

### BAB III

## METODE PENELITIAN

#### A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). Menurut Borg & Gall bahwa penelitian dan pengembangan merupakan suatu rangkaian prosedur yang dipergunakan dengan tujuan melakukan pengembangan terhadap produk pendidikan dan memvalidasinya.<sup>46</sup> Penelitian pengembangan menurut Seels & Richey (1994) didefinisikan sebagai berikut:

*Development research, as opposed to simple instructional development, has been defined as "the systematic study of designing, developing and evaluating instructional programs, processes and products that must meet the criteria of internal consistency and effectiveness"*<sup>47</sup>.

Pendekatan pada penelitian ini menggunakan penggabungan metode pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Menurut Bogdan dan Guba penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan atau orang dan perilaku yang diamati.<sup>48</sup> Sedangkan penelitian kuantitatif adalah metode yang digunakan untuk menjelaskan fenomena dengan menggunakan data-data numerik, kemudian dianalisis dengan menggunakan metode statistik.<sup>49</sup>

---

<sup>46</sup> Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan*, 276.

<sup>47</sup> Rita C. Richey, James D. Klein, and Wayne A. Nelson, "Developmental Research: Studies of Instructional Design and Development," *Developmental Research*, 2004, <https://www.researchgate.net/publication/263963734>.

<sup>48</sup> Uhar Suharsaputra, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Tindakan* (Bandung: PT Refika Aditama, 2012), 181.

<sup>49</sup> *Ibid.*, 182.

## B. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah model ADDIE. Dipilihnya model ADDIE dikarenakan model tersebut lebih sistematis dan pada setiap tahapannya terdapat tahap evaluasi. Sehingga menurut peneliti, penggunaan model tersebut dapat memudahkan dalam mengembangkan suatu produk. Dimana dalam penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk e-modul matematika berbasis pendekatan kontekstual pada materi bentuk aljabar kelas 7.

### 1. Model Pengembangan

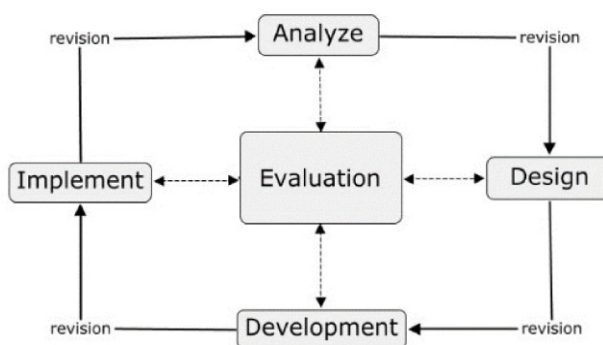
Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model prosedural atau model yang bersifat deskriptif, yaitu model yang menggariskan dan menunjukkan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk. Model prosedural ini menggambarkan urutan langkah-langkah yang diikuti secara bertahap dari langkah awal sampai dengan yang terakhir atau *front end analysis*.<sup>50</sup> Adapun jenis model yang digunakan adalah model ADDIE yaitu desain pembelajaran yang berlandaskan pada pendekatan sistem. Model ini dikembangkan secara sistematis dan berpihak kepada landasan teoritis desain pembelajaran.

Rancangan instruksional ADDIE ini muncul pertama kali pada tahun 1975. ADDIE dikembangkan oleh pusat teknologi pembelajaran di universitas Florida untuk dinas militer Amerika Serikat. Sezer menyatakan bahwa “*ADDIE model is the systems approach implies and analysis of how its components interact with each other and requires coordination of all phases*”. Menurut Sazer

---

<sup>50</sup> Yudi Hari Rayanto dan Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE Dan R2D2: Teori Dan Praktek*, (Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020), 24.

model ADDIE merupakan suatu pendekatan yang menekankan suatu analisa bagaimana setiap komponen yang dimiliki saling berinteraksi satu lainnya dengan berkoordinasi sesuai dengan fase yang ada.<sup>51</sup>



Gambar 3. 1 Desain Penelitian ADDIE

## 2. Tahapan-Tahapan Pengembangan

Model ADDIE merupakan model yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan bahan ajar seperti modul, LKS, dan buku ajar.<sup>52</sup> Sesuai dengan namanya, model ini terdiri dari lima fase atau tahapan utama, yaitu: *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).

