

BAB III

METODE PENELITIAN

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

Metodologi penelitian meliputi langkah-langkah yang diperlukan untuk merencanakan dan mengumpulkan data dalam suatu penelitian. Metodologi penelitian juga dapat mencakup teknik-teknik pengumpulan data seperti observasi, wawancara, dan kuesioner. Tujuan dari metodologi penelitian adalah untuk memastikan bahwa data yang diperoleh relevan dan valid. Dalam hal ini ada beberapa bagian yang melengkapi bagian dari metodologi penelitian sebagai berikut:

1. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah cara atau teknik yang digunakan oleh penulis untuk memperoleh data dan informasi dalam rangka menjawab pertanyaan penelitian. Menurut Sugiono (2017:2) metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Sedangkan menurut Risa dan Wahyu (2022: 1) metode penelitian adalah upaya mengimplemetasikan rencna yang telah disusun dalam penelitian.

Berdasarkan pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa metode penelitian dipandang sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu, serta sebagai implementasi dari rencana penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya. Dengan demikian, peneliti perlu memahami dan memilih metode penelitian yang tepat sesuai dengan tujuan dan konteks penelitian yang dilakukan.

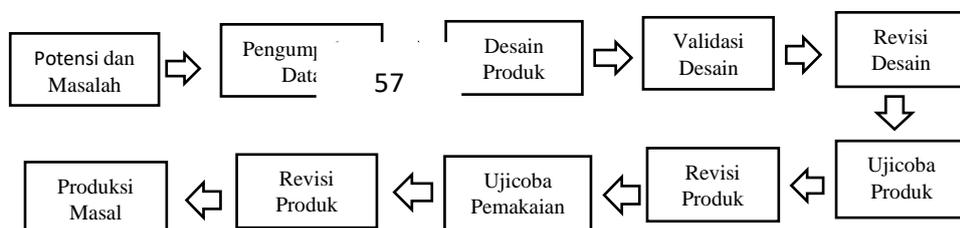
Berdasarkan masalah dan tujuan yang telah dirumuskan maka metode penelitian yang digunakan dalam rencana penelitian ini adalah *Research and Development* atau metode penelitian dan pengembangan. Dalam penelitian ini penulis memilih mengembangkan produk berjenis buku saku. Menurut Sugiono (2017: 297) metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk

menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Sedangkan menurut Risal, dkk. (2022: 5) metode penelitian dan pengembangan R&D merupakan suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan produk baru atau pun menyempurnakan produk yang telah ada agar lebih efektif dan relevan.

Berdasarkan pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa metode penelitian dan pengembangan (R&D) sebagai suatu pendekatan yang digunakan untuk menghasilkan produk baru atau memperbaiki produk yang sudah ada. R&D diarahkan untuk mencapai produk yang berkualitas tinggi, efektif, dan relevan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, metode penelitian dan pengembangan (R&D) menjadi penting dalam konteks penelitian dan pengembangan produk untuk memenuhi kebutuhan.

2. Rancangan Penelitian

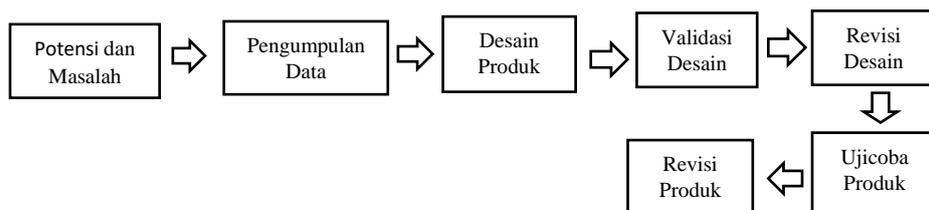
Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg dan Gall. Dimana dalam model pengembangan Borg and Gall (Sugiono, 2017: 298) memiliki 10 langkah prosedur pengembangan diantaranya (1) Potensi dan Masalah, (2) Pengumpulan Data, (3) Desain Produk, (4) Validasi Desain, (5) Revisi Desain, (6) Ujicoba Produk, (7) Revisi Produk, (8) Ujicoba Pemakaian, (9) Revisi Produk, (10) Produksi Masal.



Bagan 1.1 Langkah-langkah model pengembangan Borg and Gall.

