

BAB III

METODE PENGEMBANGAN

3.3 Model Pengembangan

3.1 Pengertian Model Pengembangan

Penelitian ini menggunakan model pengembangan (R&D). Penelitian model pengembangan adalah penelitian yang bertujuan untuk menciptakan atau meningkatkan suatu model, metode, atau pendekatan dalam suatu bidang tertentu. Penelitian ini fokus pada pengembangan solusi atau produk yang praktis dan efektif dalam konteks yang relevan, daripada hanya menguji teori atau konsep secara teoritis. Tujuan utamanya adalah untuk menciptakan atau meningkatkan sesuatu yang dapat diterapkan secara langsung dalam praktek atau kehidupan nyata, seperti pendekatan pembelajaran baru dalam pendidikan, teknologi baru. (Hamzah, 2019:1).

Proses penelitian dan pengembangan meliputi empat tahapan, yang dikenal sebagai 4D: definisi, desain, pengembangan, dan penyebaran. Tahap definisi mencakup penetapan produk dan spesifikasinya, serta melibatkan analisis kebutuhan yang dilakukan melalui penelitian dan tinjauan literatur. Pembuatan rancangan untuk produk yang telah ditetapkan merupakan bagian dari tahap desain. Pengembangan berperan aktif dalam proses mengubah rancangan menjadi produk yang diuji secara berulang hingga memenuhi spesifikasi yang ditentukan. Tahap desain melibatkan lima langkah kunci, yaitu analisis awal, analisis peserta didik, analisis konsep, analisis tugas, dan perumusan tujuan pembelajaran. Penilaian oleh para ahli dan uji coba dilakukan selama proses pengembangan. Pada tahap akhir, produk disebarkan agar dapat dipahami dan digunakan oleh orang lain di lingkungan kelas.

3.2 Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini memiliki tiga tujuan yakni:

1. Memperbaiki kesenjangan antara hasil-hasil penelitian dan praktik pendidikan, menghubungkan antara penelitian dasar dan penelitian terapan.
2. Mengidentifikasi, mengembangkan, dan memvalidasi produk agar penelitian ini dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan pembelajaran secara efektif.
3. Menguji satu atau lebih teori yang menjadi dasar dari produk, menilai apakah teori tersebut masih relevan dan efektif dalam konteks saat ini, serta mungkin perlu mengintegrasikan teori-teori lain jika ditemukan bahwa produknya tidak efektif, bahkan mungkin memerlukan pendekatan multidisiplin.

3.3 Tipe Penelitian dan Pengembangan

Jenis penelitian dan pengembangan berdasarkan dua tujuan utama yakni pengembangan prototipe produk dan penyusunan saran metodologi untuk merancang dan mengevaluasi prototipe produk, Richey & Khaeroni (2021:10). Penelitian pengembangan ini dibagi menjadi dua jenis yaitu:

1. Jenis pertama berfokus pada desain dan evaluasi produk atau program tertentu untuk menggambarkan proses pengembangan dan menentukan kondisi yang mendukung implementasi program.
2. Jenis kedua mengarah pada pengembangan program yang telah ada sebelumnya. Tujuan dari jenis ini adalah untuk memahami prosedur-prosedur desain dan evaluasi yang efektif.

3.4 Tahap Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan merupakan langkah yang dirancang untuk mencapai tujuan penelitian yang ditetapkan. Tahap-tahap ini dapat bervariasi sesuai pada sifat penelitian, bidang studi, dan metodologi yang digunakan, Khaeroni (2021: 10–11).

1. Pemeriksaan awal: Meliputi tinjauan literatur, konsultasi dengan pakar, analisis ketersediaan contoh relevan, serta studi kasus dan praktik umum untuk mengidentifikasi kebutuhan yang ada.
2. Penanaman teori: Tahap ini melibatkan penguraian dasar pemikiran teoritis untuk pemilihan desain, dengan usaha lebih sistematis dalam menerapkan pengetahuan dasar.
3. Uji empiris: Melibatkan pengumpulan bukti empiris yang menunjukkan keefektifan intervensi secara praktis.
4. Dokumentasi, analisis, dan refleksi: Proses dan hasil penelitian didokumentasikan, dianalisis, dan direfleksikan untuk memengaruhi spesifikasi dan perluasan metodologi yang digunakan dalam merancang dan mengembangkan penelitian.

