

## BAB III

### METODE PENGEMBANGAN

#### A. Model Pengembangan

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Menurut (Sugiyono, 2017), metode penelitian *R&D* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian *R&D* dalam pendidikan merupakan suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan mengetahui validitas suatu produk.

Model *ADDIE* merupakan satu model desain pembelajaran sistematis, model ini dikembangkan atau tersusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa (Tegeh dan Kirna, 2014).

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa model pengembangan yang bertujuan untuk mengembangkan produk yang diawali dengan riset kebutuhan kemudian dilakukan pengembangan untuk menghasilkan sebuah produk yang telah teruji. Hasil produk pengembangan antara lain: media, materi pembelajaran, dan sistem pembelajaran. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan model *ADDIE*. Model ini dipilih karena model *ADDIE* sering digunakan untuk menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan instruksional. Selain itu, model *ADDIE* merupakan model

pembelajaran yang bersifat umum dan sesuai digunakan untuk penelitian pengembangan.

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan sebuah produk dimana produk yang dihasilkan telah ada, dan produk tersebut dibuat untuk disempurnakan dan dimodifikasi, sehingga dapat digunakan menunjang jalannya kegiatan proses pembelajaran disekolah. Jadi, penelitian pengembangan yang akan dilakukan peneliti adalah mengembangkan produk berupa *PUMKABUJA* (*Pop-Up* Monopoli Keberagaman Budaya Pulau Jawa) sebagai media pembelajaran IPS kemudian melakukan validasi terhadap produk *PUMKABUJA* tersebut.

Spesifikasi produk yang diharapkan adalah :

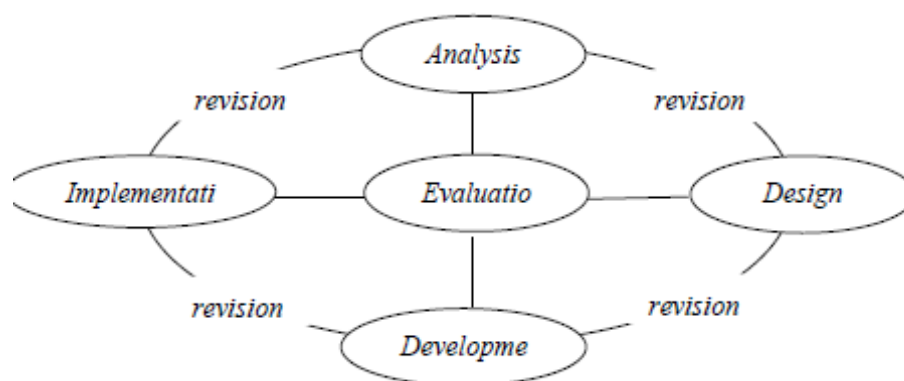
- a. Media *PUMKABUJA* dibuat dari tripplek yang dilapisi banner dengan ukuran papan 100cm × 100cm.
- b. Media *PUMKABUJA* mempunyai 20 petak.
- c. Media *PUMKABUJA* mempunyai 12 *pop-up* yang bisa dibuka tutup.
- d. Media *PUMKABUJA* mempunyai komponen-komponen yaitu buku panduan, reward card, 4 pion orang-orangan, dadu, kartu pertanyaan, kartu hak milik dan bintang penghargaan.
- e. Media *PUMKABUJA* dapat dilipat, dikancing dan ditenteng supaya bisa dibawa kemana-mana.
- f. Media *PUMKABUJA* disesuaikan dengan konsep monopoli yang didalamnya diarahkan untuk memahami materi keragaman budaya Pulau Jawa.

- g. Media *PUMKABUJA* terdapat pertanyaan- pertanyaan sebagai bentuk latihan dalam menjalankan media monopoli.

## B. Prosedur pengembangan

Pada prosedur pengembangan peneliti menggunakan langkah-langkah prosedural, prosedur penelitian dan pengembangan ini secara tidak langsung akan memberi petunjuk bagaimana langkah prosedur yang dilalui mulai dari tahap awal sampai ke produk yang sudah bisa untuk digunakan.

