

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Model Penelitian dan Pengembangan

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang memberikan panduan sistematis dalam merancang proses pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu. Model ini mencakup pendekatan, metode, teknik, serta langkah-langkah yang dapat diikuti oleh pendidik untuk menciptakan situasi belajar yang efektif, efisien, dan menarik. Model pembelajaran adalah pola konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu (Suprijono 2010).

Menurut Sugiyono, "metode penelitian dan pengembangan adalah cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi, dan mengevaluasi produk yang telah dibuat." Sementara itu, Richey dan Klein mendefinisikan metode ini sebagai "studi sistematis tentang proses desain, pengembangan, dan instrumen dengan tujuan membangun dasar empiris bagi penciptaan produk dan penilaian, baik instruksional maupun non-instruksional, serta pengembangan model baru atau yang ditingkatkan." Artinya, metode penelitian dan pengembangan adalah studi terstruktur mengenai tahap perancangan, pengembangan, dan evaluasi dengan tujuan membangun dasar ilmiah untuk menciptakan produk, alat, dan model-model baru.

Dalam pengembangan *Wordwall* ini, peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development* atau *R&D*). Metode ini bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu serta menguji keefektifannya. Penelitian pengembangan di bidang pendidikan bertujuan untuk menciptakan dan mengembangkan produk pembelajaran yang berkualitas melalui beberapa tahap, seperti analisis kebutuhan, pengembangan produk, penilaian, revisi, dan penyebaran produk untuk diuji. Produk yang dihasilkan bisa berupa model, media pembelajaran, peralatan, buku, modul, instrumen penilaian, dan perangkat pembelajaran lain yang mendukung proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah pengembangan (*Research and Development*),

dengan tujuan menghasilkan produk evaluasi pembelajaran berbasis *Wordwall* untuk mata pelajaran bahasa Indonesia dengan materi mengulas karya fiksi.

Produk yang dihasilkan dalam penelitian memerlukan analisis dan pengujian efektivitas agar dapat berfungsi dengan baik di masyarakat. Oleh karena itu, penting untuk melakukan penelitian guna menguji keefektifan produk, terutama pada produk yang akan dikembangkan lebih lanjut. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan penilaian, untuk menghasilkan produk akhir yang siap diterapkan di lembaga pendidikan.

Pengembangan model ADDIE identik dengan pengembangan sistem pembelajaran. Proses pengembangannya berurutan namun interaktif, yaitu hasil evaluasi setiap tahap dapat digunakan untuk pengembangan ke tahap berikutnya. Artinya, hasil akhir dari suatu tahap merupakan produk awal bagi tahap selanjutnya. Proses siklus yang dilakukan berkembang dari waktu ke waktu dan irasional dari seluruh perencanaan pembelajaran dan proses implementasinya (Hamzah, 2019:33).

Alasan memilih model pengembangan ADDIE karena model ini dirancang secara sistematis, di mana setiap tahapannya mencakup revisi dan evaluasi sehingga menghasilkan produk yang valid. Selain itu, model ADDIE juga sederhana namun pelaksanaannya tetap terstruktur dan sistematis.

Beberapa karakteristik model ADDIE, antara lain sebagai berikut:

1. Model ADDIE merupakan model perancangan pembelajaran umum yang menyediakan sebuah proses terorganisasi dalam pembangunan bahan-bahan pelajaran
2. Model ADDIE dapat menggunakan pendekatan produk dengan langkah-langkah sistematis dan interaktif.
3. Model ADDIE dapat digunakan untuk pengembangan bahan pelajaran pada ranah verbal, keterampilan intelektual, psikomotorik.

