

BAB III

METODE PENELITIAN

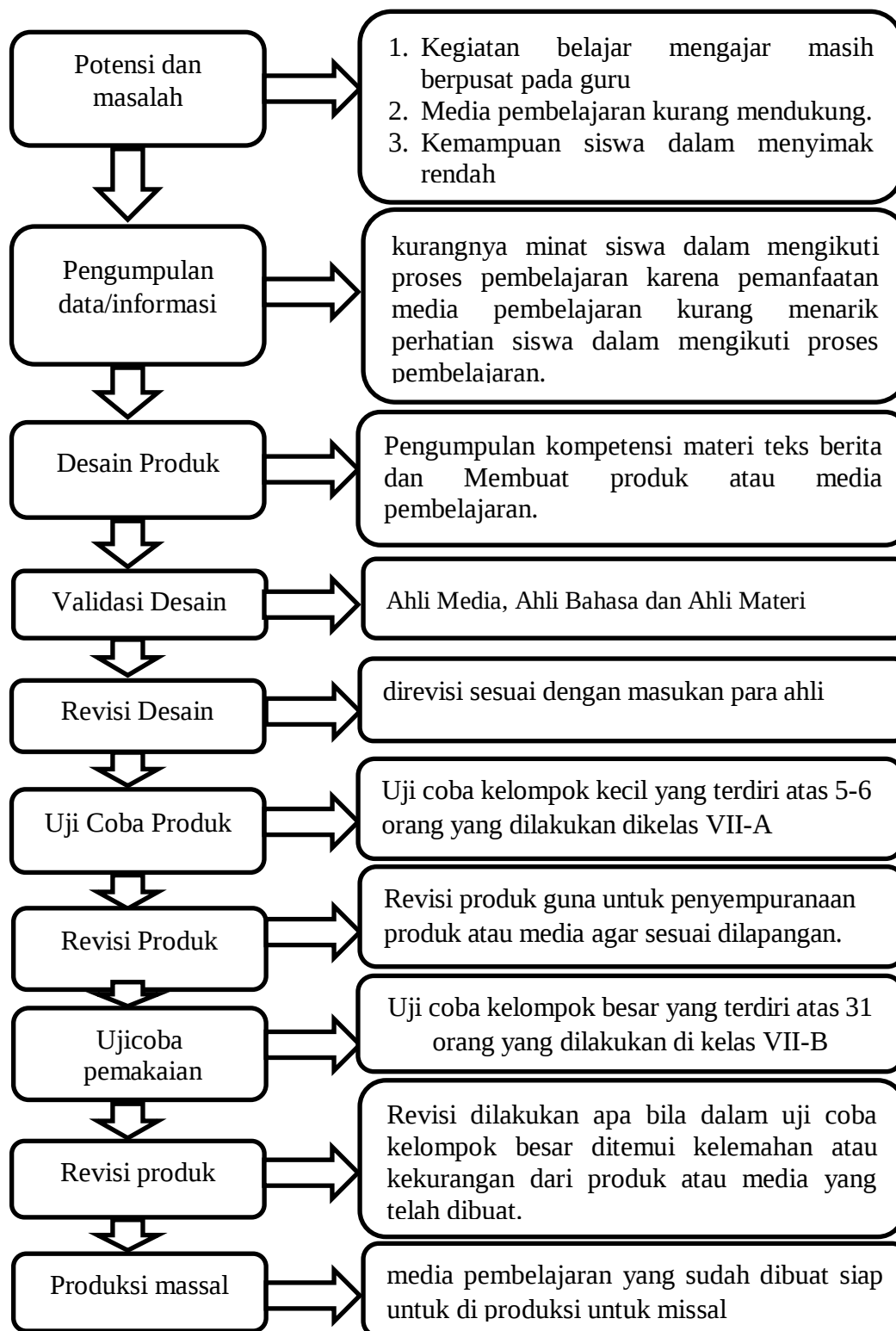
3.1 Metode Penelitian dan Pengembangan

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Menurut (Fayrus Abadi Slamet 2022) “penelitian pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan”. Produk yang dihasilkan antara lain : bahan pelatihan untuk guru, materi belajar, media, soal, dan system pengelolaan dalam pembelajaran. Menurut (Rayi Septyaningrum, Sahari, dan Dwi Nur Wenda 2023) dikutip dari (Sugiyono : 2018) metode penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Selanjutnya menurut (Eny Winaryati 2021) “penelitian pengembangan terdiri atas suatu siklus dimana suatu versi produk dikembangkan, diuji lapangan (*field-tested*) dan direvisi atas dasar data uji lapangan”. Dengan tujuan utamanya adalah menemukan pengetahuan baru.

Berdasarkan evaluasi yang telah disampaikan, dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan bertujuan untuk merancang dan memvalidasi produk pendidikan, seperti materi pelatihan guru, bahan ajar, media, soal, dan sistem manajemen pembelajaran, melalui tahapan pengembangan produk, uji coba lapangan, serta revisi yang didasarkan pada data yang terkumpul, dengan tujuan utama untuk menciptakan pengetahuan baru yang dapat meningkatkan kualitas produk pendidikan tersebut.

Dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran *flipbook* maka model yang digunakan adalah model pengembangan *Bord and Gall*. Adapun alasan memilih model penelitian pengembangan *Borg and Gall* yaitu metode penelitian dan pengembangan *Borg and Gall* dirancang untuk mengembangkan dan menguji keefektifan produk, proses sistematis dan berkelanjutan dan memiliki tahapan yang jelas mulai dari tahapan awal hingga produksi massal, melibatkan validasi dan uji coba produk, dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan cocok untuk penelitian di bidang

