

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode dan Rancangan Penelitian Pengembangan (R&D)

1. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Menurut sugiyono (2019:752) metode penelitian dan pengembangan (*Research and development*) adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian dan pengembangan bertujuan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk.

Sugiyono (2016: 407) mengemukakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan rancangan produk baru, menguji keefektifan produk yang telah ada, serta mengembangkan dan menciptakan produk baru. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut.

Penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D), yang bertujuan untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada.

Berikut model-model pengembangan atau *Research and Development* (R&D), sebagai berikut :

a. Model Pengembangan Borg dan Gall

Menurut (Borg & Gall, 1983) model pengembangan ini menggunakan alur air terjun (waterfall) pada tahap pengembangannya. Model pengembangan Borg dan Gall ini memiliki tahap-tahap yang relatif panjang karena terdapat 10 langkah pelaksanaan: (1) penelitian dan pengumpulan data (research and information collecting), (2) perencanaan

(planning), (3) pengembangan draft produk (develop preliminary form of product), (4) uji coba lapangan (preliminary field testing), (5) penyempurnaan produk awal (main product revision), (6) uji coba lapangan (main field testing), (7) menyempurnakan produk hasil uji lapangan (operational product revision), (8) uji pelaksanaan lapangan (operasional field testing), (9) penyempurnaan produk akhir (final product revision), dan (10) diseminasi dan implementasi (disemination and implementation) (Hamdani, 2011).

b. Model Pengembangan 4D

Menurut (Thiagarajan, 1974) terdiri dari empat tahap pengembangan. Tahap pertama Define atau sering disebut sebagai tahap analisis kebutuhan, tahap kedua adalah Design yaitu menyiapkan kerangka konseptual model dan perangkat pembelajaran, lalu tahap ketiga Develop, yaitu tahap pengembangan melibatkan uji validasi atau menilai kelayakan media, dan terakhir adalah tahap Disseminate, yaitu implementasi pada sasaran sesungguhnya yaitu subjek penelitian.

c. Model Pengembangan ADDIE

Menurut Dick et al. (2005) mengembangkan model model pengembangan yaitu model ADDIE, model tersebut terdiri dari lima tahapan pengembangan. Model yang melibatkan tahap-tahap pengembangan model dengan lima langkah/fase pengembangan meliputi: Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery dan Evaluations.

d. Model Kemp

Model kemp ditemukan oleh Jerrold Kemp, G.R. Morrison, dan S.M. Ross berlangsung dari berbagai titik siklus, yang tidak memiliki titik awal yang mengharuskan pengembangan melalui aktifitas pengembangan. Semua aktivitas pengembangan saling berhubungan secara langsung dengan aktifitas revisi produk yang dikembangkan. Aktivitas pengembangan Model Kemp ini terdiri atas sepuluh langkah yang lentur dan saling bergantung. Maksudnya, Keputusan yang

dikenakan pada satu langkah dapat memengaruhi langkah lainnya pada satu sisi dan pada sisi lain langkah-langkah yang dilakukan dapat maju mundur berdasarkan langkah awal pengembangan. Menurut Kemp, sepuluh langkah pengembangan yang lentur dan saling bergantung itu adalah (1) identifikasi kebutuhan belajar, (2) pemilihan topik atau tugas, (3) identifikasi karakteristik pembelajar, (4) identifikasi isi dan analisis tugas, (5) perumusan tujuan pembelajaran, (6) perancangan kegiatan belajar-mengajar, (7) pemilihan sumber-sumber belajar, (8) penetapan faktor pendukung, (9) evaluasi belajar, dan (10) prates (Trianto, 2012:82-89).

