

BAB III

METODE PENELITIAN

Pada bab ini terdapat tiga subbab yang akan dibahas. Adapun tiga subbab tersebut antara lain: (1) model penelitian pengembangan, (2) prosedur pengembangan, (3) uji coba produk.

3.1 Model Penelitian Pengembangan

Model dapat digunakan sebagai prosedur yang mewujudkan suatu proses. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian pengembangan multimedia ini yaitu model ADDIE. Pemilihan model ini didasari atas



pertimbangan bahwa model ini mudah dipahami, dikembangkan secara sistematis, dan berpijak pada landasan teoritis desain pembelajaran yang dikembangkan.

Penggunaan model pengembangan ADDIE sebagai model pembelajaran sangat efektif untuk meningkatkan proses belajar siswa yang akan menghasilkan hasil belajar yang diharapkan (Suartama,dkk, 2015).

3.2 Prosedur Pengembangan

Pada prosedur pengembangan memaparkan langkah-langkah yang dilakukan pengembang dalam pembuatan produk. Prosedur pengembangan secara tidak langsung akan memberi petunjuk bagaimana langkah procedural yang dilalui sampai ke produk yang akan di spesifikasikan. Sesuai dengan model pengembangan yang digunakan, dalam pengembangan media pembelajaran ini terdiri atas beberapa tahap yaitu:

1. Tahap 1 Analisis (*Analyze*)

Pada tahap ini melakukan pengamatan untuk menentukan mata pelajaran, mengidentifikasi mata pelajaran, menentukan kompetensi dasar berdasarkan silabus serta menetapkan indikator. Bahasa Inggris merupakan mata pelajaran yang dipilih untuk pengembangan multimedia pembelajaran.

2. Tahap Desain(*Design*)

Pada tahap ini, sebelum mengembangkan media, terlebih dahulu harus dibuat *storyboard*. *Storyboard* ini nantinya akan menjadi patokan dalam mengembangkan multimedia pembelajaran. *Storyboard* ini dibuat sebagai gambaran dari isi multimedia pembelajaran yang akan dibuat.

Table 3.1
Gambaran Storyboard Multimedia Pembelajaran

No	Visual	Keterangan
1	<p style="text-align: center;">FRAME INTRO</p> <p style="text-align: center;">Logo Undiksha Mempersembahkan</p> <p style="text-align: center;">Multimedia Pembelajaran Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas X SMA Negeri 3 Singaraja</p>	<p>1. Frame (halaman) intro pertama kali muncul ketika file proyektor dijalankan. Pada halaman intro ditampilkan judul multimedia pembelajaran.</p> <p>2. Klik Skip untuk melewati sesi ini/menuju frame utama.</p>
2	<p style="text-align: center;">FRAME UTAMA/BERANDA</p> 	<p>Frame utama merupakan awal sebelum menginjak frame materi. Navigasi yang terdapat pada frame ini adalah, a) KI & KD, b) petunjuk, c) materi, d) latihan, e) evaluasi, f) referensi, g) pengembang Multimedia Pembelajaran.</p>
3	<p style="text-align: center;">FRAME KOMPETENSI</p> 	<p>Pada 1) KI berisi tingkat kemampuan untuk mencapai standar kompetensi lulusan yang harus dimiliki oleh peserta didik kelas X di SMA Negeri 3 Singaraja, 2) KD berisi tentang kompetensi dasar yang sesuai dengan materi, 3) Indikator berisi tentang materi yang akan disampaikan 4) Tujuan, berisi tujuan pembelajaran yang</p>