3.3.3 Proses Penelitian Pengembangan

Menurut Sugiyono, Sigit Purnama (2013: 21), proses penelitian dan pengembangan meliputi pengumpulan data, identifikasi potensi dan masalah, perancangan produk, validasi desain, perbaikan desain, pengujian produk, revisi desain, pengujian penggunaan, revisi produk, dan produksi massal produk. Namun, menurut Dick, Carey, dan Sigit Purnama (2013: 27), terdapat sepuluh langkah dalam penelitian dan pengembangan, yang meliputi: analisis kebutuhan untuk menetapkan tujuan program atau produk pembelajaran; analisis pembelajaran untuk menentukan keterampilan spesifik; identifikasi perilaku dan karakteristik siswa; merumuskan kompetensi dasar dan indikatornya; serta mengembangkan program pembelajaran. Berdasarkan rangkaian langkah-langkah yang disajikan oleh para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa para peneliti dapat dengan mudah menjalankan penelitian di sekolah dengan merujuk pada langkah-langkah tersebut.

3.1 Prosedur Pengembangan

Metode modifikasi 4D untuk pengembangan perangkat pembelajaran dibagi empat tahap yakni: Pendefinisian, Perancangan, Pengembangan, dan Penyebaran. Tujuannya adalah untuk menciptakan produk berupa media Realitas Virtual, Khaeroni (2021: 137-205).

3.1.1 Tahapan Perancangan

Pada tahap perancangan, peneliti mulai menekankan aspek teknis produk yang sedang dikembangkan. Untuk memulainya, peneliti membuat pola dan menentukan bahan yang akan digunakan untuk produk tersebut. Tahap ini juga mencakup penentuan kriteria atau elemen, seperti elemen penilaian validitas dan efektivitas produk. Elemen-elemen ini dipertimbangkan berdasarkan proses perancangan pola dan penentuan bahan yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya, yaitu tahap pendefinisian atau deskripsi.

a. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tujuan dari tahap ini adalah untuk menetapkan dan mendefinisikan persyaratan yang diperlukan dalam pembelajaran. Proses ini melibatkan lima tahapan utama:

a. Persiapan

Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi terhadap peserta didik. Dari observasi tersebut, diketahui bahwa siswa cenderung pasif dan terbatasnya variasi media yang digunakan selama proses pembelajaran. Masalah yang ditemukan adalah penggunaan media papan tulis dan metode ceramah oleh guru. Menghadapi permasalahan ini, peneliti memutuskan untuk mengembangkan produk menggunakan Aplikasi *Canva* sebagai

bahan pengajaran. Hal ini bertujuan untuk mencegah rasa bosan siswa dan meningkatkan keterlibatan aktif mereka dalam mempelajari materi.

b. Analisis Siswa

Pada tahap analisis siswa ini, dilakukan pengamatan terhadap siswa Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Karena minat belajar tiap siswa berbeda, peneliti menemukan bahwa hambatan utama adalah kurangnya keterlibatan siswa dalam mempelajari materi yang disampaikan karena kurangnya variasi dalam media pembelajaran.

c. Analisis Konsep

Materi pembelajaran yang dipilih untuk pengembangan produk ini sesuai dengan kurikulum yang berlaku pada Kompetensi Dasar 3.14, yaitu menelaah unsur-unsur dan kebahasaan dari surat pribadi dan surat dinas yang dibaca dan didengar.