Model *ADDIE* meliputi (*Analysis, Design, Development, Implementasion, dan Evaluation*). Adapun tahapan model pengembangan *ADDIE* menurut Primasatya (2020:214) sebagai berikut:



**Gambar 3.1 Model Pengembangan *ADDIE***

### 1. *Analysis* (Tahap analisis)

Tahapan ini dibagi menjadi dua tahapan yaitu analisis kebutuhan, dan analisis kinerja (Pribadi, 2009).

- a. Analisis kinerja dilakukan untuk mengetahui kinerja guru dalam kegiatan pembelajaran. Pada tahapan ini dilakukan untuk mengetahui dan

mendeskripsikan permasalahan yang ada dengan memerlukan solusi berupa penyelenggaraan kegiatan pembelajaran.

- b. Analisis kebutuhan dilakukan dengan observasi untuk menentukan kebutuhan pada pembelajaran. Pada analisis kebutuhan ini digunakan untuk mengetahui ketersediaan sumber belajar, perlunya media pembelajaran dalam proses pembelajaran dan peneliti memutuskan membuat media pembelajaran *PUMKABUJA* dalam materi IPS Keragaman Budaya Pulau Jawa Kelas IV.

## **2. *Design* (Tahap Perencanaan)**

Tahap perencanaan ini merupakan tahap untuk mendesain produk yang telah di analisis untuk mengatasi permasalahan kegiatan pembelajaran pada siswa (Pribadi, 2009). Pada tahap perencanaan ini peneliti akan merancang media pembelajaran dari hasil analisis secara konseptual dan menyusun instrumen yang akan digunakan dalam menilai produk tersebut perencanaannya antara lain sebagai berikut:

- a. Pemilihan materi disesuaikan dengan hasil analisis kebutuhan langkahnya sebagai berikut yang pertama penentuan desain awal media yang kedua dilakukan penyusunan peta konsep yang menjadi keseluruhan gambaran media yang akan dibuat dan yang terakhir penentuan kerangka media *PUMKABUJA*. Disini peneliti memilih materi IPS Keragaman Budaya Pulau Jawa Kelas IV Tema 7 Indahny Keragaman di Negeriku, Subtema 2 Indahny Keragaman Budaya Negeriku.

- b. Penentuan desain tampilan media disesuaikan dengan media yang dipilih sendiri sesuai dengan temanya. Disini peneliti menggunakan tampilan monopoli yang memuat *pop-up*.
- c. Pengembangan media menggunakan referensi yang berhubungan dengan pokok bahasan materi-materi tersebut.

### **3. *Development* (Pengembangan Produk)**

Tahap Pengembangan yaitu tahap yang terdapat beberapa kegiatan seperti membuat, membeli, dan memodifikasi media agar tercapainya tujuan pembelajaran yang direncanakan (Pribadi, 2009).

Dalam tahap pengembangan terdapat 3 kegiatan sebagai berikut:

- a. Pembuatan produk Pengembangan *PUMKABUJA* dengan menyiapkan bahan untuk papannya seperti papan catur yang bisa dilipat, banner monopoli yang berukuran sesuai papan, gambar-gambar dari materi keragaman budaya Pulau Jawa, komponen-komponen monopoli seperti monopoli biasanya dan kertas karton untuk bahan pembuatan *pop-up*. Kemudian disusunlah media pembelajaran dalam bentuk *PUMKABUJA* (*Pop-Up* Monopoli Keragaman Budaya Pulau Jawa).
- b. Validasi yang terdapat validasi ahli materi dan validasi ahli media. Adapun validasi ini dibedakan menjadi dua yaitu:
  - 1) Validasi ahli materi merupakan prasyarat sebelum di uji cobakan pada pengguna. Media pembelajaran *PUMKABUJA* (*Pop-Up*

Monopoli Keragaman Budaya Pulau Jawa) yang dikembangkan akan di validasi oleh ahli materi.

