

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode penelitian & Pengembangan

Research and development (R&D) merupakan metode penelitian yang menghasilkan suatu produk dan harus menguji keefektifan metode tersebut.³⁶ Metode ini biasa digunakan sebagai pengembang suatu produk, terutama pada dunia pendidikan. Dengan metode penelitian dan pengembangan ini diharapkan peneliti dapat menghasilkan produk-produk yang teruji validitas dan sesuai dengan tujuan penerapannya. Penelitian ini akan melihat subjek yang diteliti, harus sesuai dengan kondisi lingkungan dan partisipasi pihak warga sekolah (penelitian bidang pendidikan). Observasi melalui lapangan harus dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang akan diangkat dan memberikan solusi.

Jenis penelitian dan pengembangan pada media buku cerita ini menggunakan Research and Development (R&D). Dari penelitian dan pengembangan ini akan menghasilkan suatu produk yaitu media pembelajaran dan akan diuji kelayakannya. Model yang akan digunakan untuk melakukan penelitian dan pengembangan adalah model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate*).³⁷ Model ini dipilih karena dalam pengembangannya memiliki tahapan kerja yang sistematis, dimana dalam setiap tahapan yang diakui dilakukan evaluasi dan revisi, sehingga produk yang dihasilkan menjadi produk yang valid.

Untuk menghasilkan suatu produk, harus diuji berdasarkan analisis kebutuhan agar dapat digunakan dalam pembelajaran dan berlangsung secara

³⁶ Hanafi, "Konsep Penelitian R&D dalam Bidang Pendidikan", *Jurnal Kajian Keislaman*, Vol 4, No. 2, 2017, Hal 130

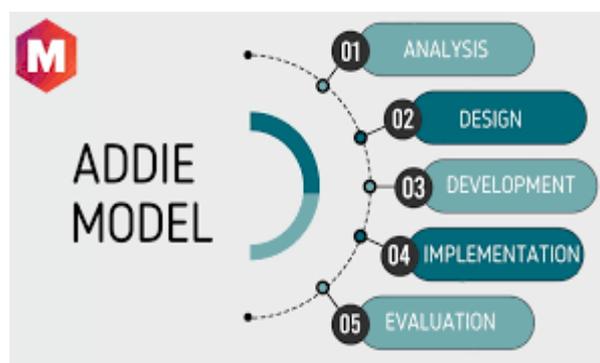
³⁷ Robert Maribe Branch, *The Instructional Design: The ADDIE Approach*, (Boston, Springer US, 2009), 2.

efektif. Penelitian dan pengembangan tidak hanya media pembelajaran tetapi bisa seperti alat peraga, lembar kerja peserta didik baik *hardware* maupun *software*.

Pada penelitian dan pengembangan yang dilakukan peneliti yaitu pengembangan media pembelajaran *buku bergambar* untuk materi sumber daya alam di kelas IV MI Hidayatul Mubtadiin.

Dibawah ini merupakan skema mengenai tahapan-tahapan pengembangan model ADDIE.

Gambar 3.1 Prosedur penelitian dan pengembangan model ADDIE



(Sumber: Branch. Prosedur Penelitian Dan Pengembangan, 2009).

B. Prosedur Penelitian & Pengembangan

Penelitian ini dilakukan di MI Hidayatul Mubtadiin di JL. Pendidikan No.01, Sumbertebu, Kec. Bangsal, Kab. Mojokerto, Jawa Timur. Penelitian ini dilakukan secara bertahap, dimulai dari tahap perencanaan, persiapan penelitian, kemudian diajukan dengan tahap pengumpulan data lapangan sebagai kegiatan inti dari penelitian ini berakhir pada laporan penelitian. Menurut Branch³⁸, Prosedur penelitian dan pengembangan akan memaparkan langkah-langkah yang ditempuh oleh peneliti dalam membuat produk. Di dalam penelitian dan pengembangan yang