pendidikan. Adapun langkah-langkah model pengembangan *Bord and Gall* yaitu: (1) Potensi dan masalah, (2) Pengumpulan data/informasi, (3) Desain produk, (4) Validasi desain, (5) Revisi desain, (6) Uji coba produk, (7) Revisi produk, (8) Uji coba pemakaian, (9) Revisi produk, (10) Produksi massal.



Bagan 3.1 Langkah-Langkah R & D Bord and Gall

3.2 Prosedur Pengembangan

Dalam meningkatkan mutu pembelajaran, perencanaan dan desain yang terstruktur dan sangat penting dalam pengembangan media pembelajaran yang efektif. Salah satu inovasi dalam pengembangan media pembelajaran adalah media pembelajaran *Flipbook* yang dapat menciptakan suatu pembelajaran yang lebih interaktif. Model yang digunakan peneliti dalam pengembangan media pembelajaran *flipbook* adalah model *Bord and Gall*. Langkah-langkah ini akan membantu dalam menyusun suatu rancangan yang sistematis dan efisien untuk memastikan bahwa media pembelajaran *flipbook* yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran

3.2.1 Potensi dan Masalah

Pada tahap awal model ini yaitu mencari informasi terkait adanya potensi dan masalah yang terdapat di sekolah SMP Negeri 1 Bawolato. Potensi yang terdapat di sekolah tersebut adalah adanya beberapa alat seperti Proyektor yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam kegiatan proses pembelajaran.

Selain potensi, terdapat juga beberapa permasalahan di sekolah SMP Negeri 1 Bawolato. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh calon peneliti memperoleh beberapa hasil yaitu : a) kegiatan belajar mengajar masih berpusat pada pendidik atau guru sehingga siswa kurang antusias dalam kegiatan pembelajaran, b) kurangnya media pembelajaran yang dapat mendukung proses pembelajaran, c) kemampuan siswa dalam menyimak teks berita sangat rendah.

