

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian dan Pengembangan

3.1.1 Metode Penelitian

3.1.1.1 Pengertian Research and Development (R&D)

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau dikenal sebagai Research and Development (R&D). Menurut Okpatrioka (2023) secara etimologis, istilah *research* berasal dari bahasa Inggris *research* (re artinya kembali dan haku artinya melihat) artinya penelitian atau pengujian yang dilakukan secara teliti dan analitis untuk menemukan fakta atau prinsip dengan menggunakan langkah-langkah tertentu, sedangkan tahap *development* mencakup tahap merancang dan menguji efektivitas produk baru atau pengembangan produk yang sudah ada.

Rustamana et al., (2024) menjelaskan bahwa metode penelitian pengembangan (*Research and Development*), adalah salah satu jenis penelitian yang sering digunakan dalam konteks pendidikan. Penelitian dan pengembangan berfungsi sebagai metode ilmiah guna mendapatkan data, yang kemudian dapat memudahkan peneliti untuk menghasilkan, mengembangkan, mengesahkan produk. Hal ini sejalan dengan Putri & Reinita (2023) bahwa penelitian dan pengembangan ialah metode yang diterapkan dalam penelitian dengan tujuan menghasilkan produk, lalu pengujian kevalidan dan kepraktisan produk tersebut.

3.1.1.2 Kegunaan Penelitian dan Pengembangan

Fahrurozi & Mohzana (2020) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan memiliki beberapa kegunaan sebagai berikut:

- a. Meningkatkan wawasan di bidang pendidikan, artinya bahwa penelitian memberikan kontribusi pada informasi yang sudah ada mengenai masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran.
- b. Meningkatkan praktik pembelajaran, yaitu berkaitan dengan keterampilan guru yang diharapkan dapat melaksanakan pembelajaran lebih efektif dan efisien serta sesuai dengan paradigma pendidikan yang terbaru.
- c. Memberikan informasi mengenai isu – isu kebijakan publik, bagi para pembuat kebijakan dalam pendidikan sehingga mereka mendapatkan informasi yang tepat dan terukur dalam proses pengambilan keputusan untuk meningkatkan kualitas pendidikan tingkat daerah maupun dalam skala nasional.

3.1.2 Model Pengembangan

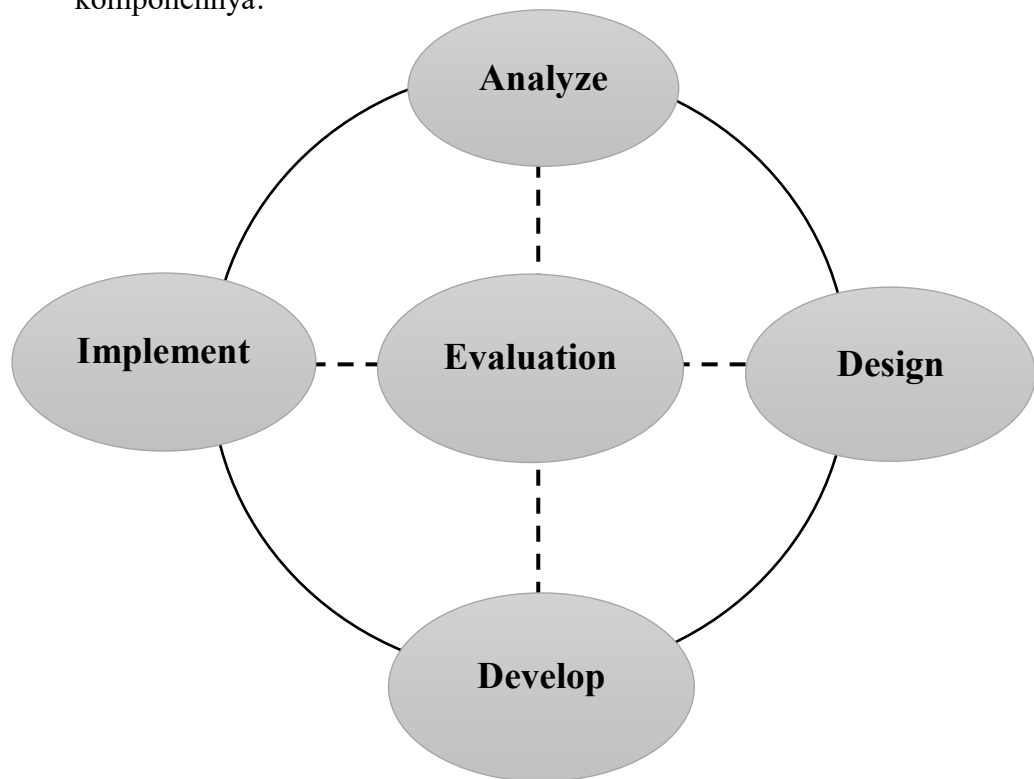
Salah satu model desain sistem pembelajaran yang menunjukkan tahapan tahapan dasar desain sistem pembelajaran yang sederhana dan mudah dipelajari adalah model ADDIE. Model penelitian pengembangan ini sesuai dengan namanya, terdiri dari lima fase/tahap utama yang mencakup: *analysis, design, development, implementation, evaluation*. Satriya et al., (2024) menyatakan bahwa tahap model penelitian pengembangan ADDIE, adalah sebagai berikut:

- a. Tahap Analisis (*Analysis*)
- b. Tahap Perancangan (*Design*)
- c. Tahap Pengembangan (*Development*)
- d. Tahap Pelaksanaan (*Implementation*)
- e. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

3.2 Prosedur Pengembangan

3.2.1 Langkah – Langkah Penelitian Pengembangan

Langkah – langkah penelitian pengembangan pada penelitian ini menggunakan ADDIE. Berikut model ADDIE dengan komponen – komponennya:



Gambar 3.1 Model ADDIE

Pelaksanaan penelitian pengembangan dapat dilakukan berdasarkan langkah – langkah yang didefinisikan sebagai berikut:

1. Analisis (*Analysis*)

Ashri et al., (2024) menyatakan bahwa, analisis yang dilakukan untuk mengembangkan modul pembelajaran yaitu :

a. Analisis Kurikulum

Pada analisis kurikulum diperoleh melalui wawancara dengan guru matematika untuk mengkaji kurikulum yang digunakan di sekolah. Berdasarkan hasil wawancara, diperoleh informasi bahwa UPTD SMP Negeri 4

Gunungsitoli Selatan sudah menggunakan Kurikulum Merdeka di kelas VII & VIII, terdiri dari tujuan pembelajaran, konten kurikulum, metode pembelajaran, penilaian, sumber pembelajaran, dan kesesuaian untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Namun ada sebagian kelas yang masih menggunakan K13, salah satunya kelas IX. Maka dari itu peneliti memilih kelas VIII untuk dijadikan tempat penelitian pengembangan modul pembelajaran karena sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

b. Analisis Karakteristik Siswa

Analisis karakteristik siswa dilakukan untuk mengetahui pemahaman yang mendalam tentang siswa. Analisis ini dilakukan dengan cara mewawancarai guru matematika dan pengamatan secara langsung ketika proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan informasi yang diperoleh, masih banyak siswa yang kurang berpartisipasi dalam pembelajaran matematika, yang kemampuan dasar matematikanya masih rendah. Hal ini terlihat ketika guru memberikan tugas, minimnya inisiatif siswa dalam mengerjakan tugas tersebut dengan tepat dan bahkan tidak mengerjakan sama sekali. Proses pembelajaran yang selama ini digunakan tetap mengandalkan cara ceramah. Pembelajaran masih didominasi oleh pembelajaran dan cara penyampaian materi terbilang monoton, serta belum tersedia modul pembelajaran yang bisa dimanfaatkan. Hal ini membuat siswa tidak dapat pembelajaran mandiri dan tidak mencari referensi lain dari materi yang dipelajari. Selain bahan pembelajaran yang digunakan, model pembelajaran yang digunakan dalam modul juga penting. Model yang digunakan berupa *Visual, Auditory, Kinesthetic* (VAK). Model ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil

pembelajaran siswa sehingga memperoleh banyak pengetahuan secara mandiri.

c. Analisis Kebutuhan Siswa

Analisis kebutuhan siswa yang dilakukan yaitu mengumpulkan informasi tentang bahan pembelajaran yang perlu untuk dikembangkan. Pengumpulan informasi ini dilakukan dengan wawancara terhadap guru matematika di sekolah. Berdasarkan informasi bahwa bahan pembelajaran yang dirancang lebih baik berkaitan dengan kehidupan sehari-hari agar memudahkan siswa mengetahui dan memahami konsep materi.