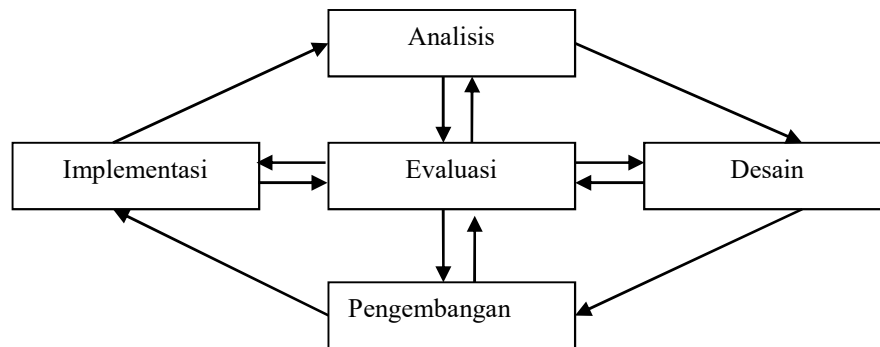
4. Model ADDIE memberikan kesempatan kepada pengembang desain pembelajaran untuk bekerja sama dengan para ahli isi, media, dan desain pembelajaran sehingga menghasilkan produk berkualitas baik.

1.2 Prosedur Pengembangan

Desain pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengembangan model ADDIE yang disesuaikan dengan masing-masing kebutuhan media. Berikut ini langkah-langkah pengembangan media

Pembelajaran Berbasis *Wordwall* oleh Hamzah (2019:33) dengan menggunakan modifikasi model ADDIE sebagai berikut:

Bagan 3.2 Prosedur Pengembangan



1. Analisis

Analisis bertujuan untuk menentukan masalah inti dan kebutuhan yang harus dipenuhi sebelum masuk ke tahap desain. Analisis kebutuhan peserta didik dan konteks pembelajaran menjadi kunci di tahap ini (Sugiyono 2019). Tahap analisis dalam model ADDIE adalah langkah awal dan paling fundamental yang bertujuan untuk memahami masalah, kebutuhan, dan konteks pembelajaran yang ingin dikembangkan. Analisis ini menjadi dasar perencanaan dan memastikan bahwa pengembangan pembelajaran yang dilakukan relevan dengan kebutuhan audiens serta tujuan pembelajaran.

Pada tahap pertama ini yaitu tahap analisis, peneliti mencari data di SMP Swasta Kristen Tomosa 1 yang terkait dengan : a) melakukan analisis kompetensi dasar yang terdapat pada materi Mengulas Karya Fiksi untuk mengetahui garis besar materi yang akan dicapai oleh peserta siswa ; b) melakukan analisis kebutuhan siswa saat proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru melalui hasil observasi dan wawancara yaitu seperti penggunaan sumber belajar dan bahan ajar yang akan dimanfaatkan saat proses pembelajaran; c) melakukan analisis terkait dengan karakteristik peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran yaitu dilakukan dengan cara observasi dan wawancara. Dengan dilakukan tahap analisis ini, peneliti mempunyai pandangan dan angan-angan untuk mengembangkan e-modul sesuai dengan kebutuhan peserta didik dalam belajar, maupun kebutuhan guru untuk membantu berlangsungnya pembelajaran.

2. Desain

Desain adalah proses membuat blueprint atau kerangka pembelajaran yang meliputi tujuan, konten, dan evaluasi (Trianto 2010). Tahap desain adalah proses perencanaan rinci untuk merancang pembelajaran berdasarkan hasil analisis. Pada tahap ini, perancang menentukan strategi, metode, media, dan instrumen penilaian yang akan digunakan dalam pengembangan pembelajaran. Desain menjadi pedoman utama dalam tahap pengembangan berikutnya.

Setelah melakukan analisis, kemudian dilanjutkan pada tahap kedua, yaitu tahap desain. Tahap ini dilakukan untuk mendesain media pembelajaran yang diharapkan dan metode pengujian yang tepat. Tahap desain *wordwall* terdiri dari tiga langkah utama , yaitu : 1) Penyusunan Materi Pembelajaran. 2) Pemilihan Jenis Aktivitas. 3) Desain Visual dan Interaktif. 4) Perancangan Level Kesulitan.

3. Pengembangan

Dalam penelitian R&D, pengembangan produk melibatkan validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk memastikan kelayakan produk (sugiyono 2019). Tahap pengembangan dalam model ADDIE adalah proses konkretisasi desain yang telah direncanakan pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini, materi pembelajaran atau media yang akan digunakan dikembangkan sesuai dengan blueprint yang telah dibuat. Tujuannya adalah menghasilkan produk pembelajaran awal (prototipe) yang siap diuji dan diterapkan.

