

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Model Pengembangan**

Peneliti menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development*. R&D merupakan metode penelitian yang menghasilkan suatu produk dan menguji keefektifan produk itu. Dikutip dari Windu Wulandari pada tahun 2019, metode penelitian dan pengembangan telah banyak digunakan pada bidang-bidang Ilmu Alam dan Teknik (Sugiyono, 2015). Namun demikian metode penelitian dan pengembangan bisa juga digunakan dalam bidang ilmu-ilmu sosial seperti sosiologi, psikologi, manajemen, pendidikan, dan lain-lain. Menurut Borg & Gall (1984:772) "*R&D is a process used to development validate educational products*" yang artinya penelitian pengembangan adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan pendidikan yang bertujuan mengembangkan buku saku yang berupa media visual pada mata pelajaran IPS di sekolah dasar. Penelitian pengembangan pendidikan ini meliputi proses pengembangan, validasi produk, dan uji coba produk. Melalui penelitian dan pengembangan, peneliti berusaha untuk mengembangkan suatu produk yang efektif digunakan dalam pembelajaran. Produk penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan dapat berupa modul, peralatan, media, alat evaluasi, dan perangkat pembelajaran seperti kurikulum dan kebijakan sekolah.

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa buku saku “Keragaman Sosial Budaya” pada kelas IV untuk sekolah dasar. Banyak model pengembangan yang bisa digunakan, salah satunya adalah model ADDIE yang dikembangkan oleh (Dick et al., 1996). ADDIE memiliki fungsi sebagai pendukung dan membangun infrastruktur pembelajaran yang dinamis dan efektif terhadap kinerja pembelajaran tersebut. Menurut Dick et al (1996) ADDIE memiliki lima tahap pengembangan sebagai berikut.

1. *Analysis*, yaitu melakukan analisis kebutuhan. Mengidentifikasi masalah, mengidentifikasi produk yang sesuai dengan sasaran, pemikiran tentang produk yang akan dikembangkan;
2. *Design*, tahap desain merupakan tahap perancangan konsep produk yang akan dikembangkan;
3. *Development*, pengembangan adalah proses mewujudkan desain tadi menjadi kenyataan.;
4. *Implementation*, implementasi adalah uji coba produk sebagai langkah nyata untuk menerapkan produk yang sedang kita buat;
5. *Evaluation*, yaitu proses untuk melihat apakah produk yang dibuat berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak.

Kelima tahap tersebut dilaksanakan secara sistematis dan berurutan. Model ini dapat digunakan untuk berbagai macam pengembangan produk pada kegiatan pembelajaran. Model desain ADDIE digambarkan sebagai berikut.



Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE (Priadi 2009)

Pengembangan sumber belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) berupa buku saku “Keragaman Sosial Budaya” untuk kelas IV sekolah dasar yang dilakukan oleh peneliti, diharapkan akan memperoleh hasil akhir yang dapat digunakan sebagai sumber belajar yang dapat memotivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS khususnya materi Keragaman Sosial Budaya.

## B. Prosedur Pengembangan

Dalam mengembangkan produk dengan model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) tersebut peneliti menggunakan langkah-langkah prosedural, prosedur penelitian dan pengembangan ini secara tidak langsung akan memberi petunjuk bagaimana langkah prosedural yang dilalui mulai tahap awal sampai ke produk yang sudah digunakan. Ada beberapa tahap yaitu.

## 1. *Analysis* (Analisis)

Menurut Hanik & Mutmainah (2020:239), “Langkah analisis ini terdiri dari dua tahap, yaitu analisis kinerja (*performance analysis*) dan analisis kebutuhan (*need analysis*)”. Pada tahap ini, kegiatan utamanya adalah menganalisis perlunya pengembangan media pembelajaran yang baru dan menganalisis kelayakannya.