e. Model Smith and Ragan

Model Smith dan Ragan (1993) yang merupakan model sistem pembelajaran mengacu pada proses sistematis dalam menerapkan prinsip-prinsip pembelajaran ke dalam perencanaan bahan dan aktivitas pembelajaran. Menurut Smith dan Ragan dalam Saryono (LP2-UM), pembelajaran merupakan proses penyajian informasi dan aktivitas yang memberikan kemudahan dan fasilitas bagi suatu pencapaian yang diharapkan peserta didik berupa tujuan-tujuan pembelajaran. Dengan kata lain, pembelajaran merupakan proses pengondisian kegiatan-kegiatan yang difokuskan pada belajar peserta didik. Dalam konteks penelitian dan pengembangan, pandangan Smith dan Ragan ini tampak pada tahapan-tahapan pengembangan yang meliputi, (1) analisis konteks pembelajaran yang mencakup analisis kebutuhan dan karakteristik lingkungan pembelajaran, (2) analisis karakteristik pembelajar yang mencakup persamaan dan perbedaan pembelajar, latar belakang kemampuan pembelajar, dan implikasi karakteristik pembelajar terhadap desain pembelajaran, (3) analisis tugas pembelajaran yang mencakup analisis tujuan pembelajaran, bentuk-bentuk tugas, strategi belajar dan pembelajaran, dan perbedaan tipe-tipe pembelajaran, dan (4) penilaian kinerja pembelajaran yang mencakup

tujuan penilaian, desain penilaian, dan model penilaian kemampuan belajar.

f. Model R-D-R

Model R-D-R (*Research-Development-Research*) merupakan model linier dan sirkuler yang melihat pengembangan sebagai tahap-tahap menuju terwujudnya produk pengembangan. Sesuai dengan namanya model ini memiliki tiga kegiatan pokok pengembangan yang ringkas, yaitu melakukan penelitian pendahuluan, mengembangkan perangkat produk, dan melakukan uji keefektifan produk. Penelitian pendahuluan digunakan untuk memperoleh informasi awal kebutuhan, kondisi lapangan, dan kelayakan pengembangan produk. Hasil studi pendahuluan ini digunakan untuk merancang dan mengembangkan produk. Setelah itu, rancangan produk diuji keefektifannya. Dalam model R-D-R, uji keefektifan produk merupakan kegiatan amat penting karena tujuan pokok pengembangan adalah mengembangkan produk dan menguji keefektifan produk (Saryono, LP2-UM).

g. Model R2D2

Model R2D2 (Reflective, Recursive Design and Development Model) yang dikemukakan oleh Willis (1995) dalam Saryono (LP2-UM) merupakan model konstruktivis-interpretivis, kolaboratif, dan non-linier yang bersifat mengulang-ulang (recursive) dan perenungan (reflective). Di samping itu, model R2D2 melibatkan pengguna secara kolaboratif dalam pengembangan produk sehingga pengguna berpartisipasi, tidak menempatkan tujuan sebagai pemandu pengembangan, melainkan ditentukan bertahap selama proses pengembangan, meyakini perencanaan terus-menerus berkembang, melakukan strategi evaluasi proses secara otentik, dan menggunakan data subjektif kualitatif sebagai bahan untuk merevisi produk yang dikembangkan. Sebagai pendekatan atau metode kualitatif yang konstruktivis-interpretivis, model R2D2 tidak menguji efektivitas produk yang dikembangkan, melainkan hanya menguji kelayakan atau akseptabilitas produk secara kualitatif, yang

oleh Willis disebut strategi evaluasi atau uji coba produk secara kualitatif. Lebih lanjut, model R2D2 tidak berorientasi pada langkah pengembangan secara berurutan dan prosedural, melainkan berorientasi pada fokus pengembangan. Dalam model R2D2, fokus pengembangan yang terdiri atas penetapan (define), penentuan desain dan pengembangan (design and develop), dan penyebarluasan (dissemination) (Saryono, LP2-UM). Model pengembangan R2D2 terdapat 4 (empat) prinsip yang lentur dan terbuka, yaitu rekursi, refleksi, nonlinier, dan partisipatoris.