2. Desain (*Design*)

Semaranata et al., (2024) menyatakan bahwa tahapan desain perencanaan pengembangan modul pembelajaran diantaranya sebagai berikut:

a. Perencanaan materi

Perencanaan materi merupakan langkah menciptakan kerangka gambaran materi yang akan digunakan dalam proses pembelajaran (Sani et al., 2024). Pada tahap ini, peneliti memastikan referensi yang sesuai dengan materi statistika yang akan digunakan dalam penyusunan modul pembelajaran berbasis *Visual Auditory Kinesthetic*.

b. Perencanaan desain modul pembelajaran

Desain merupakan peran penting dalam pengembangan modul, sebagai salah satu dari komponen prinsip pengembangan yang mendasari dan memberi arah teknik dan tahapan penyusunan modul (Famulaqih & Lukman 2024). Perencanaan desain produk, dirancang sesuai dengan materi pembelajaran yang peneliti pilih, yaitu statistika. Modul yang di desain meliputi: Cover modul; Kata Pengantar; Daftar Isi; Panduan Umum; CP dan TP; Alur Tujuan Pembelajaran (ATP); Asesmen; Evaluasi; Refleksi; Glosarium; Daftar Pustaka.

c. Perencanaan instrumen penelitian

Pada tahap ini, peneliti menyiapkan alat penelitian yaitu lembar validasi. Lembar validasi digunakan untuk melihat kevalidan modul pada materi yang telah dikembangkan sebelum dipembelajarkan kepada siswa. Selanjutnya menyiapkan lembar angket respon siswa yang akan diberikan kepada peserta didik pada akhir pembelajaran untuk menguji kepraktisan modul pembelajaran yang telah dikembangkan.

3. Pengembangan (*Development*)

Solihah & Selawati (2024) menyatakan bahwa metode pengembangan ADDIE adalah sebuah metode pengembangan yang dapat digunakan untuk membuat sebuah produk dengan direncanakan rancangan secara terencana dengan melalui pendekatan serta telah berfokus pada saran yang telah diberikan dengan secara berkelanjutan. Modul pembelajaran ini dikembangkan dengan mengutamakan kemampuan visual, auditori, dan kinestetik peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

4. Implementasi (*Implementation*)

Sani et al., (2024) menyatakan bahwa tahap penerapan (*implementation*) bertujuan untuk menguji produk modul pembelajaran yang telah dianggap siap kepada pengguna dimana pengguna modul pembelajaran subjek penelitian. Setelah menggunakan modul, siswa kemudian diminta untuk mengisi kuesioner. Kuesioner ini bertujuan untuk melihat respon siswa terhadap modul yang telah dikembangkan ditinjau dari beberapa aspek yaitu kemudahan, daya tarik, dan efisiensi. Selanjutnya efektivitas modul dilihat berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pembelajaran matematika, yang meliputi manfaat penggunaan modul, penilaian modul dan fungsi modul, serta hasil pengerjaan siswa pada modul tersebut.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Hidayat & Nizar (2021) menyatakan bahwa tahap evaluasi bertujuan untuk menilai kualitas produk dan proses pembelajaran, baik sebelum maupun sesudah tahap implementasi. Penentuan kriteria evaluasi, pemilihan alat evaluasi yang tepat, dan pelaksanaan evaluasi adalah prosedur umum yang terkait dengan tahap evaluasi. Hasil evaluasi dilakukan berdasarkan kuesioner respon siswa.

3.2.2 Penilaian Produk

3.2.2.1 Desain Penilaian

Penilaian produk bertujuan untuk mengetahui kelayakan sebuah produk. Penilaian produk dilakukan dengan penilaian dari ahli materi, ahli desain, dan ahli bahasa serta uji coba dalam kegiatan pembelajaran, dilakukan kepada siswa dengan cara uji coba lapangan.

3.2.2.2 Subjek

Subjek dalam pengembangan modul pembelajaran berbasis *Visual Auditory Kinesthetic* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dengan subjek uji coba produk di UPTD SMP Negeri 2 Gunungsitoli kelas IX dan subjek penelitian di UPTD SMP Negeri 4 Gunungsitoli Selatan kelas VIII.

3.2.2.3 Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Kualitatif yaitu data yang diperoleh dari validator pada tahap validasi. Sedangkan kuantitatif yaitu data yang menjelaskan hasil pengembangan produk yang berupa desain modul.

3.2.2.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dapat dilakukan sebagai berikut :

a. Wawancara

Wawancara merupakan pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab antara penanya dan responden yang bertujuan untuk pengumpulan informasi berguna dalam menemukan masalah yang harus di analisis.

b. Kuesioner atau angket

Angket merupakan daftar pertanyaan yang disampaikan oleh peneliti untuk diisi dan dikembalikan yang bertujuan untuk mengevaluasi atau menguji coba modul.