Adapun tahapan-tahapan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.<sup>53</sup>

### a. Tahap Analisis (*Analysis Phase*)

Pada tahap analisis, peneliti mencari landasan teori untuk menunjang pengembangan penelitian dan proses pengumpulan data faktual di lapangan tentang proses pembelajaran, sarana dan prasarana pembelajaran, karakteristik

<sup>51</sup> *Ibid.*, 29.

<sup>52</sup> Endang Mulyatiningsih, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2019), 195.

<sup>53</sup> Rahmat Arofah Hari Cahyadi, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model," 36–37.

peserta didik, dan pengetahuan sikap belajar mereka.<sup>54</sup> Dalam tahap awal yang harus dilakukan yaitu menganalisis kebutuhan yang terdapat di sekolah dengan mewawancarai pendidik di sekolah yang bersangkutan, lalu menganalisis kurikulum yang sedang diterapkan dan menganalisis karakteristik peserta didiknya. Serta mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan.

### **1) Analisis Kebutuhan**

Analisis kebutuhan bertujuan mengidentifikasi permasalahan yang terdapat di sekolah, diperlukan sebelum mengembangkan sebuah produk bahan ajar. Analisis yang dilakukan melalui teknik wawancara bersama guru mata pelajaran. Hasil dari wawancara menjadi landasan dalam pengembangan e-modul matematika berbasis pendekatan kontekstual pada materi bentuk aljabar.

### **2) Analisis Kurikulum**

Analisis kurikulum perlu dilakukan untuk melihat karakteristik kurikulum yang sedang digunakan pada sekolah tersebut. Hal ini bertujuan dapat menyesuaikan tuntutan kurikulum yang berlaku.

### **3) Analisis Karakteristik Peserta Didik**

Dilakukan untuk melihat sikap peserta didik terhadap pembelajaran matematika yang didapat melalui wawancara bersama guru mata pelajaran matematika, yang telah mengetahui karakter dari peserta didik dalam proses pembelajaran. Agar pengembangan terlaksana sesuai dengan karakter peserta didik tersebut.

---

<sup>54</sup> Yudi Hari Rayanto dan Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE Dan R2D2: Teori Dan Praktek*, 34.

## **b. Tahap Perancangan (*Design Phase*)**

Pada tahap desain, pengembang mendesain produk pengembangan yaitu mengembangkan tujuan instruksional, analisa tugas, dan kriteria penilaian yang sesuai dengan bahan ajar yang dikembangkan.<sup>55</sup> Peneliti akan merancang produk yang dikembangkan dari hasil analisis tahap sebelumnya. Dalam tahapan ini terdapat pengkajian materi, perancangan produk, dan perangkat pembuatan media.

### **1) Pengkajian Materi**

Untuk penyusunan materi dalam produk pengembangan dengan mengkaji terlebih dahulu kompetensi inti dan kompetensi dasar serta indikator-indikator yang akan dimuat dalam produk tersebut.

### **2) Perancangan Produk**

Setelah mengkaji materi yang akan dimuat, maka akan dirancang produk yang dikembangkan yaitu e-modul matematika berbasis pendekatan kontekstual.

### **3) Perangkat Pembuatan Media**

Peneliti menggunakan Microsoft Word dalam semua tahapan. Dimulai merancang desainnya, pembuatan cover depan, isi sampai cover belakang.

## **3. Tahap Pengembangan (*Development Phase*)**

Pada tahap pengembangan, yang dilakukan adalah mengembangkan materi instruksional sesuai dengan rencana pengembangan yang akan dilakukan.<sup>56</sup> Selanjutnya yang dilakukan dalam tahap ini yaitu mengembangkan e-modul menjadi unit pembelajaran yang utuh sesuai dengan perancangan dalam tahap

---

<sup>55</sup> *Ibid.*, 35.

<sup>56</sup> *Ibid.*, 36.

desain. Serta dilakukan pengujian e-modul untuk mengetahui kevalidannya kepada beberapa ahli yaitu ahli materi, ahli media dan ahli bahasa.