d. Analisis Tugas

Analisis tugas disusun berdasarkan kompetensi dasar dan indikator pencapaian yang tercantum dalam materi yang diberikan. Analisis tugas ini didasarkan pada Kompetensi Dasar 3.14, yaitu menelaah unsur-unsur dan kebahasaan dari surat pribadi dan surat dinas yang dibaca dan didengar.

e. Perumusan Tujuan Pembelajaran

Pada tahap ini, diharapkan siswa dapat mengikuti dan memahami setiap instruksi yang disediakan dalam produk yang dibuat. Siswa juga diharapkan dapat menelaah unsur-unsur dan kebahasaan dari surat pribadi dan surat dinas yang dibaca dan didengar.

b. **Tahapan Perancangan (*design*)**

Pada tahap perancangan, peneliti harus memusatkan perhatian pada aspek teknis produk yang sedang dikembangkan. Ini mencakup pengenalan, pemilihan media, pemilihan format, pembuatan rancangan awal, dan pembuatan tes acuan standar.

a. Pengantar

Peneliti memilih Aplikasi sebagai media pembelajaran dalam bentuk bahan pengajaran karena di lokasi peneliti, variasi penggunaan media pembelajaran masih kurang, yang menyebabkan kebosanan siswa. Peneliti juga ingin memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Pemilihan media berbentuk aplikasi yang memanfaatkan teknologi tersebut sangat cocok untuk keperluan tersebut.

b. Pemilihan Format

Pemilihan format produk yang dihasilkan, yaitu bahan pengajaran dalam bentuk aplikasi, dilakukan sesuai dengan tahapan pembuatan media presentasi. Pemilihan format dalam pengembangan ini didasarkan pada desain isi pembelajaran yang sistematis, terstruktur, dan menarik bagi siswa yang akan mengikuti proses pembelajaran.

c. Rancangan Awal

Pada tahap ini, peneliti membuat produk yang akan digunakan dengan menggunakan perangkat laptop. Proses pembuatan dilakukan melalui aplikasi *Canva*. Pertama-tama, peneliti merancang *slide* awal dengan memilih *template* dan diagram, serta menyesuaikan latar belakang dengan teks atau kalimat. Setelah itu, peneliti melanjutkan dengan halaman yang berisi profil peneliti sebagai pembuat media pembelajaran dari aplikasi *Canva*. Peneliti juga merancang animasi agar media menjadi lebih menarik sehingga siswa lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran dengan baik.

d. Penyusunan Teks Acuan Patokan

Pada tahap penyusunan tes ini, peneliti menyusun evaluasi pembelajaran yang sesuai dengan materi yang telah disampaikan. Proses penyusunan dilakukan sesuai dengan kriteria dan instrumen penelitian yang telah ditetapkan.

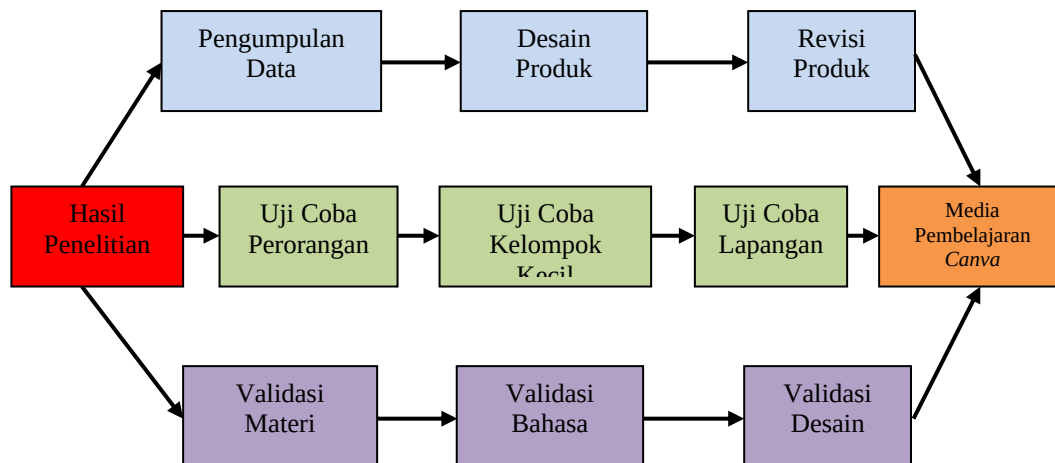
c. Tahapan Pengembangan (*develop*)