3.2.2 Pengumpulan Data/Informasi

Setelah melakukan tahap awal dalam mencari potensi dan masalah langkah selanjutnya adalah pengumpulan data/informasi, yaitu mencari sumber terpercaya yang dapat memberikan informasi terkait dengan masalah yang didapatkan di tahap awal yaitu berdasarkan dengan wawancara dengan guru dalam sekolah tersebut. Hasil wawancara dengan guru diperoleh informasi bahwa siswa sulit dalam menyimak teks berita

serta kurangnya minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran karena pemanfaatan media pembelajaran kurang menarik perhatian siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

3.2.3 Desain Produk

Selanjutnya pada tahapan ini dilakukan pengumpulan kompetensi materi terkait dengan menyimak teks berita pada mata pelajaran bahasa Indonesia serta desain media pembelajaran yang akan dibuat. Sehingga dalam mendesain produk dapat memuat materi yang sesuai tentang teks berita dan menghasilkan media pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga mampu menarik perhatian siswa dalam mengikuti kegiatan proses pembelajaran.



Gambar 3.1 Media Pembelajaran *Flipbook*

3.2.4 Validasi Desain

Dalam validasi ini memerlukan tiga ahli yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi yang masing-masing memiliki peran dalam bidang tertentu. Dengan dilakukannya validasi, para ahli akan menilai dan memberikan saran pada produk yang telah dibuat. Ahli yang di tunjuk pada tahap ini adalah bias dari Dosen dan Guru dari SMP Negeri 1 Bawolato.

3.2.5 Revisi Desain

Produk media yang telah divalidasi oleh para ahli akan diperbaiki atau direvisi sesuai dengan kelemahan dan kekurangan dari media pembelajaran *flipbook* yang telah dibuat.

3.2.6 Uji Coba Produk

Setelah produk di perbaiki, selanjutnya dilakukan uji coba produk atau uji coba kelompok kecil dengan tujuan untuk menentukan keberhasilan dalam segi kepraktisan, media pembelajaran *flipbook* yang dikembangkan guna untuk penyempurnaan produk. Pengujian produk dilakukan terhadap subjek penelitian atau siswa kelas VII-A SMP negeri 1 Bawolato sebanyak 5-6 dengan jumlah laki-laki sebanyak 3 orang dan jumlah Perempuan sebanyak 3 orang.

3.2.7 Revisi Produk

Dalam langkah ini, setelah produk di uji coba pada sampel subjek penelitian atau siswa dan setelah mendapat respon dari siswa langkah selanjutnya adalah memperbaiki atau merevisi produk atau media tersebut. Perbaikan ini dilakukan untuk penyempurnaan produk media yang di kembangkan agar lebih sesuai dengan kondisi dilapangan.

3.2.8 Uji Coba Pemakaian

Produk yang sudah di ujicobakan secara terbatas dan telah direvisi. Langkah selanjutnya adalah diujicobakan pada responden atau subjek penelitian yang lebih banyak. Pada uji coba kedua ini respondennya adalah peserta didik kelas VII-B dengan jumlah 31 orang, 17 orang laki-laki dan 14 orang perempuan.

3.2.9 Revisi Produk

Pada tahap ini jika ditemukan kekurangan dari media pembelajaran *flipbook* maka dilakukan perbaikan. Setelah dilakukan uji pemakaian dan mendapat respon dari responden. Selanjutnya media atau produk akan di revisi untuk menyempurnakan produk. Perbaikan ini merupakan perbaikan

terakhir sebelum produk di produksi. Revisi ini dilakukan apa bila dalam uji coba kelompok besar ditemui kelemahan atau kekurangan dari produk atau media yang telah dibuat.

3.2.10 Produk Massal

Tahapan terakhir ini jika langkah-langkah sebelumnya sudah terpenuhi dan tidak ada kendala lain, maka media pembelajaran yang sudah dibuat siap untuk di produksi massal apa bila produk tersebut telah diuji coba dinyatakan efektif dan layak untuk di produksi massal.

