

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan. Menurut Borg & Gall, penelitian dan pengembangan adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Penelitian dan pengembangan atau R&D adalah proses atau langkah pengembangan produk baru atau produk jadi yang sudah ada. Ini adalah produk yang dapat Anda pertimbangkan.²⁷ Produk yang dimaksud tidak harus berupa benda atau perangkat keras seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas atau laboratorium, tetapi juga perangkat lunak seperti pengolah data atau program komputer pendidikan (*software*). kelas, perpustakaan, atau model pengajaran, ruang kelas, pembelajaran perpustakaan, atau model pengajaran, pembelajaran, pelatihan, pengajaran, penilaian, dan sebagainya.²⁸ Oleh karena itu penelitian ini akan dikembangkan atau dihasilkan suatu media pembelajaran berupa produk aplikasi *Android* tentang materi bentuk aljabar.

Tujuan dari metode penelitian ini juga untuk mengembangkan produk yang efektif untuk digunakan di sekolah. Produk yang dihasilkan melalui penelitian dan

²⁷ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, 7 ed. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), 164.

²⁸ Sukmadinata, 164–65.

pengembangan meliputi materi pelatihan guru, materi pendidikan, seperangkat tujuan perilaku, materi media, dan sistem manajemen.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dan kuantitatif untuk memperoleh data yang serupa dengan pendekatan yang digunakan. Informasi tersebut digunakan untuk mengevaluasi kualitas media yang dihasilkan dan membuat media yang memenuhi kriteria layak untuk bahan Pembelajaran. Yang mana dengan cara tersebut dapat menghasilkan media pembelajaran yang layak untuk digunakan oleh siswa dan juga guru di sekolah yang akan diteliti.

B. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan oleh peneliti pada penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan menggunakan model pengembangan 4D. Peneliti memilih desain penelitian tersebut dikarenakan tujuan dari penelitian ini yaitu menghasilkan media pembelajaran Berbasis *Mobile Learning* Menggunakan *Thunkable* pada materi Aritmatika Sosial.

1. Model Pengembangan

Model yang digunakan dalam penelitian merupakan model pengembangan Thiagarajan Semmel, 4D (*Define, Design, Depelovment, Dissemination*). Model 4D telah

2. Langkah-Langkah Pengembangan

Model penelitian 4D memiliki 4 tahapan dalam penelitian, dimana tahap *define* merupakan tahap pendefinisian. Ini mencakup kegiatan yang menentukan produk yang akan dikembangkan dan spesifikasinya. Tahapan ini meliputi analisis kebutuhan yang dilakukan melalui penelitian dan tinjauan pustaka. Kemudian *design*, melibatkan kegiatan menciptakan desain untuk produk tertentu. *development* melibatkan perubahan desain menjadi produk dan berulang kali menguji validitas produk tersebut hingga produk memenuhi spesifikasi. *Diseminate* merupakan kegiatan menyebarluaskan suatu produk yang sudah teruji untuk digunakan oleh orang lain.²⁹

Tahapan 4D diimplementasikan sebagai berikut :

a. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap pendefinisian dilakukan agar menetapkan dan mendefinisikan syarat yang diperlukan didalam pengembangan media pembelajaran dengan penyesuaian kebutuhan peserta didik..³⁰ pada tahapan pendefinisian penelitian terbagi menjadi 5 tahap yaitu analisis awal-akhir, analisis peserta didik, analisis konsep, analisis tugas, dan spesifikasi tujuan pembelajaran yang akan dijelaskan dibawah ini.

1) Analisis awal-akhir

Analisis awal akhir didalam penelitian ini agar memunculkan dan menetapkan masalah dasar yang terjadi pada pembelajaran sehingga diperlukannya media pengembangan pada penelitian ini. Diagnosis awal diterapkan oleh peneliti untuk

²⁹ Risa dan Wahyu, *Metode PENELITIAN R&D (Research and Development)* (Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi, t.t.), 61.