³⁸ Tiara Putri Weldami, "Model ADDIE Branch Dalam Pengembangan E-Learning Biologi", Journal on Education, Vol. 06, No. 01, (September-Desember 2023), 7543-7551

akan dilakukan, peneliti menggunakan model ADDIE. Model instruksional ADDIE ialah proses mencakup lima fase di antaranya analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Kelima proses di dalam model ADDIE tersebut memiliki tahap-tahap di dalam tiap prosesnya. Adapun langkah-langkah yang peneliti lakukan dapat disajikan dalam bentuk gambar bagan sebagai berikut:

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap pertama dari serangkaian proses penelitian pengembangan model ADDIE adalah fase analisis. Analisis dalam penelitian RnD ialah menganalisis pentingnya pengembangan produk, kelayakan, dan syarat produk baru yang dapat dilakukan dengan cara identifikasi masalah dan olah data informasi yang didapat dari teknik penghimpunan data sehingga dapat dijumpai potensi atau masalahnya, kemudian dibuatlah penelitian.³⁹ Sebelum dilakukan analisis terlebih dahulu dilakukan studi pendahuluan guna melihat problematika-probatika yang terdapat di dalam proses pembelajaran.⁴⁰

a) Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan digunakan untuk memunculkan dan menetapkan masalah apa saja yang terjadi dilapangan. Pada analisis kebutuhan akan diawali dengan mengidentifikasi kebutuhan media buku bergambar yang telah digunakan peserta didik sehingga akan ditentukan media pembelajaran yang efektif dan efisien dan perlu dikembangkan untuk membantu peserta didik dalam belajar.

³⁹ Yudi Hari Rayanto dan Sugianti, Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek (Pasuruan: Lembaga Academic & Research, 2020), 92.

⁴⁰ Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (Bandung: Alfabeta, 2013), 409.

Di dalam tahapan ini, mulai dimunculkan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran. Analisis kerja ini juga disebut sebagai analisis yang bertujuan memeriksa penyebab dibutuhkannya pengembangan.

b) Analisis Materi

Materi merupakan tolak ukur sekolah dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Analisis materi ini bertujuan untuk mengetahui isi dari pembelajaran seperti kompetensi dasar, dan indikator pembelajaran. Dalam hal ini peneliti dapat menganalisis sesuai dengan muatan pembelajaran dan mata pelajaran.

c) Analisis karakteristik peserta didik

Di dalam tahap ini, analisis karakteristik peserta didik merupakan telaah karakteristik peserta didik berdasarkan pengetahuan, keterampilan, dan perkembangannya. Analisis peserta didik dalam penelitian ini difokuskan ke arah kemampuan berfikir kritis dan kreatif. Pada umumnya, karakteristik peserta didik mampu berpikir logis mengenai gagasan yang bersifat abstrak secara luas dan mendalam.⁴¹

Analisis karakteristik peserta didik juga dilakukan untuk mengetahui tentang kapasitas peserta didik, pengetahuan, keterampilan, sikap yang telah dimiliki peserta didik. Analisis karakteristik peserta didik dilakukan dengan mencari informasi mengenai peserta didik melalui tahap observasi dan wawancara. Tahap analisis ini akan diketahui tingkat kemampuan peserta didik dalam belajar sehingga akan memudahkan penelitian dalam mengembangkan pembelajaran. Hal ini sangat penting dilakukan pada tahap

⁴¹ Mahmud, Psikologi pendidikan (Bandung: Pustaka Setia, 2017)

analisis, karena pada tahap ini, analisis yang dapat dilakukan untuk mengetahui pelaku atau cara belajar, minat, kemampuan mengikuti pembelajaran dan motivasi peserta didik.