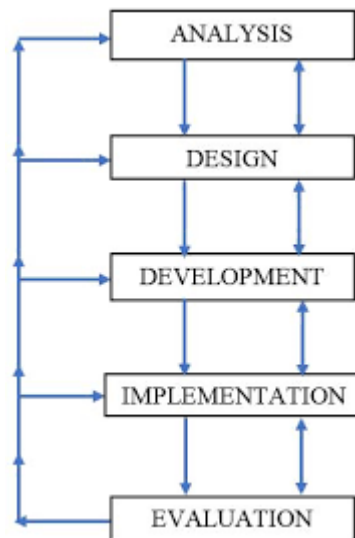
Kesimpulan adalah bahwa terdapat beragam model pengembangan dengan pendekatan dan tahapan yang berbeda-beda. Pemilihan model tergantung pada konteks pengembangan dan kebutuhan spesifik. Beberapa model bersifat linier, sementara yang lain bersifat non-linier dan melibatkan partisipasi pengguna secara aktif. Dalam penelitian ini peneliti memutuskan menggunakan penelitian pengembangan atau R&D dengan model ADDIE. Metode R&D dalam penelitian ini untuk menciptakan suatu produk teruji kelayakan dalam membantu siswa memahami materi pembelajaran.. produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah pembelajaran aktivitas jasmani berbentuk permainan untuk siswa slb.

Menurut Dick et al. (2005) mengembangkan model model pengembangan yaitu model ADDIE, model tersebut terdiri dari lima tahapan pengembangan. Model yang melibatkan tahap-tahap pengembangan model dengan lima langkah/fase pengembangan meliputi: *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery dan Evaluationss*.

2. Rancangan Penelitian

Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R & D) yaitu suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono 2010). Prosedur penelitian ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE, yaitu model pengembangan yang terdiri dari lima tahapan yang terdiri dari

Analysis(analisis), *Design* (desain), *Development*(pengembangan), *Implementation*(implementasi) dan *Evaluating*(evaluasi). Kelebihan dari model pengembangan ADDIE yaitu adanya evaluasi di setiap tahapan sehingga dapat meminimalisir tingkat kesalahan atau kekuarangan produk pada tahap akhir model ini Tegeh (2014:41).



Gambar 3.1 Langkah-langkah Pengembangan ADDIE

Sumber : Journal of Science and Resaarch

Model yang melibatkan tahap-tahap pengembangan model dengan lima langkah/fase pengembangan meliputi: *Analysis*, *Desig Developmen or Production*, *Implementation or Delivery* dan *Evaluations*.

Kelebihan dari model pengembangan ADDIE yaitu adanya evaluasi di setiap tahapan sehingga dapat meminimalisir tingkat kesalahan atau kekuarangan produk pada tahap akhir model ini ,Tegeh (2014:41).

Dari kalimat diatas dapat di simpulkan bahwa penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk dengan lima tahapan yang sudah dijelaskan diatas. Alasan peneliti menggunakan model ADDIE disetiap tahapan selalu ada evaluasi yang dapat membantu meminimalisir tingkat kesalah atau kekurangan produk pada tahap akhir model.

B. Subjek Penelitian

1. Subjek Validasi

Subjek validasi pada penelitian ini dikenal dengan istilah validator yaitu pakar atau tenaga ahli yang memvalidasi produk-produk yang akan divalidasi dalam penelitian ini adalah instrumen dan permainan. Menurut Sugiyono (2016:414) setiap pakar diminta untuk menilai desain tersebut, sehingga selanjutnya dapat diketahui kelemahan dan kekurangannya. Adapun validator yang dimaksud antar lain:

a. Ahli Materi

Ahli materi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah orang yang ahli dalam materi pada bidang aktivitas jasmani dan paham dengan model permainan yang digunakan. Ahli tersebut juga salah satu seorang dosen penjas IKIP PGRI Pontianak. Ahli materi akan memberikan penilaian terhadap kelayakan terhadap isi, penyajian, kebahasaan, dan komponen dari permainan dan instrumen yang ada pada pembelajaran aktivitas jasmani. Selain memberikan penilaian, para ahli juga memberikan masukan sebagai perbaikan terhadap permainan tersebut.

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba produk pada penelitian ini adalah siswa SMP SLB-B Dharma Asih Pontianak 16 siswa. Cara pemilihan sampel untuk uji coba adalah menggunakan *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan kriteria yang telah ditentukan (Suharsimi, 2013).

C. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah dalam melakukan penelitian. Menurut Dick et al. (2005) mengembangkan model pengembangan yaitu model ADDIE, model tersebut terdiri dari lima tahapan pengembangan. Model yang melibatkan tahap-tahap pengembangan model dengan lima langkah/fase pengembangan meliputi: *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery* dan *Evaluation*. Dalam langkah-

langkah pengembangan produk, model penelitian pengembangan ADDIE dinilai lebih rasional dan lebih lengkap. Mulyatiningsih (2016) mengemukakan Model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk dalam kegiatan pembelajaran seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar. Tahap Model Penelitian Pengembangan ADDIE adalah sebagai berikut :

1. *Analysis* (analisis)

Tahap analisis terhadap pengembangan produk yang dilakukan terdiri dari analisis materi pembelajaran. Dari analisis tersebut dihasilkan materi yang membutuhkan bantuan model pembelajaran sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi dan siswa untuk belajar mandiri, yang dipilih adalah materi aktivitas jasmani, karena pokok bahasan tersebut. membutuhkan hal-hal yang konkret untuk memudahkan siswa memahami materi tersebut. Dengan menggunakan metode pembelajaran yang sederhana dan mudah di pahami oleh siswa ABK tunawicaras

2. *Design* (Desain)

Pada tahap desain yang dilakukan antara lain yaitu:

a. Pengumpulan Data

Dalam proses pembuatan model pembelaja, dibutuhkan tahapan pengumpulan data yang diperlukan dalam model pembelajaran tersebut. Kebutuhan data meliputi materi yang sudah ditentukan.

b. mendesain metode pembelajaran aktivitas jasmani untuk SLB ABK tunawicar;

c. Materi, yang sesuai dan tepat dengan materi aktivitas jasmani

d. Lembar validasi ahli materi

3. *Development* (Pengembangan)

Hasil dari tahap pengembangan yaitu:

a. Pemilihan model permainan

Dalam tahap ini peneliti memilih permainan apa yang sesuai untuk di masukan didalam materi, permainan yang diambil juga harus selaras dengan sample dalam penelitian

b. *Testing*

Tahap ini perlu dilakukan untuk mengetahui apakah model pembelajaran ini bisa berjalan seperti yang diharapkan atau belum.

c. Uji Ahli

permainan yang sudah selesai selanjutnya dinilai oleh ahli materi dan ahli sumber belajar sebelum di ujikan kepada pengguna. Uji ahli dilakukan oleh ahli materi (dosen) dan ahli sumber belajar (guru). Pengujian permainan dilakukan berdasarkan kriteria yang telah ditentukan. Validasi dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai kelayakan materi dan kelayakan sistem dari produk yang dikembangkan serta mendapatkan komentar dan saran yang dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi produk I. Produk model akan direvisi berdasarkan komentar dan dari validator. Setelah melalui revisi tahap I, produk diajukan kembali kepada ahli materi dan ahli sumber belajar untuk dilakukan validasi tahap II. Setelah dinyatakan layak untuk diujicobakan, langkah selanjutnya adalah uji coba permainan terhadap pengguna (siswa)

4. *Implementation* (Implementasi)

Tahap ini dapat dilakukan jika hasil dari uji ahli sudah memenuhi kriteria baik. Tahap implementasi merupakan tahap uji coba terhadap siswa yaitu guru PJOK sebagai praktisi pembelajaran dan siswa dalam uji coba kelompok kecil, yaitu sebanyak 6 orang. Guru dan siswa diberikan instrumen yang telah disusun pada tahap sebelumnya. Jika pada tahap uji coba oleh guru PJOK dan siswa dalam kelompok kecil produk mendapat tanggapan layak untuk digunakan dan dapat memotivasi belajar siswa, maka tahap selanjutnya adalah mengimplementasikan produk pada siswa dalam kelompok besar. Komentar dan saran dari sample baik guru maupun siswa pada tahap ini dapat menjadi pertimbangan untuk dilakukan revisi produk sehingga produk lebih baik lagi.