Pada tahap perancangan, peneliti perlu mulai memfokuskan perhatian pada elemen teknis dari produk yang sedang dikembangkan. Ini meliputi pengenalan, pemilihan media, pemilihan format, pembuatan rancangan awal, serta pembuatan tes standar sebagai patokan.

d. Tahap Penyebaran (*disseminate*)

Ini merupakan tahap terakhir dari model pengembangan 4D yang dirumuskan oleh Thyagurajan. Pada tahap akhir ini, peneliti harus menilai apakah produk yang dihasilkan sesuai dengan tujuan pengembangan yang telah ditetapkan. Dalam konteks penelitian ini, kesesuaian tersebut mencakup aspek efektivitas, termasuk pengenalan, pilihan media distribusi, penggunaan berbagai media distribusi, serta pengumpulan umpan balik atau evaluasi.

HASIL PENELITIAN YANG DIHARAPKAN



Keterangan :

- : Hasil Penelitian
- : Hasil Penelitian Prosedur Pengembangan
- : Uji Coba Produk
- : Uji Coba Kelayakan
- : Produk Yang di hasilkan
- : Garis Penghubung

Pengumpulan data adalah langkah dalam penelitian yang melibatkan pengumpulan informasi lapangan untuk menjawab pertanyaan penelitian. Untuk memastikan kualitas data, peneliti harus bersikap tekun, sabar, dan memiliki ketekunan dalam prosesnya. Desain produk mencakup proses yang melibatkan perencanaan, pembuatan, dan pengembangan produk. Proses ini bertujuan untuk menangani masalah yang dihadapi konsumen atau untuk memenuhi kebutuhan pasar tertentu. Revisi produk merupakan langkah untuk memperbaiki produk melalui peninjauan kembali hasilnya. Hasil penelitian merupakan evaluasi ulang terhadap keabsahan temuan penelitian; pembahasan hasil penelitian dapat dijelaskan sebagai ide-ide awal peneliti yang digunakan untuk menjelaskan dan memahami temuan penelitian dalam rangka menjawab pertanyaan penelitian.

Peneliti berkeinginan untuk melakukan uji coba secara individu guna mengevaluasi apakah media komik pendidikan yang dibuat layak atau tidak, serta untuk mendapatkan masukan dan saran mengenai media tersebut. Uji coba kelompok kecil diadakan dengan melibatkan kelompok 1-6 siswa untuk mengidentifikasi masalah awal yang mungkin timbul saat menggunakan media tersebut. Diinginkan agar tidak ada permasalahan signifikan yang muncul selama penggunaan modul interaktif. Uji coba lapangan adalah langkah evaluasi yang melibatkan siswa untuk menilai daya tarik produk yang telah dibuat. Setelah uji coba lapangan, dilakukan uji efektivitas. Siswa dapat menggunakan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran untuk membantu mereka memahami pelajaran yang sulit. Dengan menerapkan analogi dan menggambarkan situasi dari kehidupan sehari-hari, diharapkan mereka dapat lebih memahami materi pelajaran.

Validasi materi merupakan proses penilaian media pembelajaran untuk menentukan apakah sesuai dengan standar tiga dimensi dan memenuhi sejumlah kriteria. Ahli dalam materi pembelajaran, baik dosen maupun guru yang kompeten dalam pembuatan kurikulum, bertindak sebagai validator

untuk memastikan akurasi dan kesesuaian materi. Validasi bahasa adalah langkah memeriksa kebenaran dan ketepatan penggunaan bahasa. Verifikasi desain merujuk pada evaluasi apakah desain produk baru akan lebih efektif dibandingkan sebelumnya atau tidak.