Tahap pengembangan yang dilakukan oleh peneliti yaitu dengan membuat desain yang telah dirancang diimplementasikan ke dalam media pembelajaran di platform *Wordwall* pendamping yang sudah dirancang sebelumnya Prosesnya melibatkan: Aktivitas guru, Pengujian Awal, Revisi Awal. Setelah draft awal selesai dibuat, akan dilakukan validasi oleh validator yaitu kepada 1) ahli materi, 2) ahli bahan bahasa.

4. Implementasi

Tahap implementasi adalah pelaksanaan pembelajaran di lingkungan nyata. Disini, media atau program pembelajaran diterapkan pada audiens yang dituju. Penting untuk melibatkan pelatihan kepada guru atau fasilitator agar dapat menggunakan materi pembelajaran dengan benar (Mulyatiningsi 2016). Tahap implementasi adalah proses menerapkan produk pembelajaran atau materi yang telah dikembangkan ke dalam situasi nyata. Pada tahap ini, hasil dari tahap sebelumnya (pengembangan) diuji di lingkungan yang sesungguhnya untuk mengukur efektivitas, efisiensi, dan kesesuaian dengan kebutuhan pembelajaran.

Tahap implementasi adalah saat permainan *Wordwall* digunakan langsung dalam kegiatan pembelajaran. Langkah-langkahnya adalah:

- a. Uji Coba di Kelas: Guru menggunakan *Wordwall* dalam kelas nyata. Misalnya, siswa diminta menjawab kuis dalam kelompok atau individu menggunakan perangkat seperti laptop atau ponsel.
- b. Pendampingan Guru: Guru memberikan arahan kepada siswa tentang cara bermain atau menyelesaikan aktivitas di *Wordwall*. Guru juga membantu siswa yang mengalami kesulitan teknis.
- c. Pengumpulan Data: Guru mencatat hasil pembelajaran siswa melalui fitur laporan *Wordwall* yang menunjukkan skor atau tingkat keberhasilan siswa.

5. Evaluasi

Evaluasi dalam konteks pengembangan pembelajaran adalah proses untuk mengukur sejauh mana suatu program atau media pembelajaran memenuhi standar yang telah ditetapkan. Penilaian ini dilakukan pada akhir proses pengembangan dan implementasi untuk mendapatkan feedback tentang efektivitas dan dampak pembelajaran (Rusman 2012).

Pada tahapan penilaian dan perbaikan, sebenarnya telah dimulai sejak setiap adanya saran yang masuk untuk melakukan perbaikan yang diberikan oleh para ahli yang memberikan validasi terhadap *e-modul*. Tujuan dari tahap evaluasi adalah untuk menyempurnakan produk serta mengetahui tingkat kelayakan produk. penilaianTujuan tahap evaluasi adalah untuk menilai kualitas media yang dikembangkan terkait proses dan hasil pembelajaran, baik sebelum dan sesudah implementasi. Dari tahap penilaian ini dihasilkan rencana evaluasi (*evaluation plan*).

- a. Rangkuman tujuan pengembangan, alat pengumpulan data, waktu dan subjek yang bertanggung jawab untuk setiap level evaluasi.
- b. Rangkaian kriteria evaluasi sumatif.
- c. Alat evaluasi.

1.3 Uji Coba Produk

Pada tahapan uji coba produk terdiri dari desain uji coba, subjek uji coba, jenis data, instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data.

3.3.1 Desain Uji Coba

a. Ahli Materi

Dalam konteks pengembangan pembelajaran, ahli materi merujuk pada individu yang memiliki pemahaman mendalam tentang topik yang diajarkan. Ahli materi berperan penting dalam memastikan bahwa konten yang disampaikan sesuai dengan standar akademik dan ilmiah, serta relevan dengan kebutuhan pembelajaran peserta didik. Ahli materi harus memiliki kompetensi substansial dalam bidang yang diajarkan. Ini mencakup pengetahuan yang mendalam dan kemampuan untuk menjelaskan materi dengan cara yang mudah dipahami oleh peserta didik. Seorang ahli materi juga harus memiliki kemampuan untuk mengembangkan konten pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum yang ada. (Sugiyono 2019).