3.3 Subjek Uji Coba

a. Ahli Materi

Ahli materi adalah seseorang yang memiliki kemampuan dan pengetahuan tentang isi materi pembelajaran bahasa indonesia. Ahli materi akan memberikan penilaian terhadap media pembelajaran *flipbook* sesuai dengan keilmuan yang dimilikinya (Oktariyanti et al., 2021). Dalam lingkup penelitian ini, objek materi dianalisis dan dievaluasi oleh ahli terpercaya, yakni Bapak Imansudi Zega, S.Pd., M.Pd., seorang akademisi terkemuka dalam bidang Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Universitas Nias. Beliau memiliki latar belakang pendidikan yang kuat, yakni menyelesaikan studi S1 di Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan dengan jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia serta melanjutkan S2 di Universitas Pelita Harapan dengan jurusan Teknologi Pembelajaran. Dengan pengalaman bertahun-tahun dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran, serta pernah mengajar di SMP Lentera dan pernah keterampilan menyimak teks berita, beliau memiliki keahlian mendalam dalam menilai kualitas serta kelayakan suatu materi. Sebagai seorang ahli, beliau telah banyak berkontribusi dalam berbagai penelitian akademik, khususnya yang berkaitan dengan inovasi pembelajaran, baik yang berbasis teknologi maupun konvensional. Oleh karena itu, penilaian yang beliau berikan terhadap materi dalam penelitian ini didasarkan pada

standar akademik yang ketat serta instrumen penilaian yang relevan untuk memastikan kualitas dan kelayakan flipbook sebagai media pembelajaran.

Tabel 3.1
Kisi-kisi instrumen untuk Ahli materi

No	Aspek Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian materi pembelajaran dengan kurikulum merdeka				
2.	Kesesuaian materi pembelajaran dengan kompetensi dasar				
3.	Kesesuaian materi pembelajaran dengan indikator				
4.	Kesesuaian materi pada media <i>flipbook</i> dengan tujuan pembelajaran				
5.	Kejelasan pemilihan materi dalam media <i>flipbook</i>				
6.	Keterkaitan materi dengan kebutuhan siswa				
7.	Kesesuaian materi media <i>flipbook</i> dengan tingkat kemampuan siswa				
8.	Ketepatan urutan penyajian materi				
9.	Ketepatan struktur kalimat yang digunakan pada media <i>flipbook</i>				
10.	Ketepatan pemilihan kosakata yang digunakan pada <i>flipbook</i>				
11.	Ketepatan penggunaan ejaan dan tanda baca				

(Marvelia dan Rukmi 2022)

b. Ahli Bahasa

Ahli Bahasa adalah seseorang yang memiliki keahlian dibidang kebahasaan yang mengkaji Bahasa secara mendalam. Lembar penilaian media pembelajaran *flipbook* untuk ahli Bahasa memberikan penilaian terhadap Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran (Oktariyanti et al., 2021). Dalam penelitian ini, aspek kebahasaan dianalisis dan dievaluasi oleh Bapak Dernius Hura, S.Pd., M.Pd., seorang akademisi yang memiliki keahlian mendalam dalam linguistik dan pembelajaran bahasa. Beliau menyelesaikan studi S1 di Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan dengan jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia serta melanjutkan S2 di Universitas Negeri Padang dengan jurusan Pendidikan Bahasa Indonesia. Saat ini, beliau merupakan dosen di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Nias dan

memiliki pengalaman luas dalam menganalisis serta mengembangkan metode pembelajaran yang layak dan efektif. Kajian yang beliau lakukan berfokus pada evaluasi teknik penyajian bahasa dalam media flipbook, memastikan bahwa penggunaan bahasa sesuai dengan kaidah kebahasaan yang baik dan benar serta mudah dipahami oleh siswa. Keahlian beliau semakin diperkuat dengan keterlibatannya dalam berbagai penelitian dan pelatihan yang berkaitan dengan pengembangan materi ajar berbasis bahasa. Dengan latar belakang akademik yang kuat dan pengalaman yang luas, beliau berperan penting dalam menjamin kualitas kebahasaan dalam media flipbook yang akan dikembangkan.