3.1.1 Uji Coba Produk

3.1.1.1 Subjek Uji Coba

a) Ahli Materi

Ahli materi dalam penelitian ini adalah Ibu Yanida Buulolo, S.Pd., M.Pd., dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Universitas Nias (UNIAS), yang memvalidasi materi dari media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti.

b) Ahli Bahasa

Bapak Lestari Waruwu, S.Pd., M.Pd., dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Universitas Nias (UNIAS), adalah ahli bahasa yang memvalidasi bahasa dari media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti.

c) Ahli Media/desain

Bapak Nov Elhan Gea, SE., MM, dosen Pendidikan Manajemen di Universitas Nias (UNIAS), adalah ahli desain yang memvalidasi desain media pembelajaran penelitian ini.

3.1.1.2 Peserta Didik

Peserta didik kelas VII SMP menjadi sampel uji perorangan berjumlah 3 orang dan uji kelompok kecil berjumlah 6 orang di kelas VII SMP, serta kelas VII SMP Negeri 2 Gido berjumlah 14 orang siswa laki-laki dan 17 orang peserta didik perempuan menjadi subjek uji coba lapangan.

3.1.1.3 Desain Uji Coba

Menurut Indaryati dan Jailani (2015:90), evaluasi produk dilakukan dalam tiga tahap, yaitu uji perorangan, uji kelompok kecil, dan uji lapangan.

- a. Uji Perorangan: Awalnya, peneliti menguji produk pada tiga siswa sebagai tahap awal penelitian sebelum melanjutkan ke uji kelompok kecil.

- b. Uji Kelompok Kecil: Produk yang sudah diuji secara individu kemudian diujikan kembali dengan metode uji kelompok kecil. Teknik pengujian dalam uji kelompok kecil serupa dengan uji perorangan. Pada tahap ini, ada enam siswa dalam satu kelompok.
- c. Uji Lapangan: Uji lapangan, yang juga dikenal sebagai uji kemanfaatan produk, bertujuan untuk menilai kelayakan dan efektivitas media pembelajaran.

3.1.1.4 Jenis Data

Dalam tahap penelitian ini, terdapat dua jenis data yang dimanfaatkan, yaitu data kuantitatif dan data kualitatif:

- a. Data kualitatif digunakan untuk menilai kualitas produk media pembelajaran, berdasarkan evaluasi dari ahli materi, ahli bahasa, ahli desain, dan peserta didik.
- b. Data kuantitatif digunakan untuk mengevaluasi proses pengembangan media pembelajaran *Canva* melalui analisis kritik dan saran yang diberikan oleh ahli materi, ahli bahasa, ahli desain, dan peserta didik.

3.1.1.5 Instrumen Pengumpulan Data

Untuk merancang media pembelajaran, diperlukan alat pengumpulan data untuk menggali informasi tentang langkah-langkah yang harus diambil. Tujuan utamanya adalah untuk menciptakan produk yang memiliki kualitas dan daya tarik, sehingga memudahkan peserta didik dalam pembelajaran. Selain itu, tujuannya juga meliputi penilaian terhadap tingkat kesesuaian, kepraktisan, dan efektivitas produk yang dihasilkan.

Untuk mengevaluasi kecocokan produk yang telah dibuat, tim ahli diberikan formulir validasi untuk menilai media pembelajaran yang telah dirancang. Untuk menilai tingkat kemudahan penggunaan produk, digunakan kuesioner respons pembelajaran. Sementara itu, untuk mengukur efektivitas produk dalam proses pembelajaran, peneliti menyusun tes yang akan dinilai dalam materi menulis surat pribadi dan surat dinas.

a) Lembar Validasi Kelayakan Media Pembelajaran

Pedoman observasi digunakan untuk mengumpulkan data evaluasi ahli materi, ahli bahasa dan ahli media.