Ahli materi atau isi adalah orang yang memiliki keahlian atau kemampuan pengetahuan tentang isi materi pembelajaran Bahasa Indonesia. Untuk mengetahui validitas materi maka peneliti menentukan seorang validator untuk memvalidasi produk yang dikembangkan, beliau

adalah Suci Damai Hati Gea S.Pd (Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Swasta Kristen Tomosa 1)

b. Ahli Bahasa

Ahli bahasa adalah individu yang memiliki pengetahuan dan pemahaman mendalam tentang bahasa, baik dalam konteks teoritis maupun praktis. Mereka mempelajari berbagai aspek bahasa, seperti fonologi, morfologi, sintaksis, semantik, dan pragmatik. Dalam konteks pengembangan pendidikan atau kajian linguistik, ahli bahasa memiliki peran penting dalam menganalisis, mengembangkan, dan menerapkan teori-teori bahasa untuk meningkatkan pemahaman tentang bahasa dan komunikasi. Menurut Tarigan (2008:7) (dalam (Juwita, 2017) mengemukakan bahwa seorang ahli bahasa adalah seseorang yang memiliki pemahaman yang luas tentang bahasa dalam berbagai aspek dan konteks. Ahli bahasa dapat berfokus pada penelitian teoritis maupun praktis, termasuk pengajaran bahasa, pembuatan kamus, dan analisis wacana.

Ahli bahasa atau penyajian adalah seseorang yang mengkaji bahasa secara mendalam yang memiliki kemampuan dan pengetahuan tentang Bahasa. Untuk validasi produk yang dibuat maka peneliti memilih seorang validator yang ahli dalam bidang bahasa yaitu Noibe Halawa, S.Pd., M.Pd (Dosen Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia, Universitas Nias).

3.3.2 Subjek Uji Coba

a. Uji Coba Perorangan

Pada tahap awal *wordwall* diuji oleh beberapa siswa secara individu untuk mendapatkan umpan balik awal mengenai kemudahan penggunaan, pemahaman soal, dan daya tarik.

b. Uji Coba Kelompok Kecil

Produk awal yang telah diuji perorangan, diujikan lagi melalui uji kelompok kecil, teknik pengambilan uji coba yang dilakukan kelompok kecil sama dengan uji perorangan, pada uji ini terdiri dari 5 siswa untuk satu kelompok untuk melihat interaksi dan respon siswa di kelas VIII SMP Swasta Kristen Tomosa 1.

c. Uji Coba Lapangan

Uji lapangan disebut juga uji kemanfaatan produk. Uji ini dimaksudkan untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan *wordwall* dengan menggunakan instrumen non tes yaitu berupa angket untuk mengevaluasi efektifitas dalam pembelajaran nyata. Pada uji lapangan terdiri dari siswa kelas VIII SMP Swasta Kristen Tomosa 1.

3.3.3 Jenis Data

Jenis data yang digunakan oleh peneliti terdiri dari data numerik (kuantitatif) dan data deskriptif (kualitatif):

1. Data numerik (kuantitatif): Merupakan data berupa angka yang diperoleh dari hasil penilaian validator, respons angket siswa, dan hasil penilaian belajar siswa melalui uji efektivitas. Data ini dimanfaatkan untuk menilai kelayakan produk yang dikembangkan.
2. Data deskriptif (kualitatif): Berupa masukan, saran, dan komentar dari validator selama proses validasi alat evaluasi yang sedang dikembangkan. Masukan ini dapat diberikan dalam bentuk tertulis maupun lisan.

3.3.4 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih untuk digunakan peneliti dalam penelitian pengembangan untuk mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian pengembangan adalah sebagai berikut.

1. Lembar Validasi

Lembar validasi adalah lembaran yang dibuat peneliti dan diberikan kepada validator untuk memvalidasi perangkat pembelajaran yang telah dibuat. Lembar validasi dapat berupa kelayakan *wordwall* hasil pengembangan yang ditinjau dari aspek materi atau isi, bahasa dan media. Lembar validasi yang berupa lembar penilaian disusun berdasarkan kisi-kisi instrumen penilaian yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.1