Tabel 3.2
Kisi-kisi instrument untuk Ahli Bahasa

Indikator	Aspek yang dinilai	Skor			
		1	2	3	4
Lugas	1. Ketetapan struktur kalimat				
	2. Keefektifan kalimat				
Komunikatif	3. Keterbacaan materi dengan baik				
	4. Ketepatan penggunaan kaidah bahasa				
Dialogis dan interaktif	5. Kemampuan memotivasi				
	6. Kesesuaian perkembangan intelektual				
Penggunaan istilah dan symbol	7. Konsistensi penggunaan istilah dan symbol				
	8. Kertuntutan dan keterpaduan kegiatan				

(Harahap 2019)

c. Ahli Desain

Ahli desain adalah seseorang yang memiliki keahlian dalam media atau desain yang akan memberikan suatu penilaian terhadap produk yang akan dikembangkan baik dari segi penggunaan teks, gambar, warna serta gerak (Oktariyanti et al., 2021). Ahli desain dalam penelitian ini merupakan ahli yang mengatur desain warna, gambar, konten yang terdapat dalam media *flipbook* yang disusun oleh peneliti yang bertujuan untuk memperkuat daya tarik pembelajaran bagi siswa. Ahli desain pada penelitian ini yaitu, Bapak Viktor Risman Zega, S.Pd., M.Pd., sebagai

dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Universitas Nias yang memiliki pengalaman luas dalam desain grafis dan pengembangan media pembelajaran. Beliau menyelesaikan studi S1 di Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan dengan jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia serta melanjutkan S2 di Universitas Negeri Medan dengan jurusan Pendidikan Bahasa Indonesia. Saat ini, beliau juga mengajar di SMP Negeri 3 Sitolu Ori, di mana pengalaman mengajarnya turut memperkaya pemahamannya dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik dan efektif. Beliau telah banyak terlibat dalam penelitian pengembangan berbagai media pembelajaran berbasis digital, khususnya dalam penyusunan materi ajar yang memadukan unsur estetika. Selain itu, keahliannya dalam mengaplikasikan prinsip desain instruksional serta teknologi pendidikan semakin memperkuat kualitas flipbook yang dikembangkan dalam penelitian ini.

Tabel 3.3
Kisi-kisi instrument untuk Ahli Desain

No	Aspek yang dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1	Tampilan <i>flipbook</i> menarik.				
2	Komposisi warna yang digunakan pada media <i>flipbook</i> sudah tepat.				
3	Jenis dan ukuran huruf (<i>font</i>) pada media <i>flipbook</i> sudah sesuai.				
4	Tampilan teks pada media <i>flipbook</i> sudah jelas.				
5	Pemilihan gambar animasi pada media <i>flipbook</i> sudah selesai.				
6	Kualitas gambar dan animasi pada media <i>flipbook</i> sudah bagus.				
7	Tata letak tiap halaman pada media <i>flipbook</i> sudah seimbang.				
8	Urutan penyajian materi pada media <i>flipbook</i> yang sistematis.				
9	Kualitas audio pada media <i>flipbook</i> sudah bagus.				
10	Media <i>flipbook</i> sesuai dengan materi pembelajaran.				
11	Media <i>flipbook</i> dapat mempermudah pemahaman				

	materi pembelajaran bagi siswa.				
12	Media <i>flipbook</i> menggunakan materi yang dapat dipahami.				
13	Media <i>flipbook</i> dapat digunakan dimanapun dan kapanpun				
14	Media <i>flipbook</i> sesuai dengan kondisi siswa				
15	Media <i>flipbook</i> praktis dan mudah digunakan				

(Marvelia dan Rukmi 2022)

3.4 Desain Uji Coba

Uji coba produk ini dilakukan melalui dua tahap yaitu :

a. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil ini dilakukan pada siswa kelas VII-A SMP Negeri 1 Bawolato. Uji kelompok kecil ini melibatkan 5-6 orang siswa. Menurut (Mahyuddin dan Rozimela 2018) uji coba ini bertujuan untuk mengetahui dan mengidentifikasi berbagai kekurangan, kelemahan, ataupun kesalahan yang ada pada produk media.

b. Uji Coba Kelompok Besar

Setelah menyelesaikan uji coba pada kelompok kecil, langkah berikutnya yang harus dilakukan adalah uji coba pada kelompok besar. Uji coba ini melibatkan seluruh siswa yang ada dalam sebuah kelas. Menurut (Mahyuddin dan Rozimela 2018) tujuan dari uji coba ini adalah untuk mengetahui dan mengidentifikasi berbagai kekurangan, kelemahan, ataupun kesalahan yang ada pada produk media. Uji coba kelompok besar ini dilakukan di kelas VII-B SMP Negeri 1 Bawolato sebanyak 31 siswa.