³⁰ Risa dan Wahyu, 72.

meningkatkan efektifitas pembelajaran. Analisis ini akan memperoleh fakta, harapan, dan alternatif penyelesaian suatu masalah dasar yang ditujukan dalam penentuan atau pemilihan media yang pembelajaran yang akan di kembangkan.³¹

Kegitatan pada tahap ini yaitu mengkaji masalah dalam pembelajaran dikelas, mengkaji media pembelajaran yang digunakan berdasarkan kurikulum yang berlaku disekolah. Pada analisis ini peneliti ingin mengkaji seberapa praktis media pembelajaran yang digunakan untuk materi bentuk aljabar. Analisis yang dilakukan pada tahap ini adalah dengan melihat pemahman peserta didik pada media yang digunakan berdasarkan kurikulum yang disekolah.

2) Analisis peserta didik

Analisis peserta didik merupakan pengkajian karakteristik siswa sesuai dengan pengembangan perangkat pembelajaran. Analisis peserta didik dilakukan agar mendapatkan deskripsi karakteristik siswa.

Analisis peserta didik bertujuan untuk mengetahui karakteristik yang akan dijadikan subjek uji coba. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui apakah pembelajaran dapat berlangsung dengan lancar dan efisien serta dapat dijadikan sebagai bantu untuk memudahkan siswa dalam proses pembelajaran. Untuk melakukan analisis peserta didik, dilakukan dengan menggunakan metode observasi untuk mengumpulkan data yang diperlukan.

3) Analisis konsep

³¹ Risa dan Wahyu, 72.

Analisis konsep dilakukan untuk menentukan konsep pokok yang akan disampaikan, menetapkan pengetahuan deklaratif atau prosedural dalam materi yang akan dikembangkan.³² Adapun analisis yang akan dipakai pada penelitian ini yaitu berdasarkan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran untuk menetapkan jenis bahan ajar.

4) Analisis tugas

Tujuan analisis tugas adalah untuk mengidentifikasi keterampilan utama yang dipelajari peneliti dan menganalisisnya menjadi serangkaian keterampilan tambahan yang mungkin diperlukan. Analisis tugas memungkinkan peninjauan menyeluruh terhadap tugas-tugas dalam materi pembelajaran.³³

5) Spesifikasi tujuan pembelajaran

Spesifikasi tujuan pembelajaran merupakan perubahan yang diharapkan setelah pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk merangkum analisis konsep dan analisis tugas untuk menjadi dasar menyusun test dan merancang perangkat pembelajaran yang kemudian diintegrasikan kedalam materi perangkat pembelajaran yang akan digunakan peneliti.

³² Risa dan Wahyu, 72.

³³ Risa dan Wahyu, 72.

b. Tahap Perancangan (*Design*)

Didalam tahap perancangan atau *design* memiliki 4 tahapan yaitu penyusunan tes, pemilihan media, pemilihan format, dan desain awal media. Adapun langkah-langkah perancangan media sebagai berikut :

1) Penyusunan tes

Penyusunan tes instrumen harus sesuai dengan tujuan pembelajaran dan juga kemampuan peserta didik. Tes yang dilakukan merupakan latihan soal yang sudah termuat didalam media. Soal tes yang dibuat tentunya akan menyesuaikan dengan kriteria dan

2) Pemilihan media

Sesuai dengan permasalahan dasar yang telah ditentukan, media yang akan digunakan yaitu Android, *thinkable* merupakan situs yang dapat membuat aplikasi android yang akan menjadi media pembelajaran nanti dimana peneliti harus membuat di website *thinkable* terlebih dahulu kemudian setelah jadi baru dapat digunakan dengan media Android.

3) Pemilihan format

Pemilihan format pada saat mengembangkan perangkat pembelajaran membantu merancang isi pembelajaran yang disertakan dalam media pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan pemilihan format yang akan disesuaikan faktor-faktor pada tujuan pembelajaran. Pemilihan format yang dilakukan peneliti dala penyajian media

mobile learning yang memenuhi kriteria memudahkan dan membantu peserta didik menemukan konsep yang sesuai langkah-langkah pembelajaran.