Dari 10 langkah model pengembangan, penulis hanya mengembang 7 langkah pengembangan, karena keterbatasan waktu dan biaya. 3 langkah prosedur pengembangan yang tidak penulis gunakan

diantaranya (1) Ujicoba Pemakaian, (2) Revisi Produk ke-2, dan (3) produksi masal. Adapun 7 langkah pengembangan Borg and Gall yang penulis digunakan diantaranya (1) Potensi dan Masalah, (2) Pengumpulan Data, (3) Desain Produk, (4) Validasi Desain, (5) Revisi Desain, (6) Ujicoba Produk, dan (7) Revisi Produk.



Bagan 1.2 Modifikasi langkah-langkah model pengembangan Borg and Gall.

B. Subjek Penelitian

Subjek pada rencana penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu subjek pengembangan (ahli atau validator) dan subjek uji produk (siswa). Klasifikasi subjek dalam rencana penelitian ini antara lain:

1. Subjek Pengembangan (Ahli atau Validator)

Pada subjek penelitian menjelaskan mengenai ahli (validator) dimana ahli adalah seseorang yang memiliki keahlian atau pengetahuan dalam bidang yang relevan dengan instrumen yang akan divalidasi. Dalam validasi instrumen, ahli diminta untuk menilai instrumen berdasarkan aspek teknis seperti validitas instrumen. Ahli dapat memberikan umpan balik atau rekomendasi untuk memperbaiki instrumen. Menurut Sugiono (2017:414) setiap pakar diminta untuk menilai desain tersebut, sehingga selanjutnya diketahui kelemahan dan kekuatannya. Ahli yang menjadi validator dalam penelitian ini ada empat orang, dua orang sebagai validator ahli materi yaitu dosen pendidikan bahasa Indonesia IKIP PGRI Pontianak bapak Hariyadi, M.Pd dan guru bahasa indonesia di SMP Negeri 5 Sungai Kakap bapak Rizky Imam Maulana, S. Pd Satu orang sebagai validator ahli media yaitu dosen Pendidikan TIK ibu Henny Puspitasari, S.Kom., M.Pd. Satu orang

sebagai validator lembar validasi dan angket respon siswa bapak Muhammad Thamimi, M.Pd.

2. Subjek Ujicoba Produk

Pada penelitian ini subjek uji coba produk adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Sungai Kakap. Penelitian menggunakan teknik *Sampling*. Menurut Sugiyono (2017: 81) teknik *sampling* merupakan teknik pengambilan sampel, untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian. Adapun jenis teknik *sampling* yang dipilih adalah teknik *sampling purposive*. Menurut Sugiyono (2017: 85) teknik *Sampling Purposive* merupakan teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Penelitian ini dilakukan identifikasi terhadap sampel uji dibatasi oleh guru mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan pertimbangan tertentu. Pengambilan sampel berdasarkan rekomendasi dari guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 5 Sungai Kakap.

Berdasarkan uraian diatas sampel uji lapangan akan diambil satu kelas yaitu kelas VIII D yang berjumlah 34 siswa yang terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 21 siswa perempuan. Alasan penulis memilih kelas VIII D menjadi sampel ujicoba dalam penelitian ini menyesuaikan dengan teknik pengambilan sampel yang penulis gunakan yaitu teknik *sampling purposive*. Adapun sampel yang ditampilkan dalam penelitian ini berbentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 1.1 Distribusi Sampel

No	Kelas	Jumlah Siswa		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1	VIII D	13	21	34

3. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian adalah langkah-langkah sistematis yang harus diikuti oleh peneliti dalam melakukan penelitian. Prosedur Penelitian dan Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Buku Saku Materi Drama

Disesuaikan dari Model Pengembangan Borg and Gall yang disesuaikan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Potensi dan Masalah