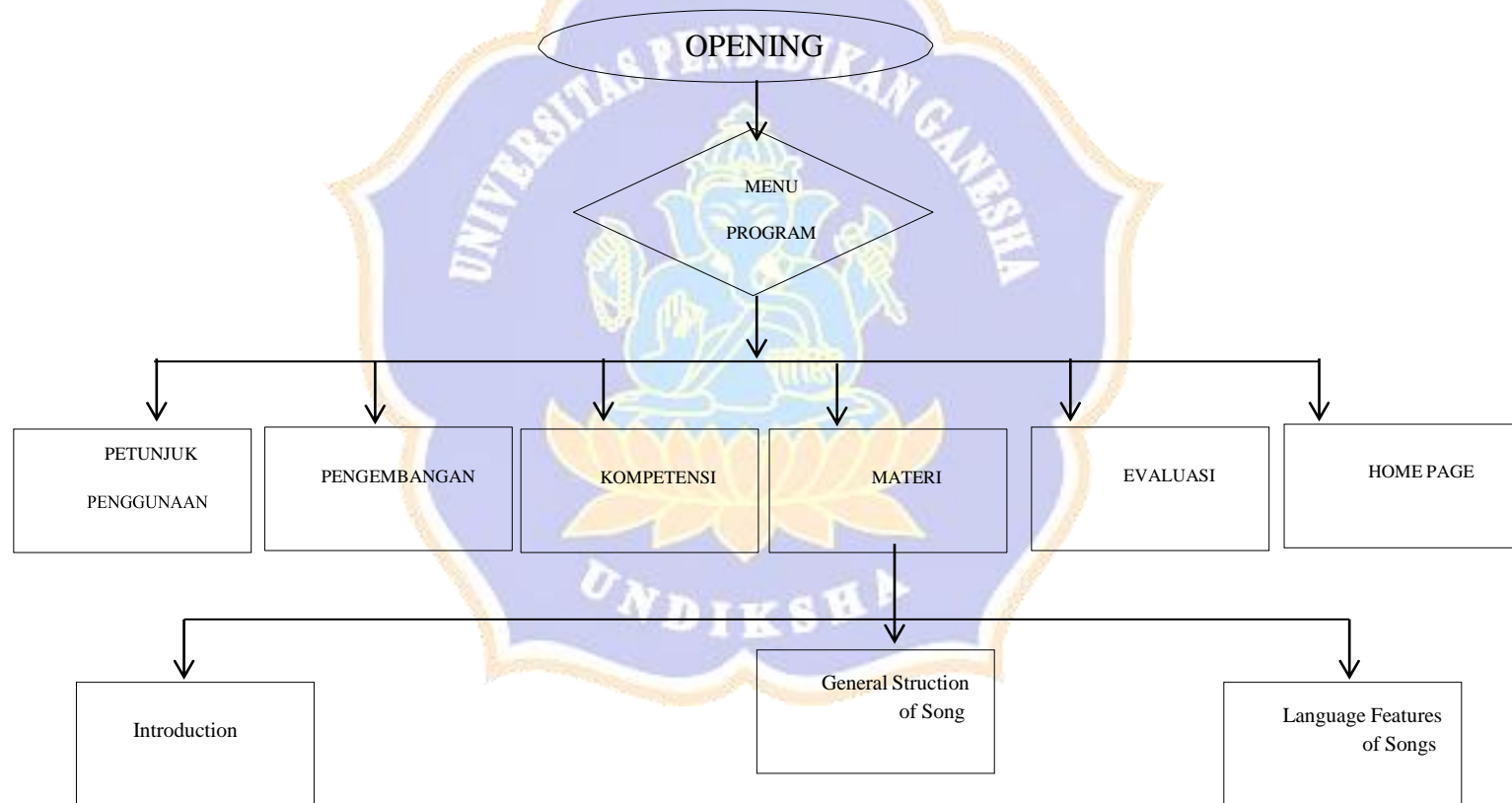
	<div style="text-align: center;">← →</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: 100px;">Pengembang</div>	<p>diharapkan dalam pembelajaran ini.</p>
4	<div style="text-align: center;">FRAME MATERI</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: 100px;">Produk</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px auto; width: 200px;"> <hr/><hr/><hr/><hr/><hr/> </div> <div style="text-align: center;">← →</div>	<p>Pada Frame materi ini berisi tentang materi yang akan dipaparkan dalam multimedia pembelajaran.</p>
5	<div style="text-align: center;">FRAME EVALUASI</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: 150px;">Evaluasi</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px auto; width: 200px;"> <p>1. _____</p> <p>a. _____</p> <p>b. _____</p> <p>c. _____</p> <p>d. _____</p> </div>	<p>Pada Frame Evaluasi ini terdapat lima soal untuk menilai materi yang dipaparkan apakah mudah dimengerti atau tidak.</p>
6	<div style="text-align: center;">FRAME PENGEMBANGAN</div> <div style="text-align: center;">Profil Pengembang</div> <div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: flex-start;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: 80px;">Foto</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px auto; width: 200px;"> <p>Nama :</p> <p>NIM :</p> <p>Jurusan :</p> </div> </div> <div style="text-align: center; margin-top: 10px;">←</div>	<p>Pada Frame pengembang berisi profil pengembang multimedia pembelajaran.</p>