- 2) Validasi ahli media merupakan validasi yang dilakukan oleh ahli dalam media pembelajaran. Ahli media akan menilai aspek kevalidan dan kelayakan dari media *PUMKABUJA (Pop-Up Monopoli Keragaman Budaya Pulau Jawa)*.
- 3) Revisi setelah proses validasi, produk di revisi berdasarkan komentar dan saran dari ahli materi dan ahli media agar menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

#### **4. *Implementation* (Tahap Penerapan)**

Tahap Implementasi yaitu penerapan dan penyampaian materi dari seorang guru kepada siswa dalam kegiatan pembelajaran (Pribadi, 2009). Tahap Implementasi ini dapat diterapkan dalam media pembelajaran untuk mengetahui seberapa berpengaruhnya terhadap kualitas pembelajaran yang meliputi kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran. Pada tahapan ini peneliti melakukan penerapan kegiatan pembelajaran di kelas dengan menggunakan media pembelajaran *PUMKABUJA* sehingga dapat diketahui kekurangan-kekurangan pada media dan dapat direvisi kembali.

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

Tahap penelitian ini atau tahap evaluasi biasanya dilakukan di semua tahapan, proses evaluasi yang dilakukan yaitu melihat permasalahan yang ada di lapangan setelah melakukan analisis serta menilai hasil dari penelitian dan penilaian yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya. Evaluasi dapat

dimaknai sebagai proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap produk atau program pembelajaran (Pribadi, 2009). Penilaian evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah media *PUMKABUJA* tersebut dapat mencapai tujuan-tujuan yang telah ditetapkan atau tidak. Jika dari hasil tersebut sudah dikategorikan layak dan menarik namun jika tidak layak maka perlu dilakukannya revisi kembali. Tahap evaluasi sangatlah penting karena kita akan mendapatkan saran untuk meningkatkan penelitian tersebut.

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

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

Lokasi yang diambil dalam penelitian pengembangan media pembelajaran ini di SDN Senden 1 Kecamatan Kayen Kidul Kabupaten Kediri. Pemilihan sekolah ini dikarenakan masih minimnya media pembelajaran di sekolah tersebut.

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

Subjek penelitian mengambil subjek siswa kelas IV SDN Senden 1 Kecamatan Kayen Kidul Kabupaten Kediri.

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

#### **1. Desain Uji Coba**

Desain Uji Coba produk sangat penting dilakukan untuk mengetahui kualitas media belajar yang dihasilkan. Oleh karena itu perlu dilakukan uji coba kepada sasaran produk yang dikembangkan. Sebelum diuji cobakan, produk

media belajar IPS bentuk *PUMKABUJA* divalidasi terlebih dahulu oleh ahli materi, ahli media.

## **2. Subjek Uji Coba**

Subjek Uji Coba produk media belajar IPS bentuk *PUMKABUJA* dengan materi Keragaman Budaya Pulau Jawa adalah siswa kelas IV SDN Senden 1 Kecamatan Kayen Kidul Kabupaten Kediri.

## **E. Validasi Produk**

Validitas produk dilakukan oleh orang yang ditunjuk sebagai ahli materi dan ahli media untuk melakukan penilaian terhadap produk yang dihasilkan yaitu *PUMKABUJA*. Melalui hasil penilaian yang dilakukan maka dapat diketahui kelebihan dan kekurangan produk yang telah dikembangkan untuk dijadikan sebagai pedoman perbaikan produk sebelum diuji cobakan kepada siswa kelas IV SDN Senden 1 Kecamatan Kayen Kidul Kabupaten Kediri.