3.5 Jenis Data.

Dalam penelitian ini, telah terhimpun berbagai jenis data, yang meliputi data kuantitatif dan data kualitatif.

a. Data Kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dari angket atau kuesioner yang diberikan kepada validator untuk menilai produk pengembangan, dan tes hasil

belajar yang digunakan untuk mengukur pencapaian siswa setelah menggunakan media pembelajaran *flipbook* dalam proses pembelajaran.

b. Data Kualitatif

Data kualitatif yang diperoleh yaitu berupa deskripsi komentar dan saran dari para validator/ahli, sedangkan pada uji lapangan data kuantitatif diperoleh dari hasil observasi kemudian dibuat kesimpulan secara umum.

3.6 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian merupakan perangkat yang telah di pilih dan dimanfaatkan oleh peneliti untuk mendapatkan data secara efisien dalam konteks penelitian pengembangan. Berikut adalah alat yang digunakan dalam penelitian pengembangan:

a. Lembar Validasi

Dalam penelitian ini menggunakan instrument berupa lembar validasi dan angket yang akan diisi oleh para validator sebagai instrument penelitian yang berisi serangkaian atau pernyataan untuk menyaring data atau informasi yang dijawab oleh responden sesuai dengan pendapatnya.

b. Angket Kepraktisan Media Pembelajaran *Flipbook*

Penggunaan media pembelajaran *flipbook* telah terbukti praktis, seperti yang tercermin dari tanggapan siswa dalam survey terhadap produk yang sedang dikembangkan. Penyusunan lembar tanggapan siswa dilakukan dengan Membuat instrument yang sesuai dengan tujuan tersebut.

Tabel 3.4
Kisi-Kisi Instrument Kepraktisan Media *Flipbook*

No	Pertanyaan Tentang Produk Yang Akan Dikembangkan	Skor			
		1	2	3	4
1	Materi yang disajikan dapat dipahami				
2	Isi materi dalam <i>flipbook</i> dapat menambah pengetahuan dan wawasan siswa				
3	<i>Flipbook</i> pada materi menyimak teks berita disajikan secara lengkap sehingga dapat membantu pembelajaran				

	dikelas				
4	<i>Flipbook</i> bermanfaat dalam membantu proses belajar selain buku paket				
5	Materi yang disajikan menggunakan bahasa yang mudah dipahami				
6	Gambar dan tulis dalam <i>flipbook</i> menarik sesuai materi yang akan dipelajari				
7	Desain gambar dan tulisan menarik				
8	Tampilan setiap halaman menarik perhatian untuk menunjang pembelajaran menulis teks berita				
9	<i>Flipbook</i> sangat simpel untuk digunakan dan dipelajari				
10	Keseimbangan gambar dan teks menarik dan tidak membosankan				
11	Tampilan keseluruhan <i>flipbook</i> menarik dan dapat menambah minat siswa dalam belajar				

c. Efektivitas *Flipbook*

Penilaian efektivitas produk pengembangan *flipbook* dapat dilakukan dengan menganalisis prestasi siswa setelah mereka menggunakan media pembelajaran *flipbook* pada proses pembelajaran yang telah disusun oleh peneliti. Selain itu, dengan menggunakan tes untuk di uji siswa maka akan dibuktikan *flipbook* pada materi teks berita.