2. Tahap Desain (*Design*)

Media yang dikembangkan adalah media bergambar yaitu buku cerita tentang Sumber Daya Alam. Media ini dibuat untuk menunjang pembelajaran pada muatan pelajaran IPS. Spesifikasi produknya sebagai berikut:

b. Isi Materi

Analisis materi di MI Hidayatul Mubtadiin menggunakan buku modul bahan ajar tematik revisi 2017. Pada kegiatan pembelajaran ini peneliti menggunakan pengembangan *buku cerita* dan dapat diimplementasikan pada materi sumber daya alam kelas 4. Materi yang digunakan yaitu: pengertian sumber daya alam, sumber daya alam dapat diperbarui, sumber daya alam tidak dapat diperbarui, jenis sumber daya alam, sumber daya alam hayati, manfaat sumber daya alam hayati, sumber daya alam nabati, sumber daya alam hewani, sumber daya alam non hayati dan jenis sumbernya, eksplorasi kekayaan alam, daerah tambang, sumber daya alam energi, energi yang dapat diperbarui dan tidak, cara melestarikan energi serta cara menghemat energi.

c. Pembuatan rancangan bentuk media

1. Desain Sampul dibuat menggunakan aplikasi canva, pembuatan Kata pengantar berisi ucapan rasa syukur penulis kepada Allah SWT dan berisi tujuan membuat media pembelajaran, menyusun tujuan pembelajaran dan daftar isi.

2. Mencetak media buku cerita petualangan sumber daya alam menggunakan kertas ivory laminasi glossy ukuran a5.
3. Pada pembuatan soal teka-teki menggunakan aplikasi *puzzlemaker*

3. Development

a. Tahapan pembuatan produk

Tahap development bertujuan untuk memvalidasi sumber belajar yang akan dipilih. Sumber daya yang dibutuhkan dalam pelaksanaan pembelajaran yang sudah direncanakan kemudian diidentifikasi oleh guru untuk menyelesaikan tahap development ini.⁴² Pada tahap ini peneliti mengembangkan media berbentuk buku bergambar sesuai rancangan yang akan dilakukan. Dari tahap pengembangan ini peneliti harus mengembangkan materi sumber daya alam berdasarkan tujuan pembelajaran.

b. Pengembangan validasi

Produk uji coba dilakukan dengan skala kecil pada peserta didik sebanyak 5 anak. Produk buku bergambar yang telah sesuai rancangan akan divalidasi oleh tim ahli media dan tim ahli materi.

1) Validasi Ahli Media

Validasi oleh ahli media dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran buku bergambar yang dikembangkan dari aspek media.

2) Validasi Ahli Materi

Validasi oleh ahli materi ditujukan untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran buku cerita yang dikembangkan dari aspek

⁴² Fitria Hidayat dan Muhammad Nizar, "Model ADDIE dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam", *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, Vo. 01, No. 01, Desember 2021, 19.

materi. Penilaian media pembelajaran oleh ahli materi ditinjau dan dinilai dari aspek materi, aspek soal, dan aspek bahasa dengan 10 indikator.⁴³

4. Implementasi (Penerapan produk)

Dalam pelaksanaan implementasi yang harus dipersiapkan peneliti ialah peserta didik yang sesuai dengan jenjangnya yaitu kelas empat. Kemudian lingkungan belajar yang mendukung pembelajaran bersih, sehat, tenang, dan dilengkapi dengan fasilitas yang mendukung untuk menambah kenyamanan. Tujuan pengimplemantasian tahapan ini untuk mengetahui kelayakan media pembelajarn *buku bergambar* dalam penerapan pembelajaran materi Ilmu Pengetahuan sosial materi sumber daya alam. Kelayakannya akan divalidasi oleh dua ahli materi dan dua ahli media. Implementasi ini dilakukan di kelas 4 dengan jumlah 24 siswa.

5. Evaluasi

Yaitu untuk produk yang dihasilkan serta pengaruhnya terhadap pemahaman materi peserta didik dan hasil belajar. Tahap evaluasi pada penelitian pengembangan model ADDIE dilakukan untuk memberi umpan balik kepada pengguna produk, sehingga revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh produk tersebut. Tujuan akhir evaluasi yakni mengukur ketercapaian tujuan pengembangan.⁴⁴ Tahap ini dilakukan dengan memberikan lembar penilaian berupa *pre-test* dan *post-test* terhadap produk buku cerita yang telah dibuat dan diterapkan pada peserta didik kelas 4 MI Hidayatul Mubtadiin.