Uji validasi model atau produk yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik angket, validator akan mengisi angket untuk mengetahui apa saja yang akan direvisi terkait produk yang dikembangkan. Validator ahli dalam pengembangan bahan ajar ini meliputi:

### **1. Validasi Media**

Validasi media pembelajaran bertujuan untuk melihat valid tidaknya media pembelajaran yang dibuat dan dilakukan oleh ahli media dengan kriteria validator sebagai berikut:

- a. Dosen PGSD yang memiliki jenjang guruan minimal S2.



- b. Mengampu mata perkuliahan di bidang media pembelajaran/ahli dibidang pembelajaran pada siswa Sekolah Dasar.

## 2. Validasi Materi

Validasi materi pembelajaran bertujuan untuk melihat valid tidaknya materi pembelajaran yang dibuat dan dilakukan oleh ahli materi, meliputi ahli materi IPS dengan kriteria validator sebagai berikut:

- a. Dosen yang memiliki jenjang guruan minimal S2.
- b. Mengampu mata perkuliahan di bidang IPS terutama materi Keragaman Budaya.

## **F. Instrumen Pengumpulan Data**

Penelitian ini menggunakan instrumen pengumpulan data berupa lembar observasi, pedoman wawancara, lembar angket, lembar dokumentasi mengenai kelayakan media belajar IPS bentuk *PUMKABUJA* dengan materi Keragaman Budaya Pulau Jawa untuk siswa kelas IV SDN Senden 1 Kecamatan Kayen Kidul Kabupaten Kediri.

### 1. Observasi

Observasi merupakan suatu teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri spesifik bila dibandingkan dengan teknik wawancara. Jika teknik wawancara selalu berkomunikasi dengan orang, maka observasi tidak terbatas pada orang saja, melainkan pada objek-objek yang lain juga (Sugiyono, 2017).

**Tabel 3.1 Pedoman Observasi**

No	Aspek yang diamati	Ya	Tidak	Catatan
1	Guru menjelaskan materi dengan menggunakan media.			
	a. Media visual			
	b. Buku			
	c. Video			
2	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan menggapi materi yang telah diajarkan.			
3	Siswa dapat berkonsentrasi dan tenang saat guru menjelaskan materi.			
4	Siswa aktif dalam kegiatan belajar mengajar dikelas			
5	Siswa dapat memahami materi yang telah disampaikan oleh guru			

(Modifikasi Penulis)

## 2. Pedoman Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data apabila ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil (Sugiyono, 2017).

**Tabel 3.2 Pedoman Wawancara**

Narasumber	Pertanyaan
Guru kelas IV SDN Senden 1	1. Apakah dalam setiap pelajaran bapak mengajar menggunakan media?
	2. Jenis media apa yang paling sering digunakan?
	3. Media apa yang sudah pernah digunakan dalam pelajaran IPS materi Keragaman Budaya?
	4. Apakah media yang digunakan tersebut sudah efektif?

	5. Apakah siswa antusias dalam proses pembelajaran pada saat menggunakan media tersebut?
	6. Apakah dengan adanya media tersebut siswa sudah memahami materi Keragaman Budaya?
	7. Bagaimana hasil belajar siswa pada saat menggunakan media tersebut?
	8. Kendala apa yang dihadapi guru pada kegiatan belajar mengajar materi Keragaman Budaya?
	9. Apakah ada kemungkinan siswa tertarik dengan media <i>PUMKABUJA</i> yang akan dikembangkan?

(Modifikasi Penulis)

### 3. Pedoman Angket

#### a. Angket validasi

Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau memberi pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2017).

Dalam penelitian ini angket validasi digunakan untuk mengumpulkan data dengan memberikan lembar angket validasi kepada validator yaitu ahli media dan ahli materi. Angket yang disajikan juga tidak terlalu memberatkan validator/responden untuk mengisinya. Butir penilaian dalam angket tersebut berisikan kesesuaian, kemenarikan, kemudahan dan kemanfaatan. Dalam angket tersebut validator hanya diminta untuk mengamati dan menganalisis produk lalu memberikan penilaian sesuai dengan kriteria pilihan, dengan memberikan tanda checklist pada kolom yang telah disediakan.