3.7 Teknik Analisis Data

Pengolahan data yang dikumpulkan dari hasil lembar validasi dan uji keefektivitasan pengembangan *flipbook* untuk meningkatkan penguasaan materi teks berita dilakukan dengan dua teknik analisis data.

a. Analisis Data Angket Validasi

Validator akan terlebih dahulu memeriksa validitas *flipbook* yang dikembangkan. Setiap aspek dari produk yang dikembangkan akan dinilai dengan menggunakan skala likert.

Tabel 3.5
Pedoman Penilaian Menggunakan Skala Likert

No	Skor penilaian	Kualifikasi
----	----------------	-------------

1	4	Sangat Setuju
2	3	Setuju
3	2	Cukup Setuju
4	1	Tidak Setuju

Sumber : (Erianti, Afiani, dan Putra 2023)

Teknik analisis data untuk validasi *flipbook* dapat dianalisis dari hasil angket dianalisis dengan cara :

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

Sumber : (Marvelia dan Rukmi 2022)

Keterangan :

P = angka presentase data angket

f = jumlah skor yang diperoleh

n = jumlah skor maksimum

Berdasarkan analisis data yang dilakukan, akan ditemukan kesimpulan mengenai tingkat kelayakan produk *flipbook* dengan menggunakan skala likert sebagai instrument penelitian. Penilaian tersebut didasarkan pada Kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya :

Tabel 3.6
Kriteria Interpretasi Kelayakan

Penilaian	Skor
0%- 21%	Sangat Tidak Layak
21%-40%	Tidak Layak
41%-60%	Cukup Layak
61%-80%	Layak
81%-100%	Sangat Layak

Sumber : ((Danang Dwi Pangestu 2019)

b. Analisis Data Angket Kepraktisan

Data untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari media pembelajaran *flipbook*, dapat dirumuskan sebagai berikut :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

(Rayi Septyaningrum, Sahari, dan Dwi Nur Wenda 2023)

Setelah presentasi diperoleh, maka dilakukan pengelompokan sesuai kriteria berikut :

Tabel 3.7
Kriteria Penilaian Kepraktisan

Nilai Validasi (%)	Kriteria
81%-100%	Sangat Praktis
61%-80%	Praktis
41%-60%	Cukup Praktis
21%-40%	Kurang Praktis
0%- 21%	Tidak Praktis

(Rayi Septyaningrum, Sahari, dan Dwi Nur Wenda 2023)

c. Analisis Data Efektivitas (Hasil Belajar Peserta Didik)

Dalam menilai efektivitas produk, pendekatan yang umum digunakan adalah teknik analisis data yang mempertimbangkan pencapaian hasil belajar siswa. Siswa dinyatakan tuntas jika siswa memiliki nilai minimal atau lebih dari 75 sesuai dengan KKTP yang berlaku :

Tabel 3.8
Kriteria Penilaian Menyimak Teks Berita

No	Kriteria	Skor			
		1	2	3	4
1	Tentukan tema berita				
2	Menuliskan unsur-unsur berita				
3	Memahami isi informasi dalam berita				
4	Menuliskan kaidah kebahasaan dalam berita				

(Ismail Kusmayadi 2021)

Keterangan :

4= Sangat Baik

3= Baik

2= Cukup Baik

1= Kurang Baik

Skor Maksimum = 16

Dalam menghitung setiap hasil belajar siswa setiap individu menggunakan rumus berikut :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Siswa akan dianggap tuntas apa bila mencapai nilai KKTP yang telah ditentukan bahkan melewati nilai KKTP yang telah ditentukan.

Keefektifan media pembelajaran *flipbook* dapat dianalisis dengan skala belajar peserta didik. Pembelajaran meningkat apa bila tergolong pada tingkatan efektif.

Tabel 3.9
Kriteria Penilaian Keefektifan

Nilai Validasi (%)	Kriteria
P>80	Sangat Efektif
70> P <80	Efektif
60 >P <70	Cukup Efektif
50 >P <60	Kurang Efektif
P <50	Tidak Efektif

Gitriani ((Telaumbanua dan Harefa 2023)