4) Desain awal media

Desain awal media ini merupakan Draf I beserta instrumen yang digunakan oleh peneliti.

c. Tahap pengembangan (*Development*)

Di tahap ini memiliki tujuan untuk menciptakan media yang siap digunakan pada pembelajaran. Kegiatan pada tahap ini akan dilakukan dengan beberapa langkah sebagai berikut :

1) Validasi Draf I

Hasil desain awal yaitu Draf I diverifikasi oleh tim validasi yang terdiri dari tiga orang dosen Program Penelitian Pendidikan Matematika FTK UIN Antasari Banjarmasin dan seorang guru mata pelajaran matematika MTsN 6 Banjar .

2) Evaluasi Draf I

Hasil evaluasi tim validasi dianalisis untuk memahami kualitas media dan mengidentifikasi aspek mana yang perlu perbaikan. Selain memberikan review, tim Validator juga memberikan rekomendasi untuk penyempurnaan media. Evaluasi dan rekomendasi tersebut dapat dijadikan acuan perbaikan untuk mewujudkan Draf II dalam bentuk media.

3) Uji Coba Produk

Setelah Hasil evaluasi tim validator, evaluasi dan rekomendasi tersebut dapat dijadikan acuan perbaikan untuk mewujudkan Draf II dalam bentuk media. Dan setelah terbentuknya media. Peneliti langsung melakukan uji coba terbatas kepada peserta didik Kelas VII MTsN 6 Banjar dala beberapa pertemuan

d. Tahap penyebaran (*Disseminate*)

Dalam tahap penyebaran (*disseminate*) peneliti tidak menggunakan tahap ini dikarenakan terkendalanya oleh waktu dan juga para siswa sebentar lagi akan menghadapi ujian akhir semester genap, maka dari itu peneliti memutuskan hanya sampai pada tahap pengembangan (*development*) saja. Pendapat ini dikuatkan dengan adanya pendapat Barbara B. Blackburn dan Robert G. Matthews yang menyatakan bahwa beberapa proyek mungkin tidak memerlukan penyebaran luas jika tujuannya adalah eksperimen terbatas.

C. Setting Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini bertempat di MTsN 6 Banjar yang terletak di desa Tanjung Rema Kecamatan Martapura Kabupaten Banjar Provinsi Kalimantan Selatan dengan koordinat -3.4161227 lintang selatan dan 114.854276 bujur timur. Alasan utama peneliti memilih penelitian di sekolah ini ialah karena sekolah memiliki kebijakan yang sesuai dengan penelitian ini yaitu boleh membawa dan menggunakan gadget saat pembelajaran untuk melakukan kegiatan pembelajaran yang harus dibawah dan dalam

pengawasan oleh guru mata pelajaran yang bersangkutan. Alasan kedua peneliti karena MTsN 6 Banjar adalah sekolah yang sedang mengalami perkembangan terutama pada hal pembelajaran, ini terlihat

2. Waktu Dan Jadwal Penelitian

Tempat dan waktu penelitian dimulai dari 27 Juni - 8 Juli 2024. Masa penelitian ini berdasarkan waktu dikeluarkannya surat riset yang dikeluarkan oleh Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin. Adapun jadwal penelitiannya dirincikan pada table dibawah :

Table 3.1 Rincian Kegiatan Penelitian

No	Tanggal	Kegiatan Penelitian
1	Maret 2024	Perancangan Media
2	April 2024	Konsultasi dengan pembimbing dan Validasi media
3	27 Mei 2024	Mengajukan surat penelitian ke sekolah
4	3 Juni 2024	Validasi Ahli media dan Materi
5	5 Juni 2024	Melakukan penelitian kepraktisan dengan guru
6	6 Juni 2024	Melakukan penelitian kepraktisan dengan siswa
7	7 Juni 2024	Meminta data-data sekolah kepada TU
8	11 Juni	Berpamitan dan meminta surat selesai riset

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi merupakan semua elemen yang akan dijadikan wilayah generalisasi. Elemen populasi adalah keseluruhan subjek yang akan diukur, dan termasuk unit yang

akan diteliti.³⁴ Populasi dalam penelitian ini merupakan siswa kelas VII MTsN 6 Banjar tahun ajaran 2023/2024.