#### **4. Tahap Implementasi (*Implementation Phase*)**

Dalam tahap ini, setelah dilakukan pengujian e-modul untuk mengetahui kevalidannya, lalu dilakukan revisi terhadap e-modul yang dikembangkan sesuai dengan saran dan komentar dari para ahli.

#### **5. Tahap Evaluasi (*Evaluation Phase*)**

Terakhir, tahap evaluasi bertujuan untuk menilai kualitas produk dan pengajaran. Penentuan kriteri evaluasi, pemilihan alat evaluasi, dan pelaksanaan evaluasi merupakan rangkaian dalam tahap evaluasi.<sup>57</sup> Pada tahap evaluasi dilakukan peninjauan kembali tentang e-modul yang telah dikembangkan apakah sudah berhasil mencapai kelayakan yang diharapkan. Dalam tahap ini melakukan penyebaran angket respon kepada peserta didik dan pendidik, menganalisis hasil angket, untuk kemudian mengetahui kelayakan dan kepraktisan e-modul yang dikembangkan.

### **C. Setting Penelitian**

Lokasi yang diambil untuk tempat riset berada di MTsN 3 Kota Banjarmasin. Beralamatkan di Jalan Pemurus No. 04, RT. 23/RW. 04, Pemurus Dalam, Kec. Banjarmasin Selatan, Kota Banjarmasin. Dengan rentang waktu 2 bulan, dimulai dari tanggal 09 November 2023 sampai dengan 09 Januari 2024.

---

<sup>57</sup> Fitria Hidayat and Muhamad Nizar, "Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluattion) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, no. 1, Desember, 2021, 33.

## **D. Subjek dan Obek Penelitian**

### **1. Subjek Penelitian**

Subjek yang diambil dalam penelitian ini ada dua. Subjek pertama, merupakan ahli validator yang beranggotakan ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa yang dipilih untuk mengetahui tingkat kevalidan dari e-modul yang dibuat. Subjek kedua, adalah salah satu guru matematika MTsN 3 Kota Banjarmasin dan peserta didik kelas 7A yang terdiri dari 33 orang, subjek kedua dipilih untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari e-modul yang dibuat.

### **2. Objek Penelitian**

Objek yang diambil dalam penelitian ini adalah berupa e-modul matematika berbasis pendekatan kontekstual pada materi bentuk aljabar kelas 7 MTsN 3 Kota Banjarmasin, yang berupa hasil dari produk yang dikembangkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui langkah-langkah pembuatan, tingkat kevalidan, dan tingkat kepraktisan dari produk yang telah dibuat.

## **E. Data dan Sumber Data**

### **1. Jenis Data**

Data yang diperoleh dalam penelitian ini ada dua yaitu data pokok dan data penunjang, sebagai berikut.

#### **a. Data Pokok**

Data pokok yang digunakan dalam penelitian ini berupa hasil dari segi kevalidan dan kepraktisan antara lain:

- 1) Data hasil observasi yang digunakan dengan teknik wawancara, yaitu analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis karakter peserta didik.
- 2) Data hasil validasi dari para ahli terhadap e-modul yang dikembangkan untuk menentukan kevalidan produk tersebut.
- 3) Data hasil angket respon peserta didik dan respon pendidik untuk mengetahui kepraktisan penggunaan dari e-modul.

#### **b. Data Penunjang**

Data penunjang berisi gambaran singkat tentang lokasi penelitian yang digunakan oleh peneliti meliputi:

- 1) Identitas MTsN 3 Kota Banjarmasin
- 2) Visi dan Misi MTsN 3 Kota Banjarmasin.
- 3) Sumber daya manusia baik tenaga pendidik, administrasi, dan peserta didik di MTsN 3 Kota Banjarmasin.

## **2. Sumber Data**

### **a. Data Kualitatif**

Data kualitatif adalah data yang bila diungkapkan dalam bentuk pernyataan atau kata-kata, menunjukkan kualitas suatu hal, baik itu keadaan, tata cara, peristiwa, atau kejadian lainnya.<sup>58</sup> Data yang diperoleh berdasarkan masukan, kritikan, dan saran nilai yang disampaikan oleh para ahli, guru matematika dan peserta didik yang berupa nilai kategori kualitas e-modul matematika berbasis pendekatan kontekstual pada materi bentuk aljabar. Kategori

---

<sup>58</sup> Eko Putro Widoyoko, *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), 18.



kualitas setiap point lalu diubah menjadi skor *skala Likert* yaitu SB= Sangat Baik, B= Baik, K= Kurang, SK= Sangat Kurang.