Tabel 3.3 Angket Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Skor				
			5	4	3	2	1
1	Desain / Tata letak	Ketepatan pemilihan tema dengan materi					
		Kerapihan gambar yang disajikan					
		Ketepatan ukuran media					
2	Gambar	Komposisi warna gambar					
		Ukuran gambar					
		Kualitas gambar					
		Kemenarikan gambar					
		Tampilan gambar yang disajikan					
3.	Penggunaan	Kesesuaian dengan pengguna					
		Fleksibilitas (dapat digunakan mandiri dan terbimbing)					
		Kelengkapan petunjuk penggunaan media					
<b>TOTAL SKOR</b>							
<b>SKOR MAKSIMAL</b>							
<b>PERSENTASE SKOR</b>							

(Dina Ariyani, 2021)

Tabel 3.4 Angket Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Skor				
			5	4	3	2	1
1	Pembelajaran	Gambar ilustrasi yang disajikan memudahkan pemahaman siswa					
		Media <i>PUMKABUJA</i> sesuai dengan kurikulum yang berlaku.					
		Media <i>PUMKABUJA</i> mudah digunakan oleh guru maupun siswa					
		Gambar yang disajikan mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa					
2	Kurikulum	Gambar pada media <i>PUMKABUJA</i> sesuai dengan KI dan KD					

		Gambar pada media <i>PUMKABUJA</i> sesuai dengan Indikator					
		Gambar pada media <i>PUMKABUJA</i> sesuai dengan Tujuan Pembelajaran					
3.	Isi Materi	Kesesuaian gambar pada media <i>PUMKABUJA</i> dengan isi materi					
		Gambar pada media <i>PUMKABUJA</i> sesuai dengan kehidupan nyata yang diketahui siswa					
		Gambar pada media <i>PUMKABUJA</i> disusun sesuai konsep yang benar					
<b>TOTAL SKOR</b>							
<b>SKOR MAKSIMAL</b>							
<b>PERSENTASE SKOR</b>							

(Dina Ariyani, 2021)

## b. Lembar Kepraktisan

Data kepraktisan diperoleh dari angket kepraktisan yang ditujukan kepada guru kelas dan siswa. Angket kepraktisan bertujuan untuk mengetahui kepraktisan produk yang dikembangkan.

**Tabel 3.5 Angket Respon Guru**

No	Aspek	Indikator	Skor				
			5	4	3	2	1
1	Materi	Kesesuaian isi materi dengan Kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran					
		Kesesuaian materi dengan media pembelajaran.					
		Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa.					
		Ketepatan materi untuk mengembangkan kolaborasi siswa.					

2	Desain	Ketepatan ukuran pembuatan media.					
		Kerapihan tata letak setiap komponen dalam media.					
		Kesesuaian pemilihan tema dengan materi.					
		Tampilan gambar yang disajikan.					
3	Penggunaan media	Media mudah untuk dibawa dan disimpan.					
		Keamanan media ketika digunakan.					
		Media kuat, tahan lama, dan dapat digunakan berulang-ulang					
		Petunjuk penggunaan media mudah untuk dipahami.					
		Media mudah digunakan oleh guru dan siswa.					
<b>TOTAL SKOR</b>							
<b>SKOR MAKSIMAL</b>							
<b>PERSENTASE SKOR</b>							

Tabel 3.6 Angket Respon Siswa

No	Indikator	Alternatif Pilihan	
		Ya(1)	Tidak(0)
1	Apakah menurut pendapat anda media pembelajaran ini menarik?		
2	Apakah tampilan media memiliki warna yang menarik?		
3	Apakah tampilan dan gambar di dalam media menarik?		
4	Apakah materi yang ditampilkan sesuai dengan judul media pembelajaran?		
5	Apakah materi yang disajikan mudah dipahami?		
6	Apakah saya termotivasi untuk belajar dengan adanya media ini?		
7	Apakah pembelajaran menggunakan media menyenangkan?		