2. Sampel

Sedangkan sampel merupakan karakteristik dan jumlah yang dimiliki oleh populasi.³⁵ Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *nonprobability sampling* dimana teknik ini merupakan teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang atau kesempatan yang sama bagi unsur atau populasi untuk dipilih menjadi sampel.³⁶ Sedangkan metode yang dipakai adalah metode *purposive sampling* yaitu penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu contohnya keterbatasan waktu, tenaga dan dana sehingga tidak memungkinkan untuk mengambil sampel dengan jumlah yang lebih besar.³⁷

Sampel pada penelitian ini peneliti memilih kelas VII E sebagai sampel dengan memilih 10 orang siswa untuk melakukan uji coba terbatas dalam pengambilan kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan.

E. Data dan Sumber Data

1. Data

Data merupakan kumpulan fakta, angka, dan lain-lain yang dapat dipercaya kebenarannya sehingga bisa dijadikan dasar pengambilan kesimpulan. Data juga dapat

³⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Bandung: Alfabeta, 2018), 130.

³⁵ Sugiyono, 131.

³⁶ Sugiyono, 136.

³⁷ Sugiyono, 138.

didefinisikan sebagai fakta empiris yang dikumpulkan oleh peneliti yang bertujuan memecahkan suatu masalah atau menjawab pertanyaan penelitian, atau sebagai gambaran tentang suatu hal atau peristiwa yang kita temui.

Data dapat disimpan dalam bentuk catatan di atas kertas atau di buku, atau sebagai file di database. Data akan menjadi bahan dalam suatu proses pengolahan data. Maka dari itu, suatu data belum bisa berbicara banyak sebelum diolah lebih lanjut. Data yang digunakan didalam penelitian adalah dua jenis, yaitu data pokok dan data penunjang.

a. Data pokok

Data adalah materi mentah yang memiliki tujuan membentuk semua laporan penelitian. Data pokok merupakan data yang dipakai pada rumusan masalah, yaitu data hasil validasi, data hasil respon guru dan peserta didik, kelas VII MTsN 6 Banjar. Informasi ini didapat langsung dari responden penelitian yang sudah melakukan uji validitas dan kepraktisan.

b. Data Penunjang

Data penunjang yang dimaksud merupakan data tentang gambaran umum lokasi penelitian seperti :

- 1) Identitas MTsN 6 Banjar
- 2) Sejarah MTsN 6 Banjar
- 3) Visi, misi, dan tujuan MTsN 6 Banjar
- 4) Sarana dan prasarana MTsN 6 Banjar

- 5) Data kepala MTsN 6 Banjar
- 6) Data pendidik dan tenaga kependidikan MTsN 6 Banjar
- 7) Data peserta didik dan tenaga MTsN 6 Banjar

2. Sumber Data

Untuk memperoleh data di atas maka peneliti memerlukan sumber data sebagai berikut :

a. Data Kualitatif

Data kualitatif yang dimaksud berupa komentar, kritik, saran, dan masukan dari validator, guru, maupun siswa pada media pembelajaran yang masih pada tahap pengembangan. Pengolahan data hasil dari penilaian dari ahli materi dan ahli media juga angket dari respon siswa mengenai perbaikan media pembelajaran berbasis *mobile learning* menggunakan *thinkable* ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif.

b. Data Kuantitatif

Sedangkan data kuantitatif merupakan penilaian dari validator, guru dan siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan dengan menggunakan skala *likert* sebagai berikut: 4 = Sangat Baik, 3 = Baik, 2 = Kurang, 1 = Sangat Kurang.³⁸ Penggunaan skala *likert* dengan empat pilihan (pilihan genap) menjadikan responden memberikan penilaian secara memihak karena tidak diberikan pemilihan netral.

³⁸ Sugiyono, *Metode Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: CV. Alfabeta, 2016), 305.

F. Teknik Pengumpulan Data

1. Interview (wawancara)

Wawancara dipakai untuk teknik pengumpulan data apabila peneliti hendak melakukan studi pendahuluan untuk mendapatkan permasalahan yang akan diteliti.³⁹ Di penelitian ini peneliti melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran matematika tentang pembelajaran matematika kelas VII di MTsN 6 Banjar yang meliputi bahan ajar dan kurikulum yang digunakan, karakteristik dan keperluan siswa juga tujuan pembelajaran.