Kisi-kisi Instrument Ahli Materi

Indikator	Aspek yang divalidasi	Skor				
		1	2	3	4	5
Relevansi	Materi relevan dengan					

	kompetensi yang harus dikuasai siswa					
	Tugas relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai					
	Contoh-contoh penjelasan relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai					
	Latihan dan soal relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai					
	Kedalaman uraian sesuai dengan tingkat perkembangan siswa					
	Kelengkapan uraian materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa					
	Jabaran materi cukup memenuhi tuntutan kurikulum					
	Jumlah ilustrasi yang fungsional cukup					
	Jumlah latihan dan soal cukup					
	Jumlah tugas cukup					
Keakuratan	Materi yang disajikan sesuai dengan kebenaran keilmuan					
	Materi yang disajikan sesuai perkembangan mutakhir					
	Materi yang disajikan sesuai dengan kehidupan sehari-hari					
	Pengemasan materi sesuai dengan pendekatan keilmuan yang bersangkutan					
Kelengkapan sajian	Menyajikan kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa					
	Menyajikan manfaat dan pentingnya penguasaan kompetensi bagi kehidupan siswa					
	Menyajikan daftar pustaka					
Sistematika sajian	Uraian materi mengikuti alur pikir dari sederhana ke kompleks					

	Uraian materi mengikuti alur pikir dari lingkup lokal ke global					
Kesesuaian sajian dengan tuntutan pembelajaran yang terpusat pada siswa	Mendorong rasa keingintahuan siswa					
	Mendorong terjadinya interaksi siswa dengan sumber belajar					
	Mendorong siswa membangun pengetahuannya sendiri					
	Mendorong siswa belajar berkelompok					
	Mendorong siswa untuk mengamalkan isi bacaan					

(Sumber: Akbar 2013)

Tabel 3.2
Kisi-kisi Instrument Untuk Ahli Bahasa

Aspek	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
Kesesuaian bahasa dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar	Ketetapan penggunaan ejaan					
	Keteapan penggunaan isilah					
	Ketetapan penyusunan struktur kalimat					
Keterbacaan dan kekomunikatifan	Panjang kalimat sesuai dengan tujuan pembelajaran					
	Struktur kalimat sesuai dengan pemahaman siswa					
	Pembuatan alinea sesuai dengan pemahaman siswa					
	Bahasa yang digunakan bahasa setengah formal (bahasa sehari-hari di kelas)					

Sumber: Akbar (2013:40)

2. Angket Respon Siswa

Angket respon siswa terhadap *Wordwall* adalah instrumen yang digunakan untuk mengukur bagaimana siswa merespons penggunaan platform *Wordwall* sebagai media pembelajaran. Angket ini bertujuan untuk mendapatkan umpan balik dari siswa terkait pengalaman mereka dalam menggunakan *Wordwall* dalam proses pembelajaran. Respon ini mencakup berbagai aspek, mulai dari keefektifan pembelajaran, kenyamanan penggunaan, hingga daya tarik visual yang ada pada platform.

Tabel 3.3
Kisi-Kisi Angket Respon Peserta Didik

No	Aspek	Indikator	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Penyajian materi	1. Media pembelajaran mudah digunakan					
		2. Penyajian masalah pada Alat pembelajaran membantu memahami konsep materi					
		3. Saya senang belajar melalui Alat pembelajaran ini karena menarik					
		4. Alat pembelajaran ini membuat saya ingin memahami materi lebih lanjut					
		5. Alat pembelajaran ini membuat saya lebih aktif					
2	Bahasa dan tampilan	6. Petunjuk dan informasi yang disajikan mudah saya pahami					
		7. Tampilan Alat pembelajaran menarik					
		8. Tampilan warna, jenis font, ukuran font yang digunakan jelas terbaca					

Dimodifikasi dari Damayanti & Qohar (2019)

3. Efektivitas

Efektivitas sebuah produk pengembangan instrumen penilaian dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media *wordwall* yang telah dikembangkan. Hal ini

dapat dilihat dengan memberikan tes kepada peserta didik terkait materi menganalisis teks ulasan.