Tabel 1
Kisi-kisi Instrumen Validasi Media Pembelajaran Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Skor			
			1	2	3	4
1	Relevansi	1. Topik materi relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai				
		2. Tugas relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai				
		3. Contoh-contoh penjelasan relevan dengan kompetensi yang dikuasai				
		4. Kedalaman uraian sesuai dengan tingkat perkembangan siswa				

		5. Kelengkapan uraian materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa				
		6. Jumlah ilustrasi yang fungsional				
2	Keakrutan	1. Materi yang dijelaskan sesuai dengan kebenaran keilmuan				
		2. Materi yang disajikan sesuai dengan tingkat perkembangan mutakhir				
		3. Topik materi yang dijelaskan sesuai bahasa sehari-hari				
		4. Pengemasan materi sesuai dengan pendekatan ilmu yang bersangkutan				
3	Kelengkapan sajian	1. Menyajikan kompetensi yang harus dikuasai siswa				
		2. Menyajikan manfaat dan pentingnya penguasaan kompetensi bagi kehidupan siswa				
		3. Menyajikan daftar isi				
		4. Menyajikan daftar pustaka				
4	Sistematika sajian	1. Uraian materi mengikuti alur pikir dari sederhana ke kompleks				
		2. Penjelasan materi sangat mudah dimengerti siswa				
		3. Penjelasan materi mengikuti alur pikir dari lingkup lokal ke global				
5	Kesesuaian sajian dengan tuntutan pembelajaran yang terpusat pada siswa	1. Mendorong rasa keingintahuan siswa				
		2. Mendorong terjadinya interaksi siswa dengan sumber belajar				
		3. Mendorong siswa membangun pengetahuannya sendiri				
		4. Mendorong siswa untuk mengamalkan isi bacaan				

Sumber : Akbar (2013:39)

Tabel 2
Kisi-kisi Instrumen Validasi Media Pembelajaran Ahli Bahasa

No.	Aspek	Indikator	Skor			
1.	Kesesuaian bahasa dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan	1. Ketepatan penggunaan ejaan				
		2. Ketepatan penggunaan istilah				

	benar	3. Ketepatan penyusunan struktur kalimat				
2.	Keterbacaan dan kekomunikatifan	1. Panjang kalimat sesuai dengan tingkat perkembangan arak				
		2. Struktur kalimat sesuai dengan pemahaman siswa				
		3. Pembuatan alinea sesuai dengan pemahaman siswa				
		4. Bahasa yang digunakan bahasa setengah formal (bahasa sehari-hari di kelas)				

Sumber :Akbar (2013:39)

Tabel 3
Kisi-kisi Instrumen Validasi Media Pembelajaran Ahli Media/desain

No.	Indikator	Skor			
1.	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran				
2.	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa				
3.	Kesesuaian media dengan sumber belajar				
4.	Kemampuan media dalam mengembangkan				
	motivasi siswa				
5.	Kemampuan media dalam menarik perhatian siswa				
6.	Kemampuan media untuk dapat menciptakan rasa senang siswa				
7.	Kesesuaian media mudah dipahami siswa				
8.	Kemampuan media untuk mengulang apa yang dipelajari				
9.	Kemampuan media sebagai stimulus belajar				

10.	Kemampuan media untuk umpan balik segera				
11.	Kesesuaian media dengan lingkungan belajar				
12.	Kemudahan media dalam praktik belajar pembelajaran				
13.	Efisiensi media dalam kaitannya dengan waktu				
14.	Keamanan media bagi siswa				
15.	Kualitas media				

Sumber : Akbar (2013:12)

c. Angket Respon Peserta Didik

Angket yang diperlukan bertujuan untuk menghimpun pandangan siswa mengenai media pembelajaran Bahasa Indonesia terkait topik menulis surat pribadi dan surat dinas. Siswa diminta untuk memberikan tanggapan atau respons terhadap media pembelajaran Bahasa Indonesia dalam materi menulis surat pribadi dan surat dinas dengan menggunakan pertanyaan dan pernyataan yang telah disiapkan oleh peneliti. Lembar validasi media pembelajaran terdiri dari sejumlah item penilaian yang menyoroti aspek praktisitas media pembelajaran, yang disusun dengan menggunakan skala Guttman.