3. Tahap 3 Pengembangan (*Development*)

Kegiatan pada tahapan ini yaitu pengumpulan bahan (materi pelajaran, gambar-gambar pendukung, dan lain-lain). Selanjutnya yaitu pengembangan multimedia pembelajaran yang sesuai dengan *Flowchart* yang sudah dirancang. Kegiatan ini merupakan penggabungan seluruh bahan seperti: materi pelajaran, gambar, teks, serta audio dan video dengan bantuan *software Adobe Flash 8*



dan *Adobe Photoshop* yang dikembangkan menjadi multimedia pembelajaran yang utuh. Dalam pengembangan multimedia pembelajaran diperlukan alur navigasi dari produk yang dikembangkan. *Flowchart* merupakan gambaran alur kerja dari multimedia pembelajaran. Berikut adalah gambaran umum *Flowchart* multimedia pembelajaran yang dikembangkan.



Gambar. 3.2 *Flowchart* Multimedia Pembelajaran

4. Implementasi (*Implementation*)

Implementasi adalah langkah nyata untuk menerapkan media pembelajaran yang sedang dibuat. Dalam hal ini, media yang akan diimplementasikan adalah Multimedia Pembelajaran. Dalam penerapan produk, hal yang harus dilakukan adalah sebagai berikut:

- 1) Menyiapkan multimedia yang telah dibuat sesuai kebutuhan.
- 2) Melakukan validasi produk dengan uji ahli yakni uji ahli isi mata pelajaran, uji ahli media pembelajaran, dan uji ahli desain pembelajaran. Selain uji coba ahli, uji coba dari siswa juga dilakukan, antara lain uji coba perorangan,
- 3) Berkoordinasi dengan guru pengajar sehingga terjadi kolaborasi yang baik antara pengembang dengan guru.
- 4) Penerapan produk dalam mata pelajaran Bahasa Inggris di kelas X SMA Negeri 3 Singaraja.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap akhir adalah melakukan evaluasi dari data yang telah terkumpul pada tahap implementasi. Evaluasi yang dilakukan berupa evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk mengukur atau menilai produk pembelajaran yang mencakup uji coba ahli (uji coba ahli desain pembelajaran, uji coba ahli media pembelajaran, dan uji coba ahli isi mata pelajaran).

3.3 Uji Coba Produk

Pada subbab ini, akan dibahas mengenai desain dan subyek uji coba produk, metode dan instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data, serta metode dan teknik untuk menganalisis data.

3.3.1 Desain Uji Coba

Pengembangan multimedia pembelajaran harus diuji tingkat validitasnya. Validitas yang dilakukan diketahui melalui analisis kegiatan uji coba yang dilakukan melalui beberapa tahap, antara lain: (1) evaluasi para ahli, (2) uji coba perseorangan, (3) uji coba kelompok kecil. Para ahli ditetapkan dengan mempertimbangkan kriteria pendidikan, keahlian pengalaman, ketersediaan waktu dan tenaga untuk memeberikan data yang diperlukan bagi produk sebelum diujicobakan ke siswa.

3.3.2 Subjek Uji Coba

Subjek uji coba pengembangan multimedia untuk mata pelajaran Bahasa Inggris di kelas X SMA Negeri 3 Singaraja, sebagai berikut:

1. Tahap Evaluasi Para Ahli (*Expert Judgment*)

Pada tahap evaluasi para ahli, subjek evaluasi terdiri dari satu orang ahli media pembelajaran adalah seorang dosen jurusan Teknologi Pendidikan, dua orang ahli isi pembelejaran yakni guru Bahasa Inggris, dan dosen Bahasa Inggris, serta satu orang ahli desain pembelajaran adalah seorang dosen jurusan Teknologi Pendidikan. Pelaksanaan tahap ini dilakukan dengan maksud memperoleh masukan dari beberapa aspek yang dituangkan dalam angket. Hasil dari penilaian menjadi dasar untuk merevisi produk Multimedia Pembelajaran.