1) Angket validasi modul

Angket validasi modul digunakan untuk memperoleh data tentang penilaian dari validator terhadap modul berbasis *Visual, Auditory, Kinesthetic* (VAK) yang dikembangkan.

Tabel 3.1 Kisi – kisi Instrumen Penilaian Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir
1	Kelayakan isi	Kesesuaian materi dengan ATP dan CP	1, 2, 3
		Keakuratan materi	4, 5, 6, 7, 8
		Pendukung materi pembelajaran	9
2	Kelayakan penyajian	Teknik penyajian	10
		Pendukung penyajian	11, 12, 13, 14, 15, 16
		Penyajian Pembelajaran	17
		Kelengkapan penyajian	18, 19, 20

Sumber: Arigiyati et al., (2019)

Tabel 3.2 Kisi – kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir
1	Lugas	Struktur kalimat keefektifan kalimat	1, 2
		Kebakuan istilah	3
2	Komunikatif	Pemahaman terhadap pesan atau informasi	4
3	Kaidah bahasa	Ketepatan bahasa	5
		Ketepatan ejaan	6
		Konsisten	7
		Penggunaan symbol	8

Sumber: Marisa et al., (2020)

Tabel 3.3 Kisi – kisi Instrumen Validasi Ahli Desain

No	Aspek	Komponen	Indikator Komponen	Nomor Butir
1	Kelayakan	Ukuran modul	Ukuran fisik modul	1, 2
		Desain modul	Tata letak sampul modul	3, 4
			Huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca	5, 6
		Desain isi modul	Konsistensi tata letak	7, 8
			Unsur tata letak harmonis	9, 10
			Unsur tata letak	11, 12, 13
			Konsistensi tata letak	14

Sumber: Arigiyati et al., (2019)

Tabel 3.4 Penskoran Penilaian Ahli

No	Skor	Kategori
1	1	Sangat tidak setuju
2	2	Tidak setuju
3	3	Kurang setuju
4	4	Setuju
5	5	Sangat setuju

Sumber: Arigiyati et al., (2019)

2) Angket kepraktisan modul

Angket respon siswa berupa instrumen yang dinilai oleh siswa dan bertujuan untuk mengetahui kepraktisan modul berbasis *Visual*, *Auditory*, *Kinesthetic* (VAK) yang dikembangkan.

Tabel 3.5 Kisi – kisi Instrumen Angket Respon Peserta Didik

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir
1	Tampilan	Kemenarikan desain	1
		Warna dan gambar yang bagus	2, 3
		Kemenarikan isi	4
		Ukuran dan bentuk huruf mudah di baca	5
		Kemenarikan kombinasi warna	6
2	Penyajian materi	Mudah digunakan	7
		Bagian-bagian modul mudah dipahami	8, 9, 10, 11
		Kalimat sederhana	12
3	Manfaat	Pedoman penggunaan	13
		Kemudahan pembelajaran	14
		Ketertarikan menggunakan modul	15, 16, 17
		Peningkatan motivasi pembelajaran	18

Sumber: Marisa et al., (2020)

Tabel 3.6 Kisi – kisi Instrumen Angket Respon Guru

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir
1	Komponen penyajian	Ketepatan KI & KD	1
		Ketepatan indikator	2
		Kelengkapan materi	3
		Kejelasan materi	4
		Penggunaan modul membantu proses pembelajaran	5
		Penggunaan modul menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik	6
		Penggunaan modul membuat peserta didik fokus pembelajaran	7
2	Bahasa	Sederhana	8
		Tidak mengandung makna ganda	9
		Menggunakan bahasa baku	10
3	Tampilan modul	Kemenarikan tampilan modul	11
		Kesesuaian gambar dan background dengan materi	12
		Ukuran dan jenis huruf mudah dibaca	13
		Kemenarikan komposisi warna	14

Sumber: Marisa et al., (2020)

Tabel 3.7 Penskoran Penilaian Ahli

Skor	Kategori
5	Sangat baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang
1	Sangat kurang

Sumber: Setiawan et al., (2021)

3) Keefektifan

Keefektifan modul dapat dilihat dari instrument motivasi dan tes hasil belajar peserta didik. Instrumen keefektifan modul bertujuan untuk memperoleh data motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran menggunakan tes dengan materi pembelajaran statistika. Motivasi dan tes hasil belajar bertujuan untuk memperoleh data hasil yang maksimal tentang penguasaan materi yang diberikan dengan menggunakan modul pembelajaran matematika pada materi statistika berbasis *Visua, Auditory Kinesthetic* yang dilaksanakan ketika berlangsung.