### a. Tahap analisis kerja

Pada tahap analisis kinerja ini, dilakukan dengan metode observasi dan wawancara. Metode observasi bertujuan untuk mengetahui kegiatan pembelajaran yang sedang dilakukan di kelas dengan pelajaran ilmu pengetahuan sosial dan metode wawancara bertujuan mengetahui permasalahan yang sedang dihadapi oleh guru pada saat proses mengajar mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial. Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan menunjukkan bahwa pada saat proses pembelajaran media yang digunakan kurang menarik.

### b. Tahap analisis kebutuhan

Tahap analisis kebutuhan ini dihasilkan dari angket kebutuhan siswa, diketahui bahwa media yang digunakan guru kurang menarik dengan menjelaskan materi menurut buku yang terlalu banyak bacaan atau kurang diringkasnya materinya, sehingga tidak bisa mencukupi kebutuhan siswa kelas IV dalam proses pembelajaran materi Keragaman Sosial Budaya. Selain itu, 93% peserta didik menyukai materi pembelajaran dengan

buku yang berisikan ringkasan materi, desain yang menarik, dan beragam warna. Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan mengembangkan media pembelajaran yang mendukung kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran buku saku pada pelajaran IPS materi keragaman sosial budaya kelas IV SD.

## 2. *Design* (Desain)

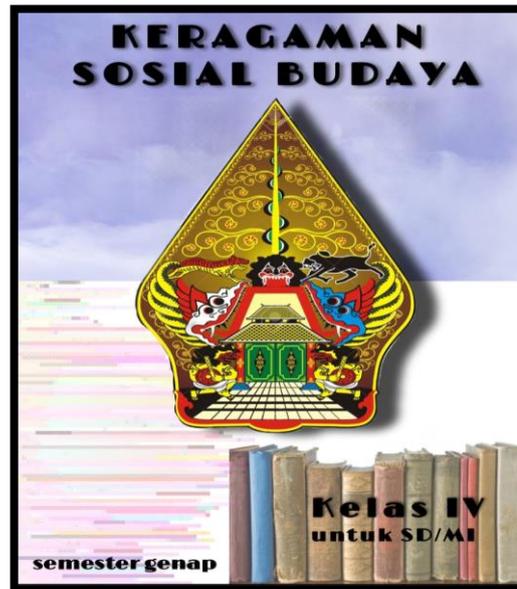
Desain merupakan tahap kedua dalam prosedur pengembangan media. Media yang akan dikembangkan dalam penelitian ini berupa media buku saku. Tahap desain ini dilakukan setelah mengevaluasi analisis kebutuhan siswa kelas IV SDN Sukorame 2. Pada tahap ini mulai mendesain buku saku. Langkah awal menentukan judul, tujuan, pemilihan buku, penyusunan kerangka, dan pengumpulan bahan. Setelah materi yang diperoleh dari beberapa sumber terkumpul, langkah selanjutnya adalah menyusun produk buku saku. Penyajian produk buku saku disesuaikan dengan aspek isi materi, penyajian bahasa, dan kegrafikan.

Pada tahap kedua ini dilakukan perancangan untuk media yang akan dikembangkan. Rancangan produk buku saku ini meliputi tampilan, bahasa, ukuran, dan materi yang disesuaikan dengan kompetensi dasar. Buku saku dirancang dengan tampilan yang menarik dan bahasa yang digunakan bisa mudah dipahami oleh siswa. Pada tahap ini rancangan buku saku sebagai media pembelajaran masih berbentuk kerangka dan mendasari Langkah selanjutnya, peneliti nantinya akan

mengembangkan media pembelajaran buku saku pada pelajaran IPS materi keragaman sosial budaya menggunakan aplikasi *adobe illustrator* untuk mendesain setiap halaman buku saku dan *miscrosoft word 2016* untuk menuliskan setiap materi pada buku saku.

Menurut Agustina (2013:209), dengan beberapa aspek seperti isi, materi, bahasa, dan kegrafikan sebagai berikut.