Sebelum melakukan penelitian yang harus dilakukan adalah menentukan potensi dan masalah yang ada di SMP Negeri 5 Sungai Kakap. Menurut Sugiono (2017: 298) penelitian dapat berangkat dari adanya potensi dan masalah. Potensi adalah segala sesuatu yang bila didayagunakan akan memiliki nilai tambah. Sedangkan masalah adalah penyimpangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi. Pada tahap ini penulis melakukan praobservasi dengan mewawancarai guru mata pelajaran Bahasa Indonesia serta melakukan observasi ke kelas di SMP Negeri 5 Sungai Kakap. Wawancara tersebut membahas mengenai sumber belajar yang yang guru mata pelajaran gunakan dan materi yang belum dipahami oleh siswa. Serta pada saat observasi di kelas penulis mengamati bahwa disaat mata pelajaran berlangsung tepatnya pada siang hari siswa kurang aktif sehingga interaksi tidak maksimal pada saat jam mata pelajaran Bahasa Indonesia berlangsung. Dari hasil praobservasi melalui wawancara dan telah melakukan observasi ke kelas diperoleh hasil yang kemudian dijadikan lamdasan dalam penyusunan latar belakang yang mana perlu dicari solusi untuk mengatasi masalah tersebut dengan menggunakan sumber belajar atau bahan ajar yang praktis demi tercapainya tujuan pembelajaran.

b. Pengumpulan Data

Setelah menentukan potensi dan masalah langkah selanjutnya yaitu pengumpulan data. Dimana data yang diperoleh guna untuk membuat rencana pembuatan produk. Menurut Sugiono (2017:300) setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan secara faktual dan *uptode*, maka selanjutnya perlu dikumpulkan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut. Setelah melakukan analisis potensi dan masalah, selanjutnya penulis mengumpulkan data

yang diperoleh, pengumpulan data dilakukan untuk merancang produk yang akan dikembangkan yaitu pengembangan bahan ajar interaktif buku saku. Pengumpulan data juga disesuaikan dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajarana yang akan dibahas pada buku saku berdasarkan masalah siswa yang diperoleh pada tahap potensi dan masalah.

c. Desain Produk

Setelah pengumpulan data dilakukan dan produk yang akan dikembangkan telah ditentukan langkah selanjutnya yaitu desain produk. Menurut Risal, dkk (2022: 89) desain produk dibuat berdasarkan penilaian terhadap produk lama sehingga dapat ditemukan kelemahan dari produk tersebut. Dengan demikian, desain produk yang akan dikembangkan akan berusaha memperbaiki kelemahan yang ditemukan. Untuk mengatasi masalah yang diperoleh setelah melakukan wawancara kepada guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 5 Sungai Kakap, maka dari itu penulis akan menghasilkan produk berupa pengembangan bahan ajar interaktif buku saku pada materi drama.

d. Validasi Desain

Setelah desain produk telah dibuat, langkah selanjutnya yaitu validasi desain yang telah dibuat. Menurut Risal, dkk (2022: 89) tahap validasi desain merupakan proses kegiatan yang tujuannya untuk menilai desain produk yang akan dikembangkan lebih efektif dari yang lama atau tidak. Pada penelitian ini ada 4 orang yang menjadi validator. Dua orang validator ahli materi yaitu dosen pendidikan bahasa dan sastra indonesia dan guru mata pelajaran bahasa indonesia di SMP Negeri 5 Sungai Kakap. Satu orang dosen sebagai validator instrumen penelitian. Dan satu orang dosen pendidikan TIK sebagai validator ahli media..

e. Revisi Desain

Setelah melakukan validasi desain pada desain produk, langkah selanjutnya yaitu revisi desain guna memperbaiki produk yang dikembangkan. Menurut Risal, dkk (2022: 90) setelah tahap validasi desain dilakukan, penulis akan memperoleh informasi-informasi mengenai kelemahan dari desain produknya. Salah satu cara meminimalkan kelemahan tersebut yaitu dengan melakukan perbaikan desain. Dalam tahap ini, penulis yang akan melakukan perbaikan desain. Berdasarkan validasi para ahli akan diketahui kelemahan-kelemahan yang ada pada produk pengembangan bahan ajar interaktif buku saku. Setelah diketahui kelemahan yang terdapat pada produk yang telah dibuat maka penulis akan merevisi desain produk tersebut sebelum dilakukan ujicoba ke lapangan.