Instrumen yang digunakan pada motivasi dan tes hasil belajar peserta didik sebagai berikut:

1. Motivasi

Tahap pelaksanaan penelitian di dahului dengan perancangan angket motivasi yang berdasarkan gabungan indikator motivasi belajar yang dikemukakan oleh Nasrah & Muafiah (2020) yakni (1) Kemauan untuk sekolah; (2) Rasa senang terhadap mata Pelajaran; (3) Kebiasaan untuk belajar tanpa unsur paksaan; (4) Kesadaran ingin belajar dari kegagalan.

Tabel 3.8 Indikator Motivasi Belajar

Indikator	Nomor
Kemauan untuk sekolah	1,7,8,15,17
Rasa senang terhadap mata pelajaran	2,3,4,10,18
Kebiasaan untuk belajar tanpa unsur paksaan	6,13,14,15
Kesadaran ingin belajar dari kegagalan	9,11,12,16
Total	18

Sumber: Riduwan (Nasrah & Muafiah, 2020)

2. Hasil Belajar

Hasil belajar diperoleh dari tes yang diberikan kepada siswa kemudian di hitung dengan instrumen sebagai berikut:

Tabel 3.9 Kategori Penilaian Hasil Belajar

Nilai	Kriteria	Keterangan
91-100	A	Sangat Baik
81-90	B	Baik
71-80	C	Cukup
61-70	D	Kurang
0-59	E	Kurang Sekali

Sumber: Nasrah & Muafiah (2020)

a) Validitas Tes

Uji validitas ini digunakan untuk mengetahui apakah setiap butir dari tes valid atau tidak. Untuk melakukan perhitungan ini, maka digunakan *product moment pearson* dengan persamaan sebagai berikut (Miladanta et al., 2024):

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{N \sum x^2 - (\sum x)^2\}\{N \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan :

r_{xy} : koefisien korelasi variable X dan Y

N : banyak siswa yang mengikuti tes

x : jumlah skor tiap soal

y : jumlah skor tiap siswa

b) Reliabilitas Soal

Tabel 3.10 Klasifikasi Reliabilitas Soal

Nilai R_{11} Nilai Reliabilitas	Kategori
0,00 – 0,20	Sangat rendah
0,21 – 0,40	Rendah
0,41 – 0,70	Cukup
0,71 – 0,90	Tinggi
0,91 – 1,00	Sangat Tinggi

Sumber: Saputra et al., (2022)

$$r_{xy} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \delta_i^2}{\delta_i^2} \right)$$

Keterangan :

r_{11} : reliabilitas yang dicari

$\sum \delta_i^2$: jumlah varians skor tiap soal

δ_i^2 : varians total

n : banyak soal

c) Klasifikasi Indeks Kesukaran Soal

Tabel 3.11 Klasifikasi Indeks Kesukaran Soal

Nilai P (Indeks Kesukaran)	Kategori
0,00 – 0,30	Sukar
0,31 – 0,70	Sedang
0,71 – 1,00	Mudah

Sumber: Saputra et al., (2022)

Indeks Kesukaran Soal dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P = nilai indeks kesukaran soal

B = jumlah siswa dengan jawaban benar butir soal

JS = jumlah siswa peserta tes hasil belajar

Tabel 3.12 Klasifikasi Daya Beda Soal

Nilai D (Daya Beda)	Kategori
0,00 – 0,20	Buruk
0,21 – 0,40	Cukup
0,41 – 0,71	Baik
0,71 – 1,00	Sangat Baik

Sumber: Saputra et al., (2022)

Daya beda soal tes dihitung menggunakan rumus:

$$DP = \frac{\bar{X}A - \bar{X}B}{X \text{ maks}}$$

Keterangan:

DP = daya pembeda

$\bar{X}A$ = jumlah kelompok atas jawaban benar butir soal

$\bar{X}B$ = jumlah kelompok bawah jawaban benar butir soal

$X \text{ maks}$ = skor total pers soal

4) Dokumentasi

Dokumentasi merupakan pengambilan informasi menggunakan foto.