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan proses pengumpulan atau mengorganisasikan segala sesuatu berupa informasi atau terbitan ilmiah (seperti gambar, kutipan, guntingan koran, dan bahan referensi lain)

3. Kuesioner (Angket)

Dokumentasi adalah proses pengumpulan, pengorganisasian, dan penyediaan segala sesuatu dalam bentuk informasi atau publikasi ilmiah (seperti gambar, kutipan, kliping koran, dan bahan referensi lainnya) untuk tujuan tertentu. 60 Kumpulan

³⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, 214.

dokumen penelitian ini berupa foto-foto dan dokumen lain yang digunakan untuk keperluan penelitian.

G. Instrumen Penelitian

Instrument pada penelitian ini terdiri dari lembar validasi yang akan digunakan untuk mengukur tingkat kevalidan produk, lembar respon guru, dan lembar respon siswa yang akan digunakan sebagai pengukur tingkat kepraktisan produk serta pretest dan posttest yang akan digunakan untuk mengukur kevalidan produk.

1. Lembar validasi

Lembar validasi dipakai untuk para validator melakukan penilaian media pembelajaran dari beberapa aspek yang sesuai dengan angket sudah dipersiapkan sebelumnya. Hasil penilaian dari lembar validasi akan digunakan sebagai analisis kevalidan media pembelajaran. Lembar validasi yang digunakan diadaptasi dari BSNP (Badan Standar Nasional Pendidikan) dengan diberikan beberapa penyesuaian butir pertanyaan diadaptasi dari penelitian terdahulu yakni skripsi dari Muhammad Khairunnas yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Learning Menggunakan Smart Apps pada Materi Fungsi Kuadrat Kelas XI SMK Negeri 1 Gambut Tahun Ajaran 2021/2022 UIN Antasari Banjarmasin dan tesis dari Instrumen lembar Validasi dalam penilaian ini terdiri atas dua penilaian, yaitu:

a. Lembar Validasi Untuk Ahli Materi

Lembar validasi berikut berisi penialain mengenai kelayakan materi dan kelayakan isi yang terdiri atas aspek kelayakan isi dan tujuan serta kualitas pembelajaran. Hasil dari penilaian ini akan digunakan untuk perbaikan media yang dikembangkan. Berikut merupakan kisi-kisi angket lembar validasi ahli materi yang digunakan untuk memvalidasi produk.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Materi

Kriteria	Indikator	Nomor Soal
Aspek Kelayakan Isi dan Kelayakan Materi	Kualitas isi dan tujuan	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10
	Kualitas Pembelajaran	10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20

b. Lembar Validasi Untuk Ahli Media

Lembar validasi berikut berisi penialain mengenai aspek desain, grafis, dan juga pemrograman. Hasil penilaian ini akan digunakan pada perbaikan media yang dikembangkan. Berikut merupakan kisi-kisi angket lembar validasi ahli media yang dipakai untuk memvalidasi produk.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Media

Kriteria	Indikator	Nomor Soal
Aspek Desain dan Kelayakan Kegrafisan	Kualitas isi dan tujuan	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10
	Kualitas Pembelajaran	10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20

2. Lembar Angket Uji Kepraktisan Respon Guru dan Siswa

Lembar respon ini digunakan untuk mendapatkan data dari guru mata pelajaran dan siswa mengenai media pembelajaran yang sedang dikembangkan sesuai dengan angket yang tentunya sudah dipersiapkan sebelumnya. Hasil dari penilaian lembar respon ini akan dipakai untuk analisis kepraktisan media pembelajaran. Berikut merupakan kisi-kisi angket lembar respon guru dan lembar respon siswa yang digunakan untuk menilai tingkat kepraktisan produk.