f. Ujicoba Produk

Setelah desain produk diperbaiki maka akan dilakukannya ujicoba produk ke lapangan dalam bentuk bahan ajar atau sumber belajar yang nyata. Ujicoba dilakukan dengan simulasi subjek terbatas menyesuaikan dengan tehnik *sampling purposive*. Ujicoba produk dapat dilakukan terhadap kelompok terbatas. Pengujian produk dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi apakah produk yang dikembangkan ini akan lebih efektif dibandingkan produk yang lama (Risal, dkk. 2022: 90). Jika didalam ujicoba produk didapatkan kelemahan pada produk, langkah selanjutnya adalah merevisi produk tersebut.

g. Revisi Produk

Setelah dilakukan ujicoba produk pada siswa maka dapat diketahui tanggapan dari siswa sebagai pengguna. langkah selanjutnya adalah revisi produk jika produk terdapat kekurangan sehingga dapat dilakukan perbaikan dan penyempurnaan dalam pembuatan produk tersebut. Revisi produk tahap ini dilakukan apabila masih ditemukan kekurangan dan hambatan setelah melalui tahapan ujicoba dalam kondisi nyata (Risal, dkk. 2022: 90).

C. Teknik dan Alat Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data, teknik pengumpulan data adalah cara-cara yang digunakan untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam penelitian. Dimana data yang didapat harus valid sehingga dapat dipertanggung jawabkan jika hasil penelitian yang akan dipublikasikan. Menurut Sugiono (2017: 244) menyatakan bahwa teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam rencana penelitian ini sebagai berikut:

a. Teknik Komunikasi Tidak Langsung

Menurut Nawawi (Daling dan Haryadi, 2017:42) menyatakan bahwa teknik komunikasi tidak langsung adalah suatu pengumpulan data yang dilakukan dengan mengadakan hubungan tidak langsung atau dengan perantara alat, baik berupa alat yang sudah tersedia maupun alat khusus yang dibuat untuk keperluan itu. Pada penelitian ini, tujuan teknik komunikasi tidak langsung adalah untuk melihat kevalidan dan kepraktisan dari Buku Saku Bahasa Indonesia materi drama. Adapun media yang digunakan pada pengumpulan ini berupa angket.

b. Teknik Pengukuran

Teknik pengukuran merupakan cara yang digunakan untuk melakukan pengukuran suatu objek atau fenomena. Teknik pengukuran seringkali melibatkan alat atau instrumen khusus yang dirancang untuk menghasilkan nilai numerik yang dapat dianalisis lebih lanjut. Menurut Hardani (2020: 380) pengukuran merupakan suatu penetapan angka untuk nilai atau karakteristik objek yang diukur sesuai dengan aturan yang telah ditentukan. Objek pengukuran yang konkrit atau dapat diukur secara nyata adalah usia, jenis kelamin, tinggi badan, pendidikan, dan pendapatan. Teknik pengukuran yang penulis gunakan dalam penelitian berupa *posttest*. *Posttest* merupakan tes yang dilakukan diakhir

pembelajaran sesuai dengan materi yang diajarkan. Sehingga dengan adanya *posttest* guru mata pelajaran mengetahui apakah sumber belajar atau media pembelajaran yang digunakan efektif. Magdalena, dkk. (2021: 153) menyatakan bahwa *posttest* dilaksanakan pada akhir proses pembelajaran suatu materi dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa tentang materi dan pokok penting materi yang dipelajari, materi *posttest* berkaitan dengan materi yang telah diajarkan kepada siswa sebelumnya, sehingga guru pemahaman siswa, apabila siswa lebih memahami suatu materi setelah proses pembelajaran maka program pengajaran dinilai berhasil. Tujuan penulis dalam teknik pengukuran menggunakan *posttest* adalah untuk mengetahui apakah sumber belajar yang penulis kembangkan sudah efektif.