- a. Materi: materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dalam buku saku terdapat 2 unit yaitu unit 1 Indahnya Keberagaman di Indonesia dan unit 2 Bhineka Tunggal Ika. Di dalam unit 1 terdapat jenis keberagaman sosial budaya, jenis keberagaman ekonomi, jenis keberagaman etnis, dan jenis keberagaman agama. Sedangkan dalam unit 2 terdapat belajar bersosialisasi di sekolah, dapat mengetahui Bahasa daerah lain dan memahami perbedaan.
- b. Sajian berupa isi: meliputi dari kata pengantar, daftar isi, tujuan pembelajaran modul, pengantar modul, unit 1, unit 2 dan rangkuman.
- c. Bahasa: bahasa yang digunakan dalam pembuatan buku saku merupakan Bahasa Indonesia.
- d. Kegrafikan: di dalam buku saku terdapat suatu gambar yang akan menarik perhatian siswa untuk membaca buku saku.
- e. Menentukan desain cover buku saku



Gambar 3.2 Contoh desain cover

- f. Memilih sumber dan menyusun materi keragaman sosial budaya pada pelajaran IPS kelas IV.
- g. Memilih program yang digunakan untuk membuat buku saku.
- h. Membuat halaman beranda yang berisi halaman menu, terdiri dari, pendahuluan, materi, rangkuman, dan daftar pustaka.



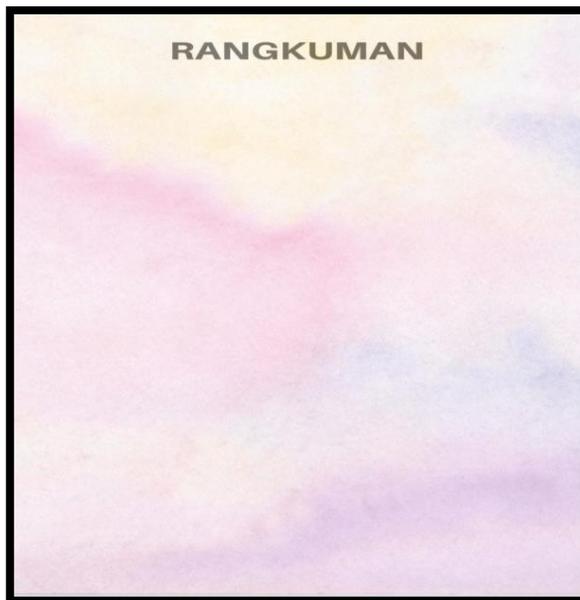
Gambar 3.3 Contoh desain pendahuluan, KI, KD dan Indikator



Gambar 3.4 Desain isi materi unit 1



Gambar 3.5 Contoh Desain Isi Materi



Gambar 3.6 Contoh Desain Rangkuman Buku Saku

- i. Menentukan warna dan gambar yang menarik sebagai pendukung dalam proses pembuatan buku saku.
- j. Mencetak buku saku.

Sebelum melangkah pada tahap pengembangan, peneliti melakukan evaluasi terhadap penentuan desain dengan kebutuhan siswa, dan mendapatkan hasil evaluasi untuk pada cover, agar disesuaikan dengan materi keragaman sosial budaya, setelah mendapatkan hasil evaluasi pada cover maka buku saku siap untuk dikembangkan.

### 3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan ini dilakukan pembuatan buku saku yang akan digunakan sebagai media pembelajaran. Pembuatan buku saku meliputi kegiatan pencetakan dan penjilidan produk sesuai dengan rancangan model. Penulis juga membuat instrument untuk mengukur kinerja produk buku saku. Selanjutnya buku divalidasi oleh ahli materi, ahli

bahasa, dan ahli media. Proses validasi menghasilkan saran, komentar, dan masukan yang dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan analisis dan revisi media yang dikembangkan. Penyuntingan tersebut bertujuan untuk menghindari kesalahan-kesalahan dalam buku saku seperti kesalahan isi, kesalahan bahasa, dan kesalahan penyajian

Pada *development* atau pengembangan media buku saku, tahap ini berisikan kegiatan realisasi tentang rancangan produk. Dalam tahap desain, telah disusun kerangka secara terkonsep dengan penerapan media pembelajaran yang baru. Dalam tahap pengembangan, kerangka yang masih konseptual tersebut direalisasikan menjadi sebuah produk.