Tabel 3.4 Kisi-kisi Lembar Instrumen Kepraktisan dari Respon Guru

Kriteria	Indikator	Nomor Soal
Aspek Kelayakan Isi dan Kelayakan Materi	Kualitas isi dan tujuan	1,2,3,4,5,6,7,
	Kualitas Pembelajaran	8,9,10,11,12,13,14

Tabel 3.5 Kisi-kisi Lembar Instrumen Kepraktisan dari Respon Siswa

Aspek	Nomor Soal
Kemenerikan	1, 2, 3, 4, 5, 6
Materi	7, 8, 9, 10
Bahasa dan Pemrograman	11, 12, 13, 14, 15

H. Teknik Analisis Data

Analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data yang didapat dari angket validator dan respon siswa pada saat uji coba dianalisis memakai statistik. Hasil analisis data akan digunakan sebagai dasar revisi atau perbaikan produk yang akan dikembangkan.

1. Analisis Deskriptif Kualitatif

Analisis Deskriptif Kualitatif bertujuan untuk menggabungkan dan juga menyusun informasi data kualitatif dalam bentuk komentar, masukan dan saran perbaikan dari ahli materi dan ahli media pembelajaran yang terdapat dalam angket penilaian media pembelajaran matematika berbasis *mobile learning* pada materi bentuk aljabar

2. Analisis Deskriptif Kuantitatif

a. Analisis Data Kevalidan Produk

Proses validasi dilaksanakan dengan mempe rtimbangkan bobot yang diberikan pada setiap tanggapan dari instrumen pengumpulan data penelitian yang dipilih untuk setiap pernyataan. Selanjutnya, dilakukan perhitungan skor rata-rata dari penilaian pada setiap komponen media pembelajaran dengan menggunakan formula tertentu:

$$\text{persentase kevalidan} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

berikutnya, kriteria kevalidan dikelompokkan menggunakan skala sebagai berikut.⁴⁰

Tabel 3.6 Kategori Tingkat Kevalidan Media Pembelajaran

⁴⁰ Sa'dun Akbar, *Instrumen Perangkat Pembelajaran* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013), 41.

Skor Kualitas	Kriteria Penilaian	Keterangan
85,01% – 100,00 %	Sangat Valid	Dapat digunakan tanpa revisi
70,01% – 85,00 %	Valid	Dapat digunakan dengan sedikit revisi
50,01% – 70,00 %	Kurang Valid	Disarankan untuk tidak digunakan karena dilakukan banyak revisi
01,00% – 50,00 %	Tidak Valid	Tidak boleh digunakan dan harus revisi total

b. Analisis Data Kepraktisan Produk

Penggunaan metode kuantitatif dalam menganalisis respons siswa dan guru terhadap media pembelajaran untuk mengevaluasi tingkat kepraktisannya. Rata-rata dari respons lembar dievaluasi untuk menentukan tingkat kegunaan dengan menggunakan rumus:.

$$\text{persentase kepraktisan} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

berikutnya, kriteria kevalidan dikelompokkan menggunakan skala sebagai berikut:

Tabel 3.7 Kategori Tingkat Kepraktisan Media Pembelajaran

Skor Kualitas	Kriteria Penilaian	Keterangan
85,01% – 100,00 %	Sangat Praktis	Dapat digunakan tanpa revisi
70,01% – 85,00 %	Praktis	Dapat digunakan dengan sedikit revisi
50,01% – 70,00 %	Kurang Praktis	Disarankan untuk tidak digunakan karena dilakukan banyak revisi

01,00% – 50,00 %	Tidak Praktis	Tidak boleh digunakan dan harus revisi total
------------------	---------------	--

I. Teknik Validitas dan Keabsahan Data

Teknik validitas yang dipakai pada penelitian ini terdiri dari validitas tampak (*face validity*).

1. Validitas Tampang (*Face Validity*)

Validitas tampak (*face validity*) yang termasuk dalam bagian dari validitas isi (*content validity*). Validitas tampak merupakan pengukuran kevalidan yang berdasarkan pada penilaian pada format penampilan (*appearance*) dan kesesuaian konteks item dalam tujuan ukur tes. Meskipun signifikansi validitas ini tergolong kecil, tetapi tetap penting untuk dilakukan sebagai langkah awal.⁴¹

⁴¹ Saifuddin Anwar, *Reliabilitas dan Validitas* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2019), 43.