2. Alat Pengumpulan Data

a. Lembar Validasi

Lembar validasi adalah sebuah dokumen yang digunakan dalam penelitian untuk memvalidasi alat ukur atau instrumen yang akan digunakan dalam pengumpulan data. Lembar validasi berisi serangkaian pertanyaan yang dirancang untuk mengevaluasi kualitas alat ukur atau instrumen tersebut, serta untuk menilai apakah alat tersebut dapat menghasilkan data yang valid. Lembar validasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah lembar validasi untuk memperoleh kevalidan bahan ajar interaktif buku saku pada materi drama. Lembar validasi mengenai bahan ajar interaktif buku saku materi drama terbagi menjadi dua, yaitu lembar validasi ahli media dan lembar validasi ahli materi. Lembar validasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala *likert* yang terdiri dari lima skala penilaian, yaitu (5) Sangat Baik, (4) Baik, (3) Cukup, (2) Kurang Baik, (1) Tidak Baik.

b. Angket (Kuesioner)

Angket adalah daftar pertanyaan tertulis yang dijawab oleh responden. Angket sering digunakan untuk mengumpulkan data dalam suatu penelitian. Angket dapat berupa kertas yang diisi oleh responden

secara langsung. Angket yang digunakan dalam sebuah penelitian bertujuan untuk menentukan keefektifan bahan ajar yang penulis kembangkan. Menurut Sugiono (2017: 142) angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Angket yang penulis gunakan dalam pengumpulan data berfungsi untuk mengetahui bagaimana respon siswa setelah diberikan bahan ajar interaktif buku saku pada materi drama. Angket dalam penelitian ini menggunakan skala *likert* yang terdiri dari lima skala penilaian, yaitu (5) Sangat Baik, (4) Baik, (3) Cukup, (2) Kurang Baik, (1) Tidak Baik.

c. Tes

Tes adalah sebuah alat atau instrumen yang digunakan untuk mengukur kemampuan maupun pengetahuan dari individu atau kelompok berupa pertanyaan tertulis. Dalam penelitian ini penulis menggunakan tes untuk mengukur kemampuan siswa dalam pembelajaran di materi drama yang penulis kembangkan dalam bahan ajar. Menurut Arikunto (2013:67) tes merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan. Pada penelitian ini penulis menggunakan tes *essay* karena dapat melatih kemampuan siswa berfikir logis dan sistematis yang mana soal yang dibuat merupakan soal yang juga direkomendasikan oleh guru mata pelajaran bahasa indonesia di SMP Negeri 5 Sungai Kakap sehingga dapat diketahui secara jelas siswa yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal. Test yang digunakan merupakan subjek ujicoba, guna untuk mengetahui keefektifan bahan ajar interaktif buku saku materi drama yang penulis kembangkan. Dalam penelitian ini, validasi yang digunakan yaitu:

1) Validasi Isi

Validasi isi adalah proses penilaian atau evaluasi terhadap kesesuaian atau kecocokan suatu instrumen atau alat ukur dengan

konsep yang akan diukur atau dinilai. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa instrumen tersebut benar-benar dapat mengukur atau mengevaluasi konsep yang diinginkan dengan akurat. Menurut Helli (2016: 267) validasi isi merupakan sebuah pernyataan bukan sebuah perilaku yang dicerminkan dari skor yang diperoleh instrumen *asesmen*. Pada validasi isi ini penulis menggunakan teknik review oleh dosen bahasa Indonesia IKIP PGRI Pontianak dan guru mata pelajaran bahasa Indonesia di SMP Negeri 5 Sungai Kakap sebagai validator.

D. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah langkah yang digunakan untuk menganalisis data dalam rangka memperoleh informasi yang terdapat dalam suatu penelitian. Teknik analisis data bertujuan untuk menjawab rumusan masalah yang terdapat dalam suatu penelitian. Menurut Hardani, dkk (2020: 160) teknik analisis data yang digunakan sudah jelas, yaitu diarahkan untuk menjawab rumusan masalah atau menguji hipotesis yang telah dirumuskan dalam proposal. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*research and development*) Menurut Hardani, dkk. (2020: 4) metode R&D dapat juga didefinisikan sebagai pengkajian sistematis terhadap pendesainan, pengembangan, dan evaluasi produk pembelajaran, produk tersebut harus memenuhi kriteria-kriteria validitas, kepraktisan, dan efektivitas. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan dan keefektifan pengembangan bahan ajar interaktif Buku Saku bahasa Indonesia pada materi drama. Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Kevalidan