Tabel 4
Kisi-kisi Angket Respon Peserta Didik

No.	Aspek	Indikator
1.	Materi/isi	1. Kelengkapan dan kejelasan dalam menyampaikan
		2. Penyampaian tujuan pembelajaran jelas
		3. Penyampaian materi dengan jelas
2.	Bahasa/komunikasi	1. Kesesuaian penggunaan kaidah bahasa
		2. Bahasa yang digunakan mudah dipahami siswa
3.	Penyajian	1. Ke runtutan dalam penyajian
		2. Keterpaduan dalam penyajian
4.	Teks	1. Teks disajikan dengan jelas
		2. Ilustrasi disajikan dengan jelas
5.	Visual	1. Tampilan <i>background</i> menarik

		2. Perpaduan dalam penggunaan warna
6.	Penokohan	1. Pemilihan karakter tokoh
		2. Kemenarikan karakter tokoh
7.	Tampilan keseluruhan	1. Keterpaduan tampilan keseluruhan

Sumber :Megantari, dkk., (2021:142)

d. Efektivitas

Pengukuran efektivitas dilakukan melalui penggunaan tes hasil belajar sebagai alat evaluasi. Penggunaan instrumen ini dimaksudkan untuk menghimpun data tentang prestasi peserta didik dalam pembelajaran yang melibatkan media pembelajaran pada topik menulis surat pribadi dan surat dinas. Tes hasil belajar difungsikan untuk mendapatkan informasi mengenai pemahaman materi yang diperoleh siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media tersebut. Untuk menilai kemajuan siswa, peneliti mengaplikasikan tes esai setelah fase implementasi media pembelajaran. Tes ini dirancang dalam bentuk soal esai.

3.3.5 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang diterapkan untuk mengolah informasi dari evaluasi oleh ahli dan uji coba pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia yang menjadi produk.

a) Analisis Kelayakan Media Pembelajaran oleh Validator Ahli

Evaluasi kualitatif terhadap media pembelajaran diterapkan dengan menggunakan daftar periksa penelitian. Penilaian dari para ahli validator disajikan dalam bentuk kode menggunakan skala rating scale dengan empat opsi jawaban.

Tabel 5
SKALA RATING SCALE

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

Sumber: Latifah, dkk., (2016:45)

Proses analisis data untuk menilai validitas media pembelajaran melalui lembar validasi dilakukan dengan langkah-langkah berikut:

1. Menghitung total skor dari setiap validator dengan menjumlahkan skor dari setiap indikator.
2. Menghitung total skor keseluruhan dengan menjumlahkan skor dari semua validator.
3. Menentukan nilai validitas menggunakan rumus persentase.

$$P = \frac{X}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

P : Presentase kelayakan

n : Jumlah skor rata-rata penilaian

N : Jumlah skor maksimal aspek penilaian

Sumber : Mukti, dkk., (2018:59)

- 1) Hasil validitas yang telah diketahui persentasinya dapat dicocokkan dengan kriteria validitas seperti yang disajikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 6
Kriteria Kelayakan

Tingkat Pencapaian (%)	Kriteria	Keterangan
81%-100%	Sangat Layak	Tidak Revisi/Valid
61%-80%	Layak	Tidak Revisi/Valid
41%-60%	Cukup Layak	Revisi/Tidak Valid
21%-40%	Kurang Layak	Revisi/Tidak Valid

00%-20%	Tidak Layak	Revisi/Tidak Valid
---------	-------------	--------------------

Sumber : Murniati (dalam Zunaidah dan Amin 2016:22)

b) Penilaian Tanggapan Siswa terhadap Media Pembelajaran: Sebuah Analisis Angket

Untuk mengevaluasi kemudahan penggunaan pembelajaran, studi dapat memanfaatkan kuesioner tanggapan peserta didik. Setiap jawaban dalam kuesioner dinilai dengan skor tertinggi "satu" dan skor terendah "nol", dimana nilai "satu" diberikan untuk respons positif seperti "Ya" dan "nol" untuk respons negatif seperti "Tidak". Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan skala Guttman dalam format checklist.