#### 4. *Implementation*

Tahap implementasi merupakan suatu penerapan produk yang telah dikembangkan. Pada tahap ini uji coba dilakukan untuk mengetahui respon dan memberikan penilaian terhadap kualitas produk yang dikembangkan. Dalam penelitian ini ada dua uji coba sebelum digunakan yaitu uji coba produk terbatas dan luas dengan memberikan angket respon siswa. Uji coba produk terbatas dilakukan pada anak kelas 4A dengan 10 siswa dan uji coba produk seluruhnya dengan 27 siswa kelas 4B. Selain angket, siswa juga diberi soal evaluasi untuk menguji keefektifan dari media pembelajaran buku saku yang dikembangkan.

#### 5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap terakhir yang dilakukan yakni tahap evaluasi. Tahap evaluasi dapat didefinisikan sebagai suatu proses penilaian terhadap suatu produk pembelajaran. Dengan adanya evaluasi dari para ahli materi, ahli bahasa,

dan ahli media akan sangat membantu dalam pembuatan buku saku Ilmu Pengetahuan Sosial, Sehingga perlunya tahap evaluasi agar produk yang dihasilkan dapat layak digunakan untuk menunjang suatu pembelajaran.

### **C. Lokasi dan Subjek Penelitian**

#### **1. Lokasi Penelitian**

Lokasi yang dipilih dari penelitian ini adalah SDN Sukorame 2 Kota Kediri yang bertempat di Jalan Himalaya No.2, Sukorame, Kec. Mojoroto, Kota Kediri.

#### **2. Subjek Penelitian**

Subjek penelitian adalah segala sesuatu yang berwujud seperti benda individu atau organisme yang bisa dijadikan untuk sumber informasi yang dibutuhkan dalam pengumpulan data penelitian biasanya disebut responden. Dengan pengambilan responden peneliti akan mengambil 10 siswa kelas 4A untuk uji coba produk terbatas dan 27 siswa kelas 4B untuk uji coba produk keseluruhan, semua siswa yang akan diambil untuk responden adalah kelas 4A dan 4B.

### **D. Uji Coba Produk**

Pada penelitian pengembangan ini peneliti akan melaksanakan tahap uji coba produk media pembelajaran buku saku pada pelajaran IPS materi Keragaman Sosial Budaya kelas V SDN Sukorame 2 Kota Kediri dengan mengumpulkan data sebagai dasar untuk menguji kelayakan produk ini. Beberapa hal yang diperhatikan dalam tahap uji coba adalah desain uji coba dan subjek uji coba.

## **1. Desain Uji Coba**

Desain uji coba dilaksanakan setelah pembuatan produk media pembelajaran buku saku pada pelajaran IPS materi Keragaman Sosial Budaya Kelas IV SDN Sukorame 2 Kota Kediri dan telah divalidasi oleh validator. Kemudian produk ini akan diujicobakan kepada siswa kelas IV. Pada tahap uji coba ini akan dilaksanakan dengan 2 tahap yaitu, uji coba terbatas dan uji coba luas.

Tahap pertama uji coba terbatas, dilaksanakan uji coba produk pada 10 siswa kelas IV SDN Sukorame 2 Kota Kediri. Dimana uji coba ini bertujuan untuk mengetahui gambaran kepratisian dan desain produk yang dikembangkan oleh peneliti sebelum dilaksanakan uji coba secara luas.

Tahap kedua yaitu uji coba luas, dilaksanakan setelah melakukan uji coba terbatas. Kemudian desain produk diuji cobakan secara luas kepada siswa kelas IV SDN Sukorame 2 Kota Kediri berjumlah 27 siswa. Dari uji coba luas akan diperoleh hasil belajar siswa melalui tes evaluasi sehingga akan memperoleh keefektifan produk yang telah dikembangkan.

## **2. Subjek Uji Coba**

Subjek uji coba dalam penelitian pengembangan media pembelajaran buku saku pada pelajaran IPS materi Keragaman Sosial Budaya kelas IV SDN Sukorame 2 Kota Kediri adalah ahli materi, ahli bahasa, ahli media, dan siswa kelas IV SDN Sukorame 2 Kota Kediri.