⁴³ Maryam Sarah Fallensky, dkk. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash Materi Kewargaan Digital Di SMK Pasim Plus Sukabumi", Jurnal Ultine, Volume VII , No 1, Juni 2021 42-49

⁴⁴ Benny A. Pribadi, *Model Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Dian Rakyat, 2009), 35.

C. Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba (skala kecil)

Setelah produk melalui tahap revisi dan mendapatkan hasil predikat baik atau dikatakan valid, selanjutnya produk yang akan dikembangkan dapat dilanjutkan pada tahap uji coba produk. Uji coba produk dapat dilakukan pada peserta didik kelas IV MI Hidayatul Mubtadiin kemudian dilakukan uji coba ke 5 peserta didik kelas IV MI Hidayatul Mubtadiin. Pemilihan ini menggunakan purposive sampling yang mempunyai arti telah mewakili karakteristik dari seluruh kelas yang dipilih secara acak. Uji coba dilakukan dengan memberikan pengembangan media *buku bergambar* kepada peserta didik. Selama uji coba produk media berlangsung, peneliti bertindak sebagai observer dengan mencatat keadaan di lapangan mengenai kekurangan dan kelebihan media pembelajaran.

2. Uji coba (skala besar)

Media buku cerita yang telah direvisi setelah uji coba produk skala kecil kemudian dapat diuji cobakan dalam skala besar dengan subjek penelitian diambil dari seluruh populasi peserta didik kelas IV MI Hidayatul Mubtadiin. Uji coba dilakukan dengan tahap pertama yakni memberikan soal tes awal kepada peserta didik diawal pembelajaran untuk mengetahui kemampuan pemahaman materi sumber daya alam pelajaran ilmu pengetahuan sosial. Setelah itu, peneliti memberikan buku cerita yang telah dikembangkan untuk dijadikan media pembelajaran ketika proses pembelajaran berlangsung. Diakhir pembelajaran, peserta didik diberikan kembali soal tes akhir untuk mengetahui kemampuan memahami pemahaman materi sumber daya alam pelajaran ilmu pengetahuan sosial menggunakan media buku bergambar.

3. Subjek Coba

Subjek coba penelitian adalah orang, tempat, atau benda yang diamati dalam rangka pembumbuhan sebagai sasaran.⁴⁵ Setelah peneliti melakukan uji coba kelompok kecil, lalu peneliti melakukan uji coba kelompok besar. Uji coba kelompok besar melibatkan 24 peserta didik dalam satu kelas. Data dari hasil uji coba lapangan operasional ini akan dijadikan dasar penyempurnaan produk akhir media pembelajaran buku cerita.

Subjek coba dari penelitian dan pengembangan ini yaitu subjek uji coba lapangan awal dengan 5 peserta didik kelas IV dan subjek uji coba lapangan oprasional dengan 24 peserta didik dik kelas IV MI Hidayatul Mubtadiin. Subjek uji kelayakan atau validator pada penelitian ini ditentukan berdasarkan kriteria sebagai berikut : Subjek uji coba penelitian dan pengembangan meliputi dua subjek. Subjek pertama adalah 2 validator yang terdiri dari 1 dosen dan 1 guru ahli media, untuk ahli materinya menggunakan validator 1 dosen dan 1 guru ahli materi. Subjek kedua adalah peserta didik kelas IV Mi Hidayatul Mubtadiin.

4. Jenis Data

Data yang digunakan dalam tahap hasil uji coba adalah :

a) Data Proses Pengembangan

Data mengenai proses pembuatan media buku bergambar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di MI Hidayatul Mubtadiin dengan tahapan-tahapan yang telah dilakukan.

b) Data Kelayakan Media Pengembangan

⁴⁵ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, (jakarta:Rineka Cipta,2018),125

Data mengenai kelayakan media pengembangan media buku cerita pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di MI Hidayatul Mubtadiin, yaitu:

Data kualitatif berupa hasil observasi dan wawancara. Data kuantitatif berupa skor penilaian *pre test* dan *post test*. Data kuantitatif diperoleh dari hasil hitung rata-rata skor tiap aspek penilaian baik dari ahli materi, ahli media, *pre test* dan *post test*. Dari hasil ini akan diketahui layak atau tidak layak media pembelajaran yang telah dikembangkan.

D. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian dan pengembangan yang digunakan untuk mengumpulkan data pada media buku cerita bergambar adalah sebagai berikut:

1. Wawancara

Wawancara merupakan proses tanya jawab antara pewawancara dengan narasumber atau informan untuk mendapatkan informasi mengenai peristiwa, gejala atau kejadian yang sedang diteliti.⁴⁶ Pada penelitian ini peneliti menggunakan wawancara yang runtut atau terstruktur dengan memakai pedoman instrumen pertanyaan yang telah disiapkan sebelumnya agar mempermudah peneliti dalam melakukan wawancara. Peneliti melakukan wawancara dengan Narasumber dalam pengumpulan data yakni Ibu Linda guru kelas kelas IV MI Hidayatul Mubtadiin. Dari hasil wawancara tersebut digunakan peneliti mendapatkan data awal penelitian, sehingga peneliti dapat menemukan permasalahan yang dialami guru maupun peserta didik.

⁴⁶ Choid Narbuko Abu Ahmadi, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2015), 83

2. Observasi

Observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian.⁴⁷ Peneliti melakukan observasi untuk melakukan pengamatan kondisi dan situasi yang ada di MI Hidayatul Mubtadiin. Peneliti melakukan pengamatan dan pencatatan secara langsung di kelas IV. Dalam hal ini peneliti akan mengetahui respon pendidik dan peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran buku bergambar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi Sumber Daya Alam.

3. Lembar angket validasi

Angket merupakan pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari sumbernya langsung.⁴⁸ Lembar angket digunakan peneliti untuk mengumpulkan data. Pemilihan instrumen pengumpulan data berupa angket karena lebih efektif dan efisien dalam mengumpulkan data dari responden. Didalam angket kuesioner sudah tersedia jawaban sehingga responden tinggal memilih. Angket diperlukan dalam penilaian dari ahli media dan penilaian ahli materi.

4. Pretest dan Post Test

Lembar instrumen yang diberikan berupa tes kepada siswa dalam bentuksoal diawal (*pre-test*) dan diakhir (*post-test*) untuk mengetahui kemampuan memecahkan masalah sesuai taksonomi bloom dalam ranah kognitif, Taksonomi Bloom mengklasifikasikan perilaku menjadi enam kategori,

⁴⁷ Sukmadinata, Metode Penelitian Pendidikan. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), 221-222.

⁴⁸ Bagya Waluya, *Sosiologi Menyelami Fenomena Sosial di Masyarakat*, (Bandung: Setia PurnaInves, Juni 2007), 95.

dari yang sederhana (mengetahui), memahami, mengaplikasikan, menganalisis, sampai dengan yang lebih kompleks (mengevaluasi).⁴⁹

E. Teknik analisis data

Setelah data terkumpul, langkah selanjutnya adalah analisis data. Pemecahan masalah yang dilakukan dengan teknik analisis data yang sesuai dengan permasalahan yang telah diteliti. Teknik data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif dilakukan sebelum turun ke lapangan. Analisis kualitatif deskriptif digunakan untuk mengelola data wawancara, kritik dan saran oleh para ahli. Teknik analisis data interaktif yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman didasarkan pada penelitian lapangan dan memiliki beberapa langkah analisis data.⁵⁰ Langkah analisis data yang dilakukan sebagai berikut.⁵¹

a) Reduksi Data (Data Reduction)

Data yang diperoleh dilapangan jumlahnya cukup banyak, untuk itu maka perlu dicatat secara teliti dan rinci. Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polahnya. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan.

b) Penyajian data (Data Display)

⁴⁹ Dewi Amaliah Nafiati, "Revisi Taksonomi Bloom: Kogitif, Afektif, dan Psikomotorik", *Jurnal Humanika*, Vol.21, No. 01, 2021, 152.