Tabel 7
Skoring Skala Guttman

Jawaban	Skor
Ya	1
Tidak	0

Sumber : Riduwan (dalam Novianti 2015:4)

Data kuantitatif yang diperoleh dari penilaian kemudian dianalisis menggunakan langkah-langkah berikut:

1. Menghitung total skor dari setiap indikator.
2. Menghitung persentase dari masing-masing indikator dengan menggunakan rumus tertentu.

$$P = \frac{X}{N} 100 \%$$

Keterangan:

P : Presentase kelayakan

n : Jumlah skor rata-rata aspek penilaian

N : Jumlah skor maksimal aspek penilaian

Sumber: Mukti, dkk., (2018:59)

- 1) Menghitung rata-rata presentase angket respon peserta didik

$$\text{Total Nilai} = \frac{\text{Jumlah Nilai Responden}}{\text{Jumlah Maksimum}} \times 100\%$$

Sumber : Wicaksono dalam noor (2019:42)

Tabel 8
Kriteria Kepraktisan

Presentase %	Kriteria
00-20	Sangat kurang
21-40	Kurang
41-60	Cukup
61-80	Layak
81-100	Sangat praktis

Sumber : Riduwan (dalam Mukti, dkk., 2018:59)

c) Analisis Data Efektivitas (Hasil Belajar Peserta didik)

Untuk mengevaluasi tingkat efektivitas media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti, dilakukan analisis melalui data hasil belajar peserta didik. Penilaian hasil belajar dilakukan secara individual, di mana peserta didik dianggap berhasil jika mereka mencapai atau melebihi nilai KKM (nilai > KKM). Sesuai dengan KKM untuk menulis surat pribadi dan surat dinas di lokasi penelitian, ketuntasan individu ditetapkan pada nilai 80. Rumus yang digunakan untuk menghitung hasil belajar setiap peserta didik adalah sebagai berikut:

$$KB = \frac{T}{T_t} \times 100\%$$

Keterangan :

KB : Ketuntasan belajar

T : Jumlah skor yang diperoleh siswa

T_t : Jumlah skor total

Sipayung dan Sinta (2018:162)

Peserta didik dianggap berhasil atau tuntas jika nilai yang diperoleh mereka lebih besar atau sama dengan nilai KKM. Pembelajaran dianggap

berhasil secara klasikal jika minimal 70% peserta didik mencapai nilai tuntas. Analisis efektivitas media pembelajaran yang telah dibuat dilakukan melalui pengukuran hasil belajar siswa. Pencapaian hasil belajar ditekankan pada pencapaian individu. Pembelajaran dianggap berhasil secara klasikal jika terbukti sangat efektif.

Tabel 9
Kriteria Efektivitas (Hasil Belajar Peserta Didik)

Interval Skor	Kriteria
$P > 80$	Sangat Efektif/Sangat Baik
$70 < P < 80$	Efektif/Baik
$60 < P < 70$	Cukup Efektif
$50 < P < 60$	Kurang Efektif
$P < 50$	Tidak Efektif

Sumber : Widoyoko (dalam Gitriani, dkk., 2018:45)

Tabel 10
Kriteria Penilaian Soal Menentukan Struktur Surat Pribadi dan Surat Dinas

Bagian	Penjelasan	Skor 1-5
Orientasi		
Pengajuan		
Penawaran		
Persetujuan		
Penutup		

Keterangan:

Skor 5 (85-100) : Sangat jelas

Skor 4 (75-84) : Jelas

Skor 3 (67-74) : Cukup jelas

Sumber: Yustinah (2018:16)