Subjek ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media harus memenuhi kriteria yaitu minimal pendidikan Sarjana S1 (Strata 1) yang memiliki keahlian dan pengalaman terkait bidangnya.

#### **E. Validasi Produk**

Menurut Sugiyono (2015:295) jika validasi produk adalah proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk baru secara rasional akan lebih efektif dari yang lama atau tidak. Validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang. Untuk mengetahui kelayakan produk dari para ahli penilaian dilakukan dengan cara menyerahkan lembar validasi kepada validator. Validator tersebut terdiri:

1. Uji ahli materi yang dipilih berasal dari dosen Ilmu Pengetahuan Sosial yang berkompeten di bidangnya. Ahli materi mengkaji aspek sajian materi berupa kelayakan dari segi materi, sistematika materi dan berbagai hal yang berkaitan dengan materi dan kesuaian materi dengan kurikulum. Uji ahli materi ini akan divalidasi oleh ahli materi yakni Muhammad Basori, S.Pd,I., M.Pd.
2. Uji ahli bahasa menguji ketepatan penggunaan Bahasa Indonesia yang diterapkan dalam penyusunan buku saku sehingga buku saku tersebut efektif digunakan atau tidak. Uji ahli bahasa ini akan divalidasi oleh Rian Damariswara, M.Pd.
3. Uji ahli media atau grafik memberikan penilaian atau skor terkait kelayakan pada pengembangan media buku saku. Selain itu,

memberikan saran perbaikan terhadap buku saku yang dikembangkan. Uji ahli media atau grafik ini akan divalidasi oleh Dani Ardyan Syah Putra, S.Kom.

## F. Instrumen Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan inti dari setiap kegiatan penelitian, dalam hal pengumpulan data pada penelitian R&D menyatakan bahwa data yang akan dikumpulkan oleh peneliti tergantung pada rumusan masalah yang diangkat (Yunanda & Efrizon, 2022). Kegiatan pengumpulan data dilakukan pada saat melakukan penelitian (*research*) untuk menemukan potensi dan masalah yang akan digunakan sebagai bahan perencanaan produk. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa.

1. Instrumen studi pendahuluan yang dilakukan pada saat pra-penelitian.

Instrument yang diberikan dalam bentuk kuisisioner uji aspek kevalidan dan kepraktisan untuk ahli materi, bahasa, dan media.

Tabel 3.1 Instrumen Angket Para Ahli

No	Komponen	Indikator	$\Sigma$ Butir
1	Ahli Materi	a. Kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar	1
		b. Kesesuaian materi dengan indikator	1
		c. Kebenaran fakta dan konsep	1
		d. Kejelasan penyampaian materi	1
		e. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	1
		f. Sistematika penyampaian materi	1
		g. Kemenarikan materi	1
		h. Kelengkapan materi	1
		i. Fungsi gambar dan table	1
		j. Keterkaitan materi dengan kehidupan sehari-hari	1
2.	Ahli Bahasa	a. Kejelasan kalimat	1
		b. Penggunaan Bahasa komunikatif	1

		c. Ketepatan penggunaan istilah dan symbol	1
		d. Keruntutan penyajian	1
		e. Kemampuan merangsang motivasi	1
		f. Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	1
		g. Kesesuaian penggunaan kalimat dengan kaidah Bahasa Indonesia	1
		h. Kemudahan dalam memahami alur materi	1
3	Ahli Media	a. Penyajian materi sesuai dengan sistematika penulisan	1
		b. Penyajian gambar, tabel, dan symbol	1
		c. Keterbacaan penulisan kalimat	1
		d. Kelengkapan penyajian	1
		e. Desain isi buku	1
		f. Ukuran buku saku	1
		g. Kepraktisan buku saku	1
		h. Desain buku saku menarik	1

Sumber: Yunanda & Efrizon, 2022

2. Instrumen uji coba produk, berbentuk angket uji aspek kepraktisan yang di berikan peserta didik dan soal evaluasi sebagai tolak ukur peserta didik dalam pencapaian pembelajaran. Dalam penelitian ini untuk uji coba lapangan dilakukan pada kelompok kecil (10 peserta didik) dan kelompok besar (27 peserta didik).