⁵⁰ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2019),308

⁵¹ *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*,246.

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplay data. Dengan mendisplay data, maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami.

c) *Verivication/Conclusion Drawing*

Langkah ketiga dalam analisis data kualitatif adalah penarikan kesimpulan dan verivikasi. Kesimpulan awal akan bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi apabila kesimpulan ditemukan pada tahap awal, didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat penelitian kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang ditemukan merupakan kesimpulan yang kredibel. Data analisis dengan mengelompokkan informasi-informasi dari data kualitatif yang berupa tanggapan, kritikan dan saran peraikan yang terdapat pada angket validasi. Analisis data dijadikan sebagai acuan untuk memperbaiki produk pengembangan media *buku cerita*.

2. Analisis Data Kuantitatif

Untuk menganalisis data yang terkumpul dari angket validasi maupun tes, maka akan digunakan analisis kuantitatif. Dari data angket validasi maupun tes akan dianalisis untuk mendapatkan gambaran tentang media pembelajaran yang dikembangkan.

a) Teknik analisis data tes (*Pre-Test* dan *Post-Test*) pada peserta didik

Untuk mengetahui skor yang diperoleh siswa dilakukan dengan cara membagi jumlah skor yang diperoleh dengan skor maksimal, kemudian

dikalikan 100.⁵² Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada penjelasan dibawah ini:

Rumus:

Penetapan Skor Setiap Tes

$$\text{Skor} = \frac{B}{N} \times 100$$

Keterangan:

B = Jumlah skor perolehan

N = Skor maksimal

Skala = 0-100

Setelah mendapatkan jumlah skor setiap tes, langkah selanjutnya yaitu menghitung rata-rata hasil belajar dengan menggunakan rumus dibawah ini:

Rumus Rata-Rata Hasil Belajar

$$\bar{X} = \frac{\sum \bar{X}}{N}$$

(Sumber: Nana Sudjana, Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar, 2016)

X = Rata-rata

$\sum X$ = Jumlah seluruh skor

N = Banyaknya subyek

Tabel 3.1 Presentase Keberhasilan

Presentase (%)	Kategori
>76	Efektif
54-75	Cukup efektif
40-45	Kurang efektif
<40	Tidak efektif

⁵² Rusdyi Ananda, M. Pd., dkk, *Evaluasi Pembelajaran*, (Bandung: Citapustaka Media, 2015), 84.

b) Lembar Validasi

Lembar validasi data pengisian angket mengacu pada skala likert dengan 4 pilihan yang berupa angka dari 4, 3, 2, 1. Angka tersebut kemudian dikualitatifkan sehingga dapat disimpulkan hasil kevalidan dari produk yang dikembangkan sebagai buku cerita.

Tabel 3.2 Kriteria Jawaban Angket Dengan skala likert

Angka	Kriteria
4	Sangat baik
3	Baik
2	Kurang baik
1	Tidak baik

(Sumber: Pujani Setyosari. Metode Penelitian dan Pengembangan, 2016.)

Kemudian menghitung skor rata-rata dengan rumus, total skor yang diperoleh kemudian dikualitatifkan dengan rumus sebagai berikut:

Rumus:

$$P = \frac{X}{\sum X_i} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase

X = Jumlah jawaban responden dalam 1 item

$\sum X_i$ = Jumlah nilai ideal dalam item 100% = Konstanta

Adapun untuk menentukan kevalidan suatu produk dari para ahli ditinjau dari beberapa kriteria:

Tabel 3.3 Kriteria Jawaban Angket untuk Menentukan Kevalidan

Skala Nilai	Tingkat Validasi
81-100	Sangat Valid
61-80	Valid
41-60	Cukup
21-40	Kurang valid
0-20	Tidak valid