1) Tahap Uji Coba Perorangan

Pada tahap ini, subyek uji coba Ketiga orang siswa tersebut terdiri atas satu orang siswa dengan Hasil belajar Bahasa Inggris tinggi, satu orang dengan Hasil belajar Bahasa Inggris sedang, dan satu orang dengan Hasil belajar Bahasa Inggris rendah. Hasil belajar siswa dilihat dari nilai akhir siswa dari daftar nilai yang dimiliki oleh guru Bahasa Inggris.

2) Tahap Uji Coba Kelompok Kecil

Pada tahap ini menggunakan subyek uji coba sebanyak enam orang siswa kelas X SMA Negeri 3 Singaraja. Keenam orang siswa tersebut terdiri atas dua orang siswa hasil belajar Bahasa Inggris tinggi, dua orang siswa hasil belajar Bahasa Inggris sedang, dan dua orang siswa hasil belajar Bahasa Inggris rendah. Hasil belajar siswa dilihat dari nilai akhir siswa dari daftar nilai yang dimiliki oleh guru Bahasa.

Upaya untuk meningkatkan kualitas produk yang dikembangkan, juga dilakukan uji coba *user* atau pengguna produk yaitu guru mata pelajaran Bahasa Inggris. Produk diuji cobakan kepada satu orang guru mata pelajaran.

3.3.3 Jenis Data

Pada desain pengembangan, data yang diperoleh merupakan data kualitatif dan kuantitatif. Seluruh data yang diperoleh dikelompokkan berdasarkan sifatnya menjadi dua yaitu:

- 1) Data kualitatif diperoleh dari hasil masukan, tanggapan, kritik, dan saran perbaikan melalui angket yang diperoleh dari hasil (1) uji coba para ahli, (2) uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil.

- 2) Data kuantitatif diperoleh dari hasil pengisian angket dari, (1) evaluasi ahli media pembelajaran, ahli desain pembelajaran, dan ahli isi, (2) evaluasi siswa (tahap uji coba perorangan, tahap uji coba kelompok kecil).

3.4 Metode dan Instrumen Pengumpulan Data

Pada subbab ini akan dijabarkan tentang metode dan instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data.

3.4.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah metode observasi, metode wawancara, metode kuisisioner/angket.

a. Metode Observasi

Metode Observasi adalah metode observasi merupakan salah satu varian pilihan metode pengumpulan data yang memiliki karakter kuat secara metodologis. Metode observasi bukan hanya sebagai proses kegiatan pengamatan dan pencatatan, namun lebih dari itu observasi memudahkan kita mendapatkan informasi tentang dunia sekitar. Observasi ilmiah berbeda dengan observasi biasa, ini terletak pada sistematisasi prosedur dan kaidah ilmiah yang harus terpenuhi dalam proses kegiatan observasi (Hasyim Hasanah.2016). Keunggulan metode ini adalah hasilnya lebih akurat dan sulit dibantah, banyak objek yang hanya bersedia diambil datanya hanya dengan observasi, misalnya terlalu sibuk dan kurang waktu untuk diwawancarai atau mengisi kuisisioner, kejadian yang serempak dapat diamati dan dicatat serempak pula dengan memperbanyak observer, dan banyak kejadian yang dipandang kecil dan tidak dapat ditangkap oleh alat pengumpul data yang lain, yang ternyata sangat menentukan hasil penelitian. Sedangkan

kelemahan metode ini adalah observasi tergantung pada kemampuan pengamatan dan mengingat, kelemahan-kelemahan observer dalam pencatatan, banyak kejadian dan keadaan objek yang sulit diobservasi sering menjumpai observer yang bertingkah laku baik dan menyenangkan karena tahu bahwa ia sedang diobservasi.