5. *Evaluation*

Revisi dilakukan pada tahap evaluasi terhadap produk yang dikembangkan. Revisi ini dilakukan sesuai dengan saran dan komentar dari ahli materi pada lembar validasi sesuai dengan rubrik penilaian. Selanjutnya, komentar dan saran dari respon uji coba guru dan peserta didik pada tahap implementasi juga dievaluasi. Hal ini dilakukan untuk memperbaiki dan penyempurnaan produk yang dikembangkan. Hal ini dilakukan menurut pendapat Sari (2021) bahwa tahap evaluasi penting dilakukan untuk melihat atau mengurangi kesalahan sehingga produk yang dihasilkan baik dan dapat dipergunakan.

D. Teknik dan Alat Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2016:193) teknik pengumpulan data merupakan langkah penting yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data yang menggunakan pengamatan terhadap objek penelitian yang dapat dilaksanakan secara langsung maupun tidak langsung. Observasi sebagai alat pengumpulan data banyak digunakan untuk mengukur tingkah laku ataupun proses terjadinya suatu kegiatan yang dapat diamati baik dalam situasi sebenarnya maupun dalam situasi buatan. Adapun media yang digunakan pada teknik pengumpulan ini berupa lembar validasi ahli dan angket (kuesioner), kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk di jawab (Sugiyono 2019:234).

Adapun jadwal waktu pelaksanaan pengumpulan data dilakukan dalam tabel berikut:

Tabel 3.1 Jadwal Waktu Pelaksanaan Pengumpulan Data

Pengumpulan Data	Alat Yang Digunakan	Waktu Pelaksanaan Pengumpulan data
Teknik Observasi	Validasi ahli	September
	Angket Respon Guru	Oktober

2. Alat Pengumpulan Data

Adapun alat pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Lembar Validasi

Lembar validasi ini adalah lembar lembaran yang dibuat oleh peneliti dan diberikan kepada validator (dosen) dan guru bidang studi penjas untuk memvalidasi perangkat pembelajaran yang telah dibuat.

1) Lembar Validasi ahli materi

Instrumen ini digunakan untuk mengumpulkan data kelayakan media pembelajaran aktivitas jasmani untuk anak berkebutuhan khusus yang berbasis permainan dari segi materi yang meliputi aspek isi, model permainan dan instrumen untuk angket (kuesioner) dari materi aktivitas jasmani. Adapun indikator lembar validasi ahli materi ditunjukkan pada tabel

Tabel 3.2 Indikator Lembar Validasi Ahli Materi

Kriteria	Indikator Penilaian
Validasi Ahli Materi	Isi
	Model Permainan
	Instrumen

Penskoran untuk lembar validasi ahli menggunakan skala pengukuran jenis *Likert*. Menurut Sugiono (2016:165), skala *liker* digunakan untuk mengembangkan sikap, persepsi, dan pendapat Seorang atau sekelompok orang terhadap potensi dan permasalahan suatu objek, rancangan suatu produk, proses pembuatan produk dan

produk yang telah dikembangkan atau diciptakan. Penskoran lembar validasi ahli menggunakan skala *likert* ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 3.3 Pedoman Penskoran Angket Validasi Ahli

Keterangan	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang Baik	2
Tidak Baik	1

b. Angket (kuesioner)

Kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang digunakan untuk melihat jawaban tertulis dari responden dengan cara memberikan pertanyaan atau pernyataan. Selain itu, kuesioner juga cocok digunakan dengan jumlah responden yang cukup besar dan wilayah yang luas. Kuesioner dapat berupa pertanyaan dan pernyataan yang diberikan secara langsung bisa melalui internet atau pos (Sugiyono, 2016; 199). Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui keefektifan pembelajaran aktivitas jasmani untuk anak berkebutuhan khusus berbasis permainan. Adapun pada penelitian ini sebagai berikut:

1) Angket Respon Guru

Instrumen ini digunakan untuk memperoleh data tentang kelayakan media pembelajaran aktivitas jasmani untuk anak berkebutuhan khusus berbasis permainan yang meliputi aspek kesesuaian materi dengan KI, KD, indikator dan tujuan pembelajaran, aspek keefektifan, dan aspek penyajian. Adapun indikator angket respon guru ditunjukkan pada tabel.