Tabel 3.2 Instrumen Untuk Siswa

No	Komponen	Indikator	$\Sigma$ Butir
1.	Isi, Bahasa, dan media	a. Menurut anda, apakah tampilan buku saku menarik ?	1
		b. Menurut anda, apakah penulisan materi dalam buku saku sudah jelas ?	1
		c. Menurut anda, apakah penulisan buku saku sudah rapi ?	1
		d. Menurut anda, apakah bahasa yang digunakan mudah dipahami ?	1
		e. Menurut anda, apakah gambar dalam buku saku sudah jelas ?	1
		f. Setelah kalian belajar dengan buku saku, apakah suasana belajar menjadi menyenangkan ?	1

		g. Apakah penggunaan media buku saku ini menambah minat belajar kalian ?	1
		h. Apakah kalian merasa lebih mudah memahami materi setelah belajar dari buku saku ini ?	1
		i. Menurut kalian, apakah buku saku ini layak digunakan sebagai penambah wawasan informasimu ?	1
		j. Dengan buku saku ini, saya bisa memecahkan masalah mengenai keragaman sosial budaya yang terjadi.	1

Sumber: Yunanda & Efrizon, 2022

### 3. Instrumen Tes

Instrumen yang digunakan berupa tes hasil belajar siswa yang berbentuk pilihan ganda sebanyak 10 butir soal. Tes hasil belajar siswa tersebut digunakan untuk mengukur keefektifan buku saku materi keragaman sosial budaya yang dihasilkan. Penyusunan instrumen didasarkan pada indikator pencapaian kompetensi yang mengacu pada Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) pada mata pelajaran IPS materi keragaman sosial budaya.

### G. Teknik Analisis Data

Setelah data terkumpul, yang dilakukan selanjutnya adalah menganalisis data. Data yang sudah terkumpul dari hasil pengumpulan data harus segera diolah dan dimaknai sehingga segera dapat diketahui apakah tujuan penelitian sudah tercapai atau tidak. Analisis data merupakan salah satu langkah penting untuk memperoleh temuan-temuan hasil riset. Data menuntun pelaku riset kearah temuan ilmiah, data yang belum dianalisis merupakan data mentah.

Penggunaan teknik analisis data dalam penelitian hendaknya disesuaikan rancangan penelitian. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan teknik analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Pada data kualitatif berisi tentang komentar maupun saran perbaikan produk dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa yang dikembangkan sebelum media pembelajaran tersebut diuji cobakan. Sedangkan pada data kuantitatif yaitu berupa skor angket (angket validasi ahli dan angket respon siswa) serta skor dari hasil tes. Analisis data yang dilaksanakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

### 1. Angket Validasi

Tabulasi data oleh validator yang diperoleh dari dosen ahli pada bidangnya. Tabulasi data dilakukan dengan memberikan penilaian pada aspek penilaian pada aspek penelitian dengan memberikan nilai validasi. Analisis data praktikalitas buku saku Ilmu Pengetahuan Sosial untuk anak kelas 4 sekolah dasar diperoleh dari angket.

Menurut Riduwan (2015:15) data kevalidan buku saku dihitung dengan menggunakan rumus berikut:

$$Presentase = \frac{\text{Jumlah skor total validasi}}{\text{Total Skor}} \times 100\%$$

Pencapaian skor diubah menjadi bentuk kualitatif, dengan mengacu kategori validitas menurut Wulandari. Eko, Nuryanti (2020:25) sebagai berikut.