#### **b. Data Kuantitatif**

Data kuantitatif adalah data yang diperoleh dari observasi atau penelitian yang berbentuk angka-angka.<sup>59</sup> Dalam penelitian ini berupa skor penilaian setiap point kriteria penilaian pada angket kevalidan dan kepraktisan e-modul matematika berbasis pendekatan kontekstual pada materi bentuk aljabar yang diperoleh dari hasil penilaian para ahli, guru matematika dan peserta didik. Penilaian untuk setiap point kriteria diubah menjadi skor dengan *skala Likert*, yaitu 4 = Sangat Baik, 3 = Baik, 2 = Kurang, 1 = Sangat Kurang.

### **F. Teknik Pengumpulan Data**

Pada penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu.

#### **1. Wawancara**

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu yang dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara dan yang diwawancarai. Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data bertujuan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan untuk mengetahui hal-hal dari responden lebih mendalam. wawancara disini menggunakan wawancara tidak terstruktur, maksudnya wawancara yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman

---

<sup>59</sup> *Ibid.*, 21.

wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya.<sup>60</sup>

## 2. Dokumentasi

Dokumentasi ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto, dan data yang relevan dengan penelitian.<sup>61</sup>

## 3. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan reponden.<sup>62</sup> Pada penelitian ini, angket digunakan untuk mengetahui tingkat kevalidan dan tingkat kepraktisan dari e-modul. Angket untuk validitas ditujukan kepada ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Angket kepraktisan ditujukan kepada guru dan siswa. Angket yang digunakan menggunakan format *skala likert*.

---

<sup>60</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019), 197.

<sup>61</sup> Riduwan, *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian* (Bandung: Alfabeta, 2013), 31.

<sup>62</sup> Sugitono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, 199.

## G. Instrumen Penelitian

Instrumen penilaian digunakan untuk mengukur tingkat kevalidan dan kepraktisan dari produk yang dikembangkan. Terdapat beberapa lembar validasi dalam memperoleh data yang diperlukan, sebagai berikut.

### 1. Lembar Validasi

Validasi yang dipakai adalah *content validity* (validasi isi) menurut Sekaran validitas isi menunjukkan bahwa item-item yang dimaksudkan untuk mengukur sebuah konsep, memberikan kesan mampu mengungkap konsep yang hendak di ukur.<sup>63</sup> Jenis validasi isi yang digunakan adalah *face validity* yaitu validitas yang dilakukan oleh ahli yang menilai dan mengukur suatu produk atau instrumen dengan ciri yang relevan dengan penelitian dari segi rupanya nampak mengukur apa yang ingin diukur.<sup>64</sup> Lembar validasi yang digunakan dalam penelitian ini diadaptasi dari BSNP (Badan Standar Nasional Pendidikan) dan Depdiknas sebagai acuan dalam penyusunan instrumen. validasi instrumen dalam penelitian ini terbagi dari tiga komponen yaitu.

#### a. Validasi Instrumen untuk Ahli Materi

Instrumen ini berupa angket validasi terkait kelayakan isi dan kelayakan penyajian, dan pendekatan konstektual yang berfungsi untuk memberi masukan dalam produk yang dikembangkan untuk diberikan perbaikan.

---

<sup>63</sup> Hendryadi Hendryadi, "Validitas Isi: Tahap Awal Pengembangan Kuesioner," *Jurnal Riset Manajemen Dan Bisnis (JRMB) Fakultas Ekonomi UNIAT* 2, no. 2, 30 Juni, 2017, 171, <https://doi.org/10.36226/jrmb.v2i2.47>.

<sup>64</sup> Ida Ayu Purnama, "Pengaruh Skema Kompensasi Denda Terhadap Kinerja Dengan Risk Preference Sebagai Variabel Moderating (Studi Eksperimen Pada Mahasiswa S1 Fakultas Ekonomi UNY Dan Mahasiswa S2 Fakultas Ekonomika Dan Bisnis UGM)," *Nominal, Barometer Riset Akuntansi Dan Manajemen* 4, no. 1, 1 April, 2015, 137, <https://doi.org/10.21831/nominal.v4i1.6892>.