8	Apakah media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar anda?		
9	Apakah media ini mendorong saya untuk semangat belajar?		
<b>TOTAL SKOR</b>			
<b>SKOR MAKSIMAL</b>			
<b>PERSENTASE SKOR</b>			

(Modifikasi Penulis)

#### 4. Dokumentasi

Cara lain untuk memperoleh data dari informan adalah dengan menggunakan teknik dokumentasi. Dokumentasi penelitian ini merupakan pengambilan gambar oleh peneliti untuk memperkuat hasil penelitian, dokumentasi bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang (Sugiyono, 2017).

### G. Teknik Analisis Data

#### 1. Data Kualitatif

Teknik analisis data dengan kualitatif digunakan untuk mengelompokkan informasi yang berupa kritik dan saran, tanggapan yang terdapat pada angket tentang kesesuaian dengan kompetensi yang akan di capai, ketepatan warna media atau kemenarikan, kata dan tata bahasa, desain dan penggunaan media pada media yang dikembangkan secara deskriptif kualitatif. Dengan menggunakan analisis data kualitatif, penelitian ini dapat di jadikan acuan untuk revisi atau perbaikan produk yang dikembangkan.

## 2. Data Kuantitatif

### a. Analisis Data Hasil Validasi Media dan Materi

Penilaian pada angket validasi ini dilaksanakan untuk mengetahui kelayakan atau kevalidan produk yang telah dikembangkan. Dalam hal ini, pemberi respon akan mengemukakan keadaan untuk setiap pertanyaan diberikan dengan memberi tanda (√) pada kolom angket yang tersedia. Data tersebut akan dijumlahkan guna mengetahui hasil validasi dengan di hitung nilai rata – ratanya.

**Tabel 3.7 Skor Penilaian Kevalidan**

<b>Kriteria</b>	<b>Skor</b>
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup baik	3
Kurang Baik	2
Tidak Baik	1

(Riduwan, 2015)

Data hasil angket analisis secara deskriptif kuantitatif dengan cara:

- 1) Menghitung total skor maksimal yang diperoleh dari hasil validasi ahli.
- 2) Menghitung persentase hasil validasi berdasarkan angket validasi yang diperoleh dari validator menurut Akbar (2015), dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Rumus: Validasi ahli (V-ah)} = \frac{TSe}{TSh} \times 100\% = \dots \%$$



Keterangan:

V-ah = Validitas ahli media

Tse = Total skor empirik yang dicapai

TSh = Total skor yang diharapkan

Kemudian untuk mengetahui nilai akhir uji kevalidan dari beberapa validator dapat diukur dengan rumus sebagai berikut :

$$V = \frac{V-ah1+V-ah2}{2}$$

Keterangan :

V = Validasi (gabungan)

V-ah1 = Jumlah nilai dari validator ahli 1

V-ah2 = Jumlah nilai dari validator ahli 2

- 3) Mengubah pencapaian skor menjadi bentuk kualitatif, mengacu pada kategori validitas menurut Akbar (2015), yaitu sebagai berikut :

**Tabel 3.8 Kriteria Kevalidan Media dan Materi**

<b>Persentase (%)</b>	<b>Kriteria</b>	<b>Tindak Lanjut</b>
81% - 100 %	Sangat Valid	Sangat baik untuk digunakan
61% - 80%	Valid	Boleh digunakan dengan revisi kecil
41% - 60%	Cukup Valid	Boleh digunakan dengan revisi besar
21% - 40%	Kurang Valid	Tidak boleh digunakan
0% - 20%	Tidak Valid	Tidak boleh digunakan

- 4) Menganalisis kevalidan media pembelajaran berdasarkan kategori validitas sehingga dapat ditentukan apakah media layak digunakan atau masih revisi.