b. Metode Wawancara

Metode wawancara adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara si peneliti dengan objek penelitian. Keterangan-keterangan yang hendak diperoleh melalui wawancara biasanya adalah keterangan dalam memperoleh dan memastikan fakta, memperkuat kepercayaan, memperkuat perasaan, mengenali standar kegiatan, dan untuk mengetahui alasan seseorang. Lima langkah persiapan wawancara: 1) Membaca materi latar belakang Bacalah informasi latar belakang tentang orang yang diwawancarai dan organisasinya sebanyak mungkin. Materi ini dapat diperoleh dari orang yang bisa Anda hubungi segera untuk menanyakan tentang Website perusahaan. Laporan tahunan terbaru, laporan berkala perusahaan, atau publikasi-publikasi lainnya yang dikirim keluar sebagai penjelasan tentang organisasi kepada publik. 2) Menetapkan tujuan wawancara Gunakan informasi latar belakang yang Anda kumpulkan serta pengalaman Anda untuk menetapkan tujuan-tujuan wawancara. Setidaknya ada empat sampai enam area utama yang berkaitan dengan sikap pengolahan informasi dan pembuatan keputusan yang ingin Anda tanyakan. Area tersebut meliputi sumber-sumber informasi, format informasi, frekuensi pembuatan keputusan, kualitas informasi, dan gaya pembuat keputusan. 3) Memutuskan siapa yang diwawancarai saat memutuskan SIAPA

saja yang diwawancarai, sertakan pula orang-orang terpenting dari semua tingkatan yang untuk hal-hal tertentu bisa dipengaruhi sistem. 4. Menyiapkan orang yang diwawancarai . Siapkan orang yang akan diwawancarai dengan menelpon mereka atau menulis pesan e-mail sehingga memungkinkan orang-orang yang akan diwawancarai mempunyai waktu untuk berpikir. Aturlah waktu untuk menelpon dan membuat janji pertemuan. Biasanya, wawancara dijalankan selama 45 menit atau paling lama 1 jam. 5) Menentukan jenis dan struktur pertanyaan. Tuliskan pertanyaan-pertanyaan yang mencakup area-area dasar dalam pembuatan keputusan saat Anda menegaskan tujuan-tujuan wawancara. Teknik bertanya yang tepat adalah inti dari wawancara.

c. Metode Angket/Kuisisioner

Tujuan utama dari kuisisioner adalah untuk membantu ekstrak data dari responden. Ini berfungsi sebagai panduan standar untuk pewawancara yang masing - masing perlu mengajukan pertanyaan dengan cara yang persis sama. Tanpa standar ini, pertanyaan akan disampaikan dengan cara sesuai kebijaksanaan masing - masing individu. Kuisisioner yang baik adalah literasi yang dimulai sebagai draft kasar dan, melalui perbaikan terus - menerus, akan dikonversi secara tepat dan diformat dalam dokumen. Dalam mendesain kuisisioner, tidak ada prosedur yang pasti dalam menghasilkan kuisisioner yang baik. Langkah-langkah untuk membuat kuisisioner adalah 1) Merencanakan hal-hal yang akan diukur. 2) Memformulasikan pertanyaan agar didapatkan informasi yang dibutuhkan. 3) Memutuskan tata bahasa dan perintah dari pertanyaannya, serta layout kuisisioner. 4) Menggunakan sample yang kecil, test kuisisioner untuk hal-hal yang belum

dicantumkan. 5) Memeriksa dan memperbaiki permasalahan, test kembali bila perlu (Irfan Eko Sandjaja.2017).

1) Kelebihan kuesioner sebagai berikut:

- a. Tidak memerlukan hadirnya peneliti.
- b. Dapat dibagikan secara serentak kepada responden
- c. Dapat dibuat anonim sehingga responden bebas, jujur dan tidak malu-malu menjawab.
- d. Dapat dibuat berstandar sehingga semua responden dapat diberi pertanyaan yang benar-benar sama.

2) Kekurangan Kuesioner sebagai berikut:

- a. Responden sering tidak teliti dalam menjawab sehingga ada pertanyaan yang terlewat tidak terjawab, padahal sukar diulangi diberikan kembali padanya.
- b. Seringkali sukar dicari validitasnya
- c. Walaupun dibuat anonim, kadang-kadang responden sengaja memberikan jawaban yang tidak betul atau tidak jujur
- d. Angket yang dikirim lewat pos pengembaliannya sangat rendah, hanya sekitar 20%. Seringkali tidak dikembalikan terutama jika dikirim lewat pos menurut penelitian
- e. Waktu pengembaliannya tidak sama-sama, bahkan kadang-kadang ada yang terlalu lama sehingga terlambat.