3.1.1.1 Teknik Analisis Data

a. Analisis data angket validasi

Teknik analisis data menggunakan skala likert yang bertujuan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang. Kriteria sikap respon hasil produk dari pengembangan dan penelitian sebagai berikut:

Tabel 3.13 Skala Likert

Skor	Penilaian
5	Sangat menarik
4	Menarik
3	Cukup menarik
2	Kurang menarik
1	Sangat kurang menarik

Sumber: Saputri et al., (2021)

Untuk mengetahui validasi modul yang dikembangkan maka, dilakukan penentuan jarak interval dari sangat kurang atau SK sampai dengan sangat baik atau SB, yaitu:

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n} \times 100$$

Keterangan:

$\bar{X}$ = Skor rata – rata

$\sum x$ = Jumlah skor maksimal

n = Jumlah skor yang diperoleh

Data hasil dari angket validasi para ahli dianalisis dengan acuan yang di adaptasi menggunakan skala likert, sebagai berikut:

Tabel 3.14 Kriteria Interpretasi Skor

Kriteria	Interpretasi
$80\% < \bar{X} \leq 100\%$	Sangat layak
$60\% < \bar{X} \leq 80\%$	layak
$40\% < \bar{X} \leq 60\%$	Cukup layak
$20\% < \bar{X} \leq 40\%$	Kurang layak
$0\% < \bar{X} \leq 20\%$	Sangat kurang layak

Sumber: Saputri et al., (2021)

Berdasarkan tabel 3.11, dapat disimpulkan bahwa modul pembelajaran yang dikembangkan layak jika kriteria data angket validasi mencapai $> 60\%$.

b. Analisis angket kepraktisan

Kriteria sikap respon hasil produk dari pengembangan dan penelitian sebagai berikut:

Tabel 3.15 Skala Likert

Skor	Penilaian
5	Sangat menarik
4	Menarik
3	Cukup menarik
2	Kurang menarik
1	Sangat kurang menarik

Sumber: Saputri et al., (2021)

Menghitung persentase jumlah nilai respon setiap siswa dan guru untuk semua pernyataan. Dengan menggunakan rumus:

$$(P) = \frac{\sum TSe}{\sum TSh} \times 100$$

Keterangan:

P = Persentase kepraktisan modul
 $\sum TSe$ = Jumlah skor respon semua siswa
 $\sum TSh$ = Jumlah skor maksimal

Hasil persentase kepraktisan, kemudian ditafsirkan dalam pengertian kualitatif sebagai berikut:

Tabel 3.16 Persentase Klasifikasi Kepraktisan

Persentase	Klasifikasi
$80\% < P \leq 100\%$	Sangat praktis
$60\% < P \leq 80\%$	Praktis
$40\% < P \leq 60\%$	Cukup praktis
$20\% < P \leq 40\%$	Kurang praktis
$0\% < P \leq 20\%$	Sangat kurang praktis

Sumber: Nesri & Kristanto et al., (2020)

c. Keefektifan

1) Motivasi

Keefektifan motivasi belajar siswa di peroleh dari analisis melalui data angket motivasi yang diberikan kepada siswa. Persentase motivasi di hitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{SP}{JR} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase motivasi ST = Skor perolehan
JR = Jumlah responden

Tabel 3.17 Persentase Kriteria Motivasi

Persentase	Kriteria
0% - 20%	Motivasi Sangat Rendah
21% - 40%	Motivasi Rendah
41% - 60%	Motivasi Cukup
61% - 80%	Motivasi Tinggi
81% - 100%	Motivasi Sangat Tinggi

Berdasarkan tabel 3.17, dapat disimpulkan bahwa motivasi siswa efektif jika mencapai hasil persentase > 61%.

2) Hasil Belajar

Keefektifan modul yang dikembangkan, dianalisis melalui data pengukuran hasil tes yang diberikan kepada siswa dan dinyatakan tuntas ketika memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) 70. Persentase ketuntasan dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{T}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase ketuntasan klasikal

T = Banyak siswa yang tuntas

n = Banyak siswa

Kategori persentase ketuntasan klasikal bisa dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.18 Persentase Ketuntasan Klasikal

Persentase	Kategori
$P > 80\%$	Sangat baik
$60 < P \leq 80\%$	Baik
$40\% < P \leq 60\%$	Cukup
$20\% < P \leq 40\%$	Kurang
$P \leq 20\%$	Sangat kurang

Sumber: Ariskasari & Pratiwi (2019)

Berdasarkan tabel 3.14, dapat disimpulkan bahwa modul pembelajaran yang dikembangkan efektif jika mencapai hasil ketuntasan klasikal siswa > 60%.