Untuk menjawab sub rumusan masalah 1 yaitu, kevalidan buku saku adalah dengan cara mengubah skor pada lembar validasi buku saku bahasa Indonesia dan lembar validasi tes sesuai dengan karakteristik skala pengukuran yang dapat dilihat pada poin 1) dan 2). Peneliti membutuhkan

dua orang ahli masing-masing sebagai ahli materi untuk menilai kesesuaian isi dengan materi dan disajikan pada media. Apabila satu orang dari masing-masing ahli media dan ahli materi menyatakan setuju terhadap semua kriteria, maka instrumen tes tersebut valid, Untuk mengetahui kevalidan buku saku bahasa indonesia, data berupa skor (per butir) validasi ahli terhadap media pembelajaran yang diperoleh dalam bentuk kriteria skala *likert*. Berikut kriteria skor skala *likert*:

Tabel 1.2 Kriteria Skor Menggunakan Skala *Likert*

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

(Agustyarini dan Jailani, 2015:140)

Adapun rumus persentase yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

$$\text{Persentase Indeks \%} = \frac{\text{Total skor yang diperoleh}}{\text{Skor tertinggi (5)}} \times 100\%$$

Tabel 1.3 Kriteria Persentase Kevalidan Produk

Persentase (%)	Kriteria Kevalidan
$80\% < Skor \leq 100\%$	Sangat Valid
$60\% < Skor \leq 80\%$	Valid
$40\% < Skor \leq 60\%$	Cukup Valid
$20\% < Skor \leq 40\%$	Kurang Valid
$0\% < Skor \leq 20\%$	Tidak Valid

(Hodiyanto,dkk, 2020)

Tingkat kevalidan pada penelitian ini di tentukan dengan kriteria minimal “cukup valid” maka bahan ajar buku saku sudah dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dengan revisi sesuai saran atau koreksi dari para ahli.

2. Kepraktisan

Untuk menjawab sub rumusan masalah 2 yaitu, kepraktisan buku saku bahasa indonesia adalah dengan cara mengubah hasil atau skor angket respon buku saku bahasa indonesia kedalam bentuk persentase ke praktisan. Berikut ini adalah skor angket menggunakan Skala *Likert*. Adapun rumus persentase yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

$$\text{Persentase Indeks \%} = \frac{\text{Total skor yang diperoleh}}{\text{skor tertinggi (5)}} \times 100\%$$

Tabel 1.4 Kriteria Persentase Kepraktisan Produk

Persentase (%)	Kriteria Kepraktisan
$80\% < Skor \leq 100\%$	Sangat Praktis
$60\% < Skor \leq 80\%$	Praktis
$40\% < Skor \leq 60\%$	Cukup Praktis
$20\% < Skor \leq 40\%$	Kurang Praktis
$0\% < Skor \leq 20\%$	Tidak Praktis

(Hodiyanto, dkk, 2020)

Tingkat kepraktisan pada penelitian ini di tentukan dengan kriteria minimal “cukup praktis” maka media video pembelajaran sudah dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dengan revisi sesuai saran atau koreksi dari para ahli.

3. Keefektifan

Untuk menjawab sub rumusan masalah 3 menggunakan statistik deskriptif untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul.

- Memberikan skor hasil *posstest* siswa
- Mencari skor rata-rata (\bar{x}) dengan rumus, sebagai berikut:

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

Keterangan :

M = Rata-ata Skor Siswa

$\sum x$ = Skor Siswa

n = Jumlah Seluruh Siswa

- c. Keefektifan media pembelajaran buku saku didapat dari KKM yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 68

$$\text{Persentase Indeks \%} = \frac{\text{Jumlah siswa yang mendapat nilai 68}}{\text{Siswa yang mengikuti tes}} \times 100\%$$

Tabel 1.5 Kriteria Persentase Keefektifan Produk

Persentase (%)	Kriteria Keefektifan
$80\% < Skor \leq 100\%$	Sangat Efektif
$60\% < Skor \leq 80\%$	Efektif
$40\% < Skor \leq 60\%$	Cukup Efektif
$20\% < Skor \leq 40\%$	Kurang Efektif
$0\% < Skor \leq 20\%$	Tidak Efektif

(Hodiyanto,dkk, 2020)

Tingkat keefektifan pada penelitian ini di tentukan dengan kriteria minimal “cukup efektif” maka media video pembelajaran sudah dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dengan revisi sesuai saran atau koreksi dari para ahli.