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Ahli Materi<sup>65</sup>

<b>Kriteria</b>	<b>Indikator</b>	<b>Nomor Pertanyaan</b>
A. Aspek Kelayakan Isi	1. Kesesuaian materi dengan SK dan KD	1, 2, 3
	2. Keakuratan Materi	4, 5, 6, 7, 8, 9, 10
	3. Kemutakhiran Materi	11, 12, 13, 14, 15
	4. Mendorong Keingintahuan	16, 17
B. Aspek Kelayakan Materi	1. Teknik Penyajian	1, 2
	2. Pendukung penyajian	3, 4, 5, 6, 7, 8
	3. Penyajian Pembelajaran	9
	4. Koherensi dan Keruntutan Alur Pikir	10, 11
C. Aspek Penilaian Konstektual	1. Hakikat Konstektual	1, 2
	2. Komponen Konstektual	3, 4, 5, 6, 7, 8, 9

### b. Validasi Instrumen untuk Ahli Media

Instrumen ini berupa angket validasi terkait kelayakan kegrafikan yang berfungsi untuk memberi masukan dalam produk yang dikembangkan untuk diberikan perbaikan.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Ahli Media<sup>66</sup>

<b>Kriteria</b>	<b>Indikator</b>	<b>Nomor Pertanyaan</b>
Aspek Kelayakan Kegrafikan	1. Ukuran modul	1, 2
	2. Desain sampul modul	3, 4, 5, 6, 7, 8
	3. Desain isi modul	9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17

### c. Validasi Instrumen untuk Ahli Bahasa

Instrumen ini berupa angket validasi terkait kelayakan bahasa yang berfungsi untuk memberi masukan dalam produk yang dikembangkan untuk diberikan perbaikan.

<sup>65</sup> Maulidah, "Pengembangan E-Modul Matematika Berbasis Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) Pada Materi Barisan Kelas XI MA Raudhatussuyubban Tahun Ajaran 2021/2022", 72.

<sup>66</sup> *Ibid.*, 73.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Ahli Bahasa<sup>67</sup>

<b>Kriteria</b>	<b>Indikator</b>	<b>Nomor Pertanyaan</b>
Aspek Kelayakan Bahasa	1. Lugas	1, 2, 3
	2. Komunikatif	4, 5
	3. Dialogis dan interaktif	6, 7
	4. Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	8, 9
	5. Kesesuaian dengan kaidah bahasa	10, 11
	6. Penggunaan istilah, simbol, atau ikon	12, 13

## 2. Lembar Respon Guru dan Peserta Didik

Lembar respon ini digunakan untuk analisis tingkat kepraktisan dari produk yang dikembangkan, melalui data dari penilaian guru matematika dan peserta didik sesuai dengan angket yang sudah dipersiapkan sebelumnya.

Tabel 3.4 Kisi-kisi Lembar Respon Pendidik

<b>Indikator Penilaian</b>	<b>Nomor Soal</b>
Aspek Materi	1, 2, 3, 4, 5
Aspek Bahasa	6, 7, 8, 9
Aspek Tampilan	10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20

Tabel 3.5 Kisi-kisi Lembar Respon Peserta Pendidik

<b>Indikator Penilaian</b>	<b>Nomor Soal</b>
Ketertarikan	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11
Materi	12, 13, 14, 15, 16
Bahasa	17, 18, 19, 20

## H. Teknik Analisis Data

Setelah semua tahapan selesai, maka selanjutnya proses menganalisis data, dari hasil pengumpulan data yang telah diperoleh pada tahap sebelumnya. Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber

<sup>67</sup> *Ibid.*, 73.

lain terkumpul. Terdapat dua tujuan analisis data yaitu meringkas dan menggambarkan data.<sup>68</sup> Dalam penelitian ini teknik analisis data yang dilakukan adalah teknik analisis deskriptif dan kuantitatif. Analisis data ini menganalisa kevalidan produk dari hasil pengisian angket oleh ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan pengisian angket kepraktisan mengenai respon guru dan peserta didik pada produk yang dikembangkan. Langkah-langkah teknik analisis data dalam penelitian ini sebagai berikut.