Tabel 3.4

Kriteria Penilaian Menganalisis Isi Teks Ulasan

Struktur	Analisis	Skor 1-5
Pemahaman terhadap teks		
Evaluasi dan Analisis Isi		
Kejelasan dan Keteraturan Penyampaian		
Keberagaman Perspektif		
Pengungkapan Pendapat dan Sikap Kritis		

Dimodifikasi dari Yustinah (2016:187)

Keterangan:

Skor 5 (85-100) : sangat jelas

Skor 4 (75-84) : jelas

Skor 3 (67-74) : cukup jelas

Skor 2 (61-66) : tidak jelas

Skor 1 (0-60) : sangat tidak jelas

3.3.5 Teknik Analisis Data

1. Analisis Validitas instrumen penilaian oleh Validator Ahli

Data yang diperoleh kemudian dianalisis. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah untuk menggambarkan semua pendapat, saran, dan tanggapan validator yang diperoleh dari lembar kritik dan saran. Data dari kuesioner adalah data kualitatif yang dikuantitatifkan dengan menggunakan skala likert yang ber kriteria empat tingkat kriteria kemudian dianalisis melalui perhitungan presentase skor item pada setiap jawaban dari setiap pertanyaan dalam angket dengan rumus berikut:

Tabel 3.5
Skala Likert Angket Validasi

Skor	Keterangan
5	Sangat Baik (SB)
4	Baik (B)

3	Cukup (C)
2	Kurang (K)
1	Sangat kurang (SK)

Sumber : (Akbar 2013)

Untuk mengetahui persentase validitas *Wordwall* yang dikembangkan dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Menentukan rata-rata skor yang diperoleh dari masing-masing pendapat validator.
- 2) Menentukan skor yang diperoleh dengan menjumlahkan skor dari masing-masing validator.
- 3) Validasi media ditentukan dengan mengkonversi rata-rata skor total menjadi nilai kualitatif dengan menggunakan rumus dan kriteria berikut:

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

Sumber : (Akbar 2013)

Keterangan:

P = Persentase skor

f = Jumlah skor diperoleh

n = Jumlah skor maksimum

Tabel 3.6
Kriteria Kevalidan Instrumen

Presentase %	Kriteria Validitas
81 – 100	Sangat Valid
61 – 80	Valid
41 – 60	Cukup Valid
21- 40	Kurang Valid
0 – 20	Tidak Valid

Sumber : (Akbar 2013)

Berdasarkan tabel di atas penelitian dikatakan valid jika memenuhi syarat pencapaian mulai dari skor ≥ 61 .

2. Analisis Reliabilitas Instrumen Penilaian

Analisis reliabilitas adalah teknik yang digunakan untuk mengukur konsistensi atau keandalan suatu instrumen penelitian. Dalam konteks penelitian, reliabilitas menunjukkan sejauh

mana hasil pengukuran tetap konsisten jika pengukuran dilakukan berulang kali dalam kondisi yang sama.

$$r_{11} = \frac{N}{N-1} + \frac{s^2 \sum pq}{s^2}$$

Tabel 3.7

Kriteria Realibitas Butir Soal

No	Realibitas	Penafsiran
1	$r_{11} \leq 0,20$	Sangat rendah
2	$0,20 \leq r_{11} < 0,40$	Rendah
3	$0,40 \leq r_{11} < 0,70$	Sedang
4	$0,70 \leq r_{11} < 0,90$	Tinggi
5	$0,90 \leq r_{11} \leq 1,00$	Sangat tinggi

Sumber (Akbar 2013).

Keterangan:

- r_{11} : Melambangkan koefisien reliabilitas (atau konsistensi internal) untuk sebuah instrumen pengukuran.
- N : Jumlah item dalam instrumen (misalnya, jumlah pertanyaan dalam kuesioner)
- s^2 : Varians total dari skor keseluruhan (gabungan semua skor responden pada instrumen tersebut).
- $\sum pq$: Jumlah varians item dimana:
 P : Proporsi responden yang menjawab dengan benar atau memilih opsi tertentu (dalam pengujian benar-salah atau pilihan ganda).

$P = 1 - p$: Proporsi responden yang menjawab salah (atau tidak setuju) pada item yang sama.

Dengan kata lain, ini adalah variasi antar item berdasarkan distribusi respons.

- $\frac{N}{N-1}$: Faktor koreksi untuk sampel, karena reliabilitas dihitung dengan asumsi data diambil dari sampel dan bukan populasi.

Rumus ini digunakan untuk mengukur seberapa andal suatu alat ukur (misalnya, tes, kuesioner, atau skala). Jika reliabilitas tinggi (mendekati 1), alat ukur dianggap konsisten dalam mengukur apa yang dimaksud.