi nilai-nilai aturan serta kebiasaan yang berlaku di masyarakat umum, atau sebuah lingkungan pada cerita	25-26

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data dan informasi penelitian ini menggunakan beberapa teknik. Untuk pengumpulan informasi, peneliti melakukan pengamatan melalui observasi awal. Menurut Purhantara (2010) observasi merupakan salah satu teknik dalam pengumpulan data serta informasi, observasi dapat dilakukan dalam bentuk pengamatan. serta wawancara yang merupakan teknik pengumpulan dengan melakukan percakapan dalam bentuk pertanyaan dengan pihak pewawancara terhadap suatu topik tertentu dalam hal ini adalah perpustakaan braille bagian koleksi braille dan *audio book*, serta ketua umum organisasi Gantara Jabar guna memperkuat identifikasi masalah.

Sementara itu dalam pengumpulan data validasi terhadap produk *podcast* yang telah dirancang, dilakukan melalui teknik penyebaran angket. Menurut pendapat Hasnunidah (2017) Angket dapat berupa daftar pertanyaan ataupun pernyataan terhadap suatu topik untuk mendapatkan informasi ataupun data. Rancangan angket sesuai dengan aspek dan kriteria yang perlu diperhatikan baik ditinjau dari media audio, naskah cerita serta kriteria keberfungsian produk sebagai pemenuhan kebutuhan fiksi difabel netra oleh *user*.

3.6 Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data secara deskriptif teknik analisis serta penyajian data penelitian dengan mendeskripsikan data yang telah diperoleh. Sugiyono (2019) Berpendapat bahwa analisis data deskriptif merupakan suatu teknik untuk menggambarkan data guna mendapatkan informasi atau kesimpulan dari teknik pengumpulan data yang telah dilakukan sebelumnya. Dalam menganalisis data penelitian ini menggunakan kriteria penilaian berdasarkan skala likert. Sugiyono (2019) Mengatakan bahwa skala *likert* merupakan Skala yang dapat digunakan untuk mengukur sikap, pendapat responden terhadap suatu fenomena. Adapun kriteria penilaian yang digunakan sebagai berikut :

Tabel 3.4 Kriteria Penilaian

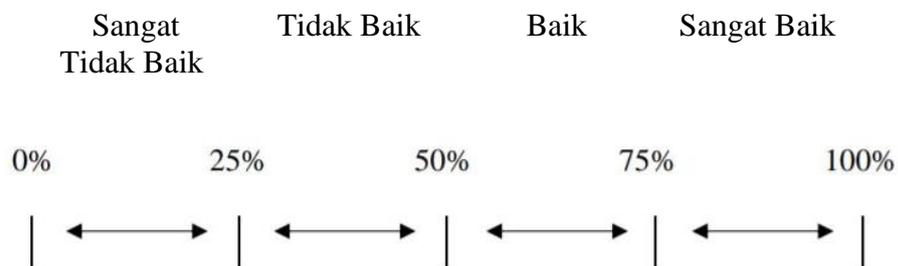
Kategori Penilaian	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3
Tidak Baik	2
Sangat Tidak Baik	1

Perhitungan berdasarkan rumus tersebut dapat diklasifikasikan atau dikategorikan melalui skala pengukuran berikut:

$$\text{Persentase: } \frac{\text{Frekuensi yang diperoleh}}{\text{Frekuensi yang diharapkan}} \times 100\%$$

Gambar 3.2 Rumusan Persentase

Dalam melakukan perhitungan hasil analisis angket menggunakan skala *likert* tersebut dibutuhkan rumus persentase dengan membandingkan frekuensi yang diperoleh dengan frekuensi yang diharapkan. Berikut rumus yang digunakan



Gambar 3.3 Klasifikasi Skala Pengukuran

Sehingga klasifikasi skala pengukuran dapat dijadikan sebagai landasan untuk menentukan hasil presentasi terhadap kriteria validitas penilaian terhadap produk. Adapun Kriteria penilaian dan keterangan skor ideal yang digunakan

Tabel 3.5 Skala Persentase

Kategori Kualitas <i>Podcast</i>	Persentase
<i>“Podcarisweet Cerita Bersuara”</i>	
Sangat Baik	75% - 100%
Baik	50% - 74%
Tidak Baik	25% - 49%
Sangat Tidak Baik	0% - 24%