### 1. Analisis Data Hasil Validasi Ahli E-Modul

Uji validasi terdiri ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Uji validasi dilakukan dengan tujuan untuk menilai kevalidan produk yang dikembangkan. Teknik analisis data untuk mengetahui kevalidan e-modul dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa dengan skor penilaian validasi ahli menurut tabel sebagai berikut:<sup>69</sup>

Tabel 3.6 Skor Penilaian Validasi Ahli

Skor	Pilihan Jawaban
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Kurang Baik
1	Sangat Kurang Baik

Setelah memperoleh data, menghitung skor penilaian validasi ahli dapat dicari dengan menggunakan rumus sebagai berikut:<sup>70</sup>

$$\text{Tingkat Kevalidan (V)} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

<sup>68</sup> Ulber Silalahi, *Metode Penelitian Sosial* (Bandung: Refika Aditama, 2012), 331.

<sup>69</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, 95.

<sup>70</sup> Riduwan, *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*, 22.

Hasil penilaian masing-masing validator dicari persentasenya dan di konversikan kedalam pernyataan untuk menentukan kriteria produk yang dikembangkan. Pengkonversian skor menjadi pernyataan dapat dilihat dalam tabel berikut.<sup>71</sup>

Tabel 3.7 Kriteria Validasi Ahli

No.	Persentase ( <i>p</i> )	Kriteria Kevalidan
1	$0\% \leq V \leq 20\%$	Tidak Valid
2	$20\% < V \leq 40\%$	Kurang Valid
3	$40\% < V \leq 60\%$	Cukup Valid
4	$60\% < V \leq 80\%$	Valid
5	$80\% < V \leq 100\%$	Sangat Valid

## 2. Analisis Hasil Uji Kepraktisan

Uji kepraktisan terdiri dari respon guru dan peserta didik. Bertujuan untuk menilai tingkat kepraktisan produk yang dikembangkan. Teknik analisis data dengan kriteria penilaian produk yang dihasilkan menurut tabel sebagai berikut.<sup>72</sup>

Tabel 3.8 Skor Penilaian Responden

Skor	Pilihan Jawaban
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Kurang Baik
1	Sangat Kurang Baik

Setelah memperoleh data, menghitung skor penilaian responden dapat dicari dengan menggunakan rumus sebagai berikut.<sup>73</sup>

$$\text{Tingkat Kepraktisan (P)} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

<sup>71</sup> *Ibid.*, 15.

<sup>72</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, 95.

<sup>73</sup> Riduwan, *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*, 22

Hasil penilaian lalu dicari persentasenya dan di konversikan kedalam pernyataan untuk menentukan kriteria produk yang dikembangkan. Pengkonversian skor menjadi pernyataan dapat dilihat dalam tabel berikut:<sup>74</sup>

Tabel 3.9 Kriteria untuk Uji Kepraktisan Produk

No.	Persentase ( $p$ )	Kriteria Kevalidan
1	$0\% \leq P \leq 20\%$	Tidak Praktis
2	$20\% < P \leq 40\%$	Kurang Praktis
3	$40\% < P \leq 60\%$	Cukup Praktis
4	$60\% < P \leq 80\%$	Praktis
5	$80\% < P \leq 100\%$	Sangat Praktis

### I. Teknik Validitas dan Keabsahan Data

Teknik validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas tampak (*face Validity*). Validitas tampak (*face Validity*) merupakan bagian dari validitas isi (*content validity*). Validitas tampak (*face Validity*) ialah pengukuran kevalidan yang didasarkan pada penilaian terhadap format penampilan (*appearance*) tes dan kesesuaian konteks item dengan tujuan ukur tes. Walaupun signifikansinya kecil namun penting untuk dilakukan sebagai langkah awal.<sup>75</sup> Validitas ini digunakan untuk menilai tingkat kevalidan produk media pembelajaran.

<sup>74</sup> *Ibid.*, 15.

<sup>75</sup> Saifuddin Azwar, *Realibilitas Dan Validitas* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2019), 43.