3.4.2 Instrumen Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, instrument yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah berupa lembar kuisisioner. Lembar kuisisioner (angket) digunakan untuk

mengumpulkan data hasil evaluasi dari para ahli yaitu ahli media, ahli desain, dan ahli isi, serta siswa saat uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Selain itu, angket juga digunakan untuk memantau perkembangan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran. Sebelum instrument dikembangkan, maka dibuat dahulu kisi-kisi dari instrument tersebut sebagai gambaran umum dari isi instrument. Berikut ini adalah kisi-kisi instrumen pengumpulan data dalam penelitian pengembangan ini yang akan dikembangkan lebih lanjut.

Table 3.2
Kisi-kisi Instrumen Ahli Isi Mata Pelajaran

No	Aspek	Indikator	No Butir	Jumlah Butir
1.	Pendahuluan	a. Deskripsi Judul	1	4
		b. Kompetensi	2	
		c. Tujuan Pembelajaran	3	
		d. Petunjuk Penggunaan <i>E-Modul</i>	4	
2.	Pembelajaran	a. Kesesuaian Materi	5	2
		b. Uraian Materi	6	
3.	Evaluasi	a. Ketepatan Tes	7	1
Jumlah				7

Tabel 3.3
Kisi-kisi Instrumen Uji Ahli Desain Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	No Butir	JumlahButir
1.	Tujuan/Kompetensi	a. Rumusan tujuan pembelajaran	1,2	3
		b. Kejelasan rumusan indicator	3	
2.	Karakteristik Siswa	c. Penyajian materi	4	4
		d. Penggunaan kalimat	5	
		e. Kesesuaian penggunaan Bahasa	6	
		f. Kesesuaian Multimedia Pembelajaran	7	
3.	Metode	a. Ketepatan strategi belajar	8	7
		b. Sistematika sajian	9, 10	
		c. Penyajian <i>Multimedia Pembelajaran</i>	11, 12, 13, 14	
4.	Evaluasi	a. Kesesuaian tes	15	2
		b. Ketepatan soal	16	
Jumlah				16

Tabel 3.4
Kisi-kisi Instrumen Uji Ahli Media Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	No Butir	Jumlah Butir
1.	Konsistensi	a. Sistematika Multimedia Pembelajaran	1	1
2.	Desain Cover	a. Kesesuaian gambar	2	3
		b. penggunaan huruf, warna, spasi, dan ukuran font	3	
		c. ketepatan pengaturan objek	4	
3.	Desain Pesan Teks	a. Kesesuaian jenis, warna, spasi, dan ukuran font	5	7
		b. Ketepatan sajian teks	6, 7, 8, 9	
		c. Kejelasan petunjuk penggunaan	10	
		d. Keserasian warna background	11	
4.	Desain Pesan Gambar	a. Kesesuaian gambar	12, 13	7
		b. Gambar mampu memotivasi	14	
		c. Kejelasan gambar	15, 16, 17, 18	
5.	Desain Pesan Video	a. Kesesuaian video	19	3
		b. Kejelasan video	20, 21	
6.	Pengorganisasian Multimedia Pembelajaran	a. Penggunaan Multimedia Pembelajaran	22, 23, 24	3
7.	Sampul belakang	a. Identitas Pengembang	25	1
Jumlah				25

Tabel 3.5
Kisi-kisi Instrumen untuk Uji Coba Perorangan,
Kelompok Kecil, dan Lapangan

No	Aspek	Indikator	No Butir	JumlahButir
1.	Sampul/Cover <i>Multimedia Pembelajaran</i>	a. Kemenarikan desain	1	4
		b. Kejelasan judul	2	
		c. Kemenarikan huruf	3	
		d. Kemenarikan warna	4	
2.	Halaman	a. Kemenarikan tampilan	5	6
		b. Kemenarikan huruf	6	
		c. Penggunaan warna	7, 8	
		d. Penggunaan multimedia pembelajaran	9, 10	
3.	Pendahuluan	a. Kejelasan tujuan	11	4
		b. Penggunaan bahasa	12, 13	
		c. Kejelasan deskripsi	14	
4.	Pembelajaran	d. Kejelasan materi	15, 16, 17	6
		e. Penggunaan bahasa	18	
		f. Kejelasan gambar dan Video	19, 20	
5.	Evaluasi	a. Ketepatan tes	21, 22, 23, 24, 25	6
		c. Penggunaan bahasa	26	
6.	SampulBelakang	a. Identitas Pengembang	27	1
Jumlah				27

Sebelum instrument diujicobakan kepada responden, hendaknya instrument harus valid dan reliable. Untuk mengetahui instrument yang digunakan tersebut valid dan reliable, maka dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas.