**b. Analisis Kepraktisan Media *PUMKABUJA***

Penelitian angket kepraktisan dilakukan oleh guru dan siswa untuk mengetahui kepraktisan produk media *PUMKABUJA* yang telah peneliti kembangkan. Dalam hal ini, guru akan mengemukakan keadaan untuk setiap pertanyaan yang diberikan dengan memberi tanda (√) pada kolom angket yang tersedia. Selain itu, siswa juga mengisi angket respon siswa dengan memberi tanda (√) pada kolom angket yang tersedia.

**Tabel 3.9 Skor Penilaian Kepraktisan**

<b>Kriteria</b>	<b>Skor</b>
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup baik	3
Kurang Baik	2
Tidak Baik	1

(Riduwan, 2015)

Data hasil angket analisis secara deskriptif kuantitatif dengan cara:

- 1) Menghitung total skor maksimal yang diperoleh dari hasil angket respon guru dan respon siswa.

- 2) Menghitung persentase hasil angket respon guru respon siswa yang diperoleh, menurut Arikunto (2021) dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Rumus : } P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = besaran persentase

F = skor perolehan

N = skor maksimal

Peneliti dapat melakukan perhitungan kepraktisan gabungan ke dalam rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{R-guru+R-siswa}{2}$$

Keterangan :

P = Persentase (gabungan)

R-guru = Jumlah nilai dari respon guru

R-siswa = Jumlah nilai dari respon siswa

- 3) Mengubah pencapaian skor menjadi bentuk kualitatif, mengacu pada kategori kepraktisan menurut (Akbar, 2015), yaitu sebagai berikut :

**Tabel 3.10 Kriteria Kepraktisan**

<b>Persentase (%)</b>	<b>Kriteria</b>
81% - 100 %	Sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
21% - 40%	Kurang Praktis
0% - 20%	Tidak Praktis

- 4) Menganalisis kepraktisan media pembelajaran berdasarkan kategori kepraktisan sehingga dapat ditentukan apakah media layak digunakan atau masih revisi.

**c. Analisis Keefektifan Media PUMKABUJA**

Pada penilaian keefektifan dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan produk yang telah diterapkan pada siswa. Dalam hal ini, siswa akan mengerjakan soal *posstest* untuk mengetahui tingkat keberhasilan media *PUMKABUJA* yang telah diajarkan. Dari data keefektifan didapat dari rata-rata hasil belajar siswa. Jika rata-rata nilai siswa  $\geq 75$  (KKM), maka media yang dikembangkan dianggap efektif, namun jika  $\leq 75$  (KKM), maka media yang dikembangkan tidak efektif dan memerlukan revisi. Berikut merupakan langkah yang dilakukan untuk mendapatkan data keefektifan media tersebut.

- 1) Menghitung skor tes hasil belajar setiap siswa.
- 2) Menentukan nilai yang dicapai setiap siswa dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai hasil belajar individu} = \frac{\text{jumlah skor benar}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

- 3) Menghitung rata-rata hasil belajar siswa dalam satu kelas sebagai berikut:

$$\text{Nilai rata-rata siswa} = \frac{\text{nilai hasil belajar siswa}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100$$

- 4) Menghitung jumlah siswa yang lulus KKM yaitu yang mendapatkan nilai  $\geq 75$ .
- 5) Ketuntasan klasikal tercapai apabila  $\geq 85\%$  dai seluruh siswa mencapai KKM maka kelas itu dikatakan tuntas (Trianto, 2011) Mempersentase kelulusan secara klasikal dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{KBK} = \frac{\text{siswa yang mencapai KKM}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Keterangan :

KBK : Kriteria Belajar Klasikal

KKM : Kriteria Ketuntasan Minimal

**Tabel 3.11 Kriteria Keefektifan**

<b>Persentase (%)</b>	<b>Kriteria</b>
81% - 100 %	Sangat efektif
61% - 80%	Efektif
41% - 60%	Cukup efektif
21% - 40%	Kurang efektif
0% - 20%	Tidak efektif