Tabel 3.3 Pedoman Penilaian Lembar Kevalidan Buku Saku

Persentase (%)	Kategori Kevalidan	Keterangan
81% - 100%	Sangat Valid	Sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi
61% - 80%	Valid	Valid dan dapat digunakan namun perlu perbaikan kecil
41% - 60%	Cukup Valid	Cukup valid dan dapat digunakan namun perlu perbaikan besar
21% - 40%	Kurang Valid	Kurang valid dan tidak dapat digunakan
0% - 40%	Sangat kurang Valid	Tidak valid dan tidak dapat digunakan

Sumber: (Wulandari. Eko, Nuryanti, 2020:25)

Berdasarkan analisis kevalidan di atas, buku saku yang dihasilkan dikatakan valid apabila skor rata-rata penilaian kevalidan buku saku memenuhi kriteria minimal baik.

## 2. Angket Kepraktisan

Analisis data hasil angket siswa, yang dimaksudkan untuk kepraktisan media pembelajaran buku saku. Tabulasi data dilakukan dengan memberikan penilaian pada aspek penilaian dengan memberikan nilai kepraktisan. Skor penilaian total dapat dicari dengan menggunakan rumus berikut ini:

Rumus:

$$X = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan :

X = Nilai rata-rata

$\sum x$  = Jumlah total jawaban dari siswa

n = Jumlah indikator

Untuk menentukan penilaian media buku saku tersebut apakah tergolong sangat layak, layak, cukup layak, tidak layak dan sangat tidak layak melakukan dengan skala interpretasi kriteria yang digunakan pengonversian skor menjadi pernyataan bisa di dapatkan seperti tabel berikut.

Tabel 3.4 Pedoman Penilaian Kepraktisan

Interval Skor	Kategori Kepraktisan	Keterangan
$X > 4,21$	Sangat baik	Sangat layak dan dapat digunakan tanpa revisi
$3,41 < X \leq 4,20$	Baik	Layak dan dapat digunakan namun perlu perbaikan kecil
$2,61 < X \leq 3,40$	Cukup	Cukup layak dan dapat digunakan namun perlu perbaikan besar
$1,81 < X \leq 2,60$	Kurang	Kurang layak dan tidak dapat digunakan
$X \leq 1,80$	Sangat kurang	Tidak layak dan tidak dapat digunakan

Sumber : Widoyoko (2015:62)

Keterangan :

X = Nilai rata-rata

Berdasarkan analisis kepraktisan di atas, buku saku yang dihasilkan dikatakan praktis apabila skor rata-rata penilaian kepraktisan buku saku memenuhi kriteria minimal layak.

### 3. Angket Keefektifan

Data keefektifan didapatkan dari nilai hasil belajar sesudah pembelajaran yang dilakukan oleh siswa dengan mengerjakan tes yang terdiri dari 10 soal. Apabila hasil sesudah pembelajaran diperoleh lebih dari KKM yaitu 75, dan hasil sesudah pembelajaran mencapai ketuntasan klasikal 80% maka pengembangan media pembelajaran

dikatakan efektif (Ernawati, Septiwiharti dan Palimbong (2013:109). Berikut langkah-langkah yang perlu dilakukan untuk mendapatkan data keefektifan buku saku.

- a. Menghitung hasil belajar setiap siswa (individu) dengan menggunakan rumus

$$\text{Nilai hasil belajar siswa} = \frac{\text{jumlah skor perolehan}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

- b. Kelulusan di presentase secara klasikal dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Presentase} = \frac{\text{jumlah siswa yang lulus KKM}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Pencapaian skor diubah menjadi bentuk kualitatif, dengan mengacu kategori validitas menurut Wulandari.Eko, Nuryanti (2020:25) sebagai berikut.

Tabel 3.5 Pedoman Penilaian Lembar Keefektifan Buku Saku

Presentase Keefektifan(%)	Kategori
0% - 20%	Tidak efektif
21% - 40%	Kurang efektif
41% - 60%	Cukup efektif
61% - 80%	Efektif
81% - 100%	Sangat efektif

Sumber: (Wulandari.Eko, Nuryanti, 2020:25)

Berdasarkan analisis keefektifan di atas, buku saku yang dihasilkan dikatakan efektif apabila persentase penilaian keefektifan buku saku memenuhi kriteria minimal efektif.