Tabel 3.4 Indikator Angket Respon Guru

Kriteria	Indikator Penilaian
Respon Guru	Aspek kesesuaian materi dengan KI, KD, indikator dan tujuan pembelajaran
	Aspek Efektifitas
	Aspek Penyajian

Pensekoran angket respon guru ini menggunakan skala *likert*. Adapun pedoman penskoran angket menggunakan skala *likert* ditunjukkan pada tabel berikut :

Tabel 3.5 Pedoman Pensekoran Angket Respon Guru

Keterangan	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang Baik	2
Tidak Baik	1

E. Teknik Analisis Data

Analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini untuk mengetahui tingkat kevalidan, dan keefektifan media pembelajaran aktivitas jasmani untuk anak berkebutuhan khusus berbasis permainan. Adapun analisis data untuk menjawab rumusan masalah adalah sebagai berikut :

1. Validasi

Untuk menjawab rumusan masalah bagaian satu pada penelitian ini, data diperoleh berdasarkan penilaian oleh validator terhadap media pembelajaran aktivitas jasmani untuk siswa berkebutuhan khusus berbasis permainan. Penilaian ini dilakukan dengan angket validasi materi aktivitas jasmani. Revisi media akan didapatkan dari data kualitatif berupa masukan dan saran dari para ahli. Sedangkan data kuantitatif digunakan untuk mengolah data berbentuk nilai atau persentase yang diperoleh dari angket penilaian media menggunakan skala *likert* yang terdiri atas lima kriteria daan selanjutnya akan dianalisis dengan rumus persentase skor. Adapun rumus persentase yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

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

Keterangan:

P : frekuensi yang akan di cari persen nya

f : persentase relatif/angka persentase

n : banyak nya data

Sebagian dasar pengambilan keputusan unntuk merevisi media pembelajaran aktivitas jasamani untuk anak berkebutuhan khusus berbasis permainan digunakan kriteria penilaian yang ditujukan digunakan pada tabel konvesi tingkat pencapayan dari Agung (2018) berikut :

Tabel 3.6 Konvesi Tingkat Pencapaian

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
90%-100%	Sangat Baik	Tidak perlu direvisi
75%-89%	Baik	Tidak perlu direvisi
65%-74%	Cukup	Direvisi
55%-64%	Kurang	Direvisi
0-54%	Sangat Kurang	Direvisi

Tingkat kevalidan padsa penelitian ini ditentukan dengan kriteria minimal “Menenangkan” maka media pembelajaran dengan revisi sesuai saran atau koreksi para ahli.

2. Keefektifan

Untuk menjawab rumusan masalah yang ke dua digunakan data kuantitatif ymag di dapat kan dari hasil angket respon guru dengan menggunakan skala *likert*. Data yang diperoleh dari respon guru kemudian di analisis dengan teknik presentase skor item pada setiap pernyataan angket. Adapun rumus presentase yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

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

Keterangan:

P : frekuensi yang akan di cari persen nya

f : persentase relatif/angka persentase

n : banyak nya data

Sebagian dasar pengambilan keputusan unntuk merevisi media pembelajaran aktivitas jasamani untuk anak berkebutuhan khusus berbasis permainan digunakan kriteria penilaian yang ditujukan digunakan pada tabel kinvesi tingkat pencapaian dari Agung (2018) berikut :

Tabel 3.7 Konversi Tingkat Pencapaian

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
90%-100%	Sangat Baik	Tidak perlu direvisi
75%-89%	Baik	Tidak perlu direvisi
65%-74%	Cukup	Direvisi
55%-64%	Kurang	Direvisi
0-54%	Sangat Kurang	Direvisi

Tingkat kevalidan pada penelitian ini ditentukan dengan kriteria minimal “Menenangkan” maka media pembelajaran dengan revisi sesuai saran atau koreksi para ahli.