3.5 Metode dan Teknik Analisis Data

Analisis data deskriptif kuantitatif digunakan sebagai metode dan teknik analisis data dalam penelitian ini.

1. Analisis Validitas Instrumen

Agar instrument yang disusun dikatakan valid, maka dilakukan uji validitas isi oleh beberapa ahli yang memiliki kompetensi pada variable yang sedang diteliti. Uji validitas isi ini dilaksanakan dengan rumus *Gregory*. Untuk menentukan koefisien validitas isi, hasil penelitian dari ahli media, ahli materi dan praktis (guru) dikonversikan ke dalam tabulasi silang 2 x 2. Seperti yang terdapat pada tabel 3.6 berikut ini.

Tabel 3.6
Tabulasi Silang

Judges	Judges I		
	Penilaian Judges	Kurang Relevan	Sangat Relevan
Judges II	Kurang Relevan	A(- -)	B(-+)
	Sangat Relevan	C(+ -)	D(++)

(dalam Candiasa, 2011:24)

Dari Tabel 3.6 dapat dicari validitas isi dengan menggunakan rumus *Gregory*:

$$V = \frac{D}{A + B + C + D}$$

(dalam Candiasa, 2011:24)

Keterangan:

- V : validitas isi
- A : jumlah skor yang diperoleh jika kedua *judges* menyatakan tidak relevan
- B : jumlah skor yang diperoleh jika *judges* I menyatakan tidak relevan tetapi pakar II menyatakan relevan
- C : jumlah skor yang diperoleh jika *judges* I menyatakan relevan tetapi pakar II menyatakan tidak relevan
- D : jumlah skor yang diperoleh jika kedua *judges* menyatakan relevan

Setelah diketashui validitas isi dengan menggunakan rumus *Gregory*, diperoleh nilai validitas isi instrument yang disusun. Untuk mengklasifikasikan kategori koefisien validitas isi, disajikan pada Tabel 3.7.

Tabel 3.7
Kriteria Koefisien Validitas Isi

Koefesian	Validitas
0,80-1,00	Validasi isi sangat tinggi
0,60-0,79	Validasi isi tinggi
0,40-0,59	Validasi isi sedang
0,20-0,39	Validasi isi rendah
0,00-0,19	Validasi isi sangat rendah

(dalam Utama,dkk, 2014)

2. Analisis Respon Guru

Analisis statistik deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data yang berupa angka-angka yang diperoleh dari pemberian lembar penilaian instrumen media pembelajaran yang dikembangkan kepada ahli media pembelajaran, ahli materi pembelajaran, ahli materi bahasa inggris dan guru. Skor yang didapatkan dari masing-masing indikator penilaian dapat dihitung dalam bentuk deskriptif persentase untuk mengetahui validitas media pembelajaran yang dikembangkan. Adapun rumusnya sebagai berikut.

$$\text{Presentase} = \frac{\sum (\text{jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

(Tegeh & Kirna, 2013)

Keterangan:

\sum = Jumlah

n = Jumlah seluruh item angket

Selanjutnya, untuk menghitung persentase keseluruhan subjek digunakan

rumus:

$$\text{Rerata persentase} = \frac{F}{N}$$

Keterangan:

F = Jumlah persentase keseluruhan subjek

N = Banyak subjek

Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan digunakan ketepatan sebagai berikut.

Table 3.8
Penilaian Skala Lima

Rentangan Skor	Klasifikasi Predikat
$4,01 < X \leq 5,01$	Sangat Baik
$3,34 < X \leq 4,01$	Baik
$2,66 < X \leq 3,34$	Cukup
$1,99 < X \leq 2,66$	Tidak Baik
$0,99 < X \leq 1,99$	Sangat Tidak Baik

(Koyan, 2012)



