

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk tertentu kemudian menguji tingkat keefektifan produk yang telah dihasilkan.⁴³ Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau R&D (*Research and Development*). Research and Development (R&D) merupakan proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Penelitian pengembangan merupakan salah satu jenis penelitian yang dapat menjadi penghubung atau pemutus kesenjangan antara penelitian dasar dengan penelitian terapan. Dari uraian tersebut maka dapat ditarik kesimpulan bahwa *Research and Development* adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk-produk tertentu. Melalui penelitian masalah pendidikan dapat dicarikan Solusi nya sehingga dapat mengembangkan dan mengaplikasikan Pendidikan yang lebih inovatif. Penelitian dan pengembangan Pendidikan adalah proses ilmiah yang mengidentifikasi kebutuhan, mengembangkan produk dan memvalidasi produk tersebut menjadi produk baru yang memuaskan kebutuhan. Suatu produk baru dikembangkan dengan menggunakan metode yang sistematis dan uji lapangan sedemikian rupa sehingga memenuhi kriteria atau standar mutu, efisiensi dan efektifitas

⁴³ Sugiyono, "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D"

tertentu. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk menggunakan metode penelitian R&D.

Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan media ini adalah Model ADDIE. Model ADDIE merupakan singkatan dari *Analyze, Design, Develop, Implement dan Evaluate*. Model ini dikembangkan pada tahun 1970-an dan biasa digunakan untuk pengembangan produk atau model desain pembelajaran model ini biasa digunakan dalam konteks pengembangan produk pembelajaran berbasis kinerja. Tahapan model meliputi *Analyze, Design, Develop, Implement dan Evaluate*. Pengembangan pada setiap tahapan saling terkait satu sama lain. Tahapan evaluasi berada di bagian terakhir, namun evaluasi digunakan untuk melakukan evaluasi pada setiap tahapan sebelumnya dimulai dari tahapan analisis, desain, pengembangan dan implementasi.

B. Prosedur dan Pengembangan

Prosedur pengembangan ini menggunakan model ADDIE terdiri dari 5 tahapan yaitu *Analyze* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), *Evaluation* (evaluasi). Langkah-langkah penelitian dan pengembangan tersebut adalah sebagai berikut:

1. *Analyze* (analisis)

Pada tahap ini analisis dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi oleh pihak sekolah yang berkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan di sekolah sama ini. Selanjutnya menentukan media

pembelajaran yang diperlukan peserta didik di MI Miftahul Muna, untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.

Tahapan analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi kemungkinan penyebab sebuah kesenjangan kinerja pembelajaran. Untuk memenuhi tahap analisis, guru harus mampu untuk menentukan instruksi yang akan menutupi kekosongan atau kesenjangan, mengemukakan tingkat yang akan menutup kekosongan, serta menawarkan strategi untuk menutup kesenjangan dalam kinerja berdasarkan bukti empiris tentang potensi untuk keberhasilan pembelajaran. Jika peserta didik meminta perubahan, ulangi tahapan analisis atau bagian yang sesuai dari analisis dan mempersiapkan revisi dokumen analisis rangkuman.⁴⁴

a. Analisis kebutuhan

Dalam menganalisis kebutuhan peneliti menganalisis metode, model, dan media pembelajaran yang telah diterapkan disekolah dengan melalui wawancara dan observasi. Peneliti dapat menentukan kegiatan pembelajaran dan media pembelajaran yang diperlukan untuk proses pembelajaran dengan melakukan tahap analisis kebutuhan.

b. Analisis kurikulum

Peneliti menganalisis kurikulum yang diterapkan di MI Miftahul Muna. Selanjutnya peneliti melakukan penyesuaian isi materi yang akan dimuat dalam media pembelajaran Buku Cerita Bergambar

⁴⁴ Branch, R. M. (2009). *Instructional Design : The ADDIE Approach*. Springer.

dalam konteks pembelajaran yang mengarahkan peserta didik untuk meningkatkan hasil belajarnya. Analisis kurikulum ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui isi dari muatan pembelajaran kelas II di MI Miftahul Muna seperti CP (Capaian Pembelajaran) dan TP (Tujuan Pembelajaran). Dengan hal ini, peneliti dapat melakukan analisis yang sesuai dengan muatan pembelajaran dan materi pembelajaran yang sesuai dengan kelas II di MI Miftahul Muna.

c. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Diketahui dalam kelas II di MI Miftahul Muna terdapat 38 peserta didik. Setiap peserta didik memiliki karakteristik yang berbeda. Oleh sebab itu, untuk memenuhi kebutuhan peserta didik maka dibutuhkan suatu media pembelajaran

2. *Design* (desain)

Tahapan desain pengembangan media Buku Cerita Bergambar meliputi beberapa kegiatan sebagai berikut:

1) Penyusunan Materi

Di dalam penelitian pengembangan ini. Peneliti memilih mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 2. Hal ini dikarenakan materi Bahasa Indonesia terlalu sulit dipahami sehingga membuat siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Selain itu siswa kesulitan untuk memahami dan membaca materi yang di ajarkan, dan memerlukan media pembelajaran supaya mudah dipahami oleh peserta didik. Materi ini juga memerlukan gambar-gambar. Peneliti berharap dengan adanya media Buku Cerita Bergambar dapat meningkatkan

minat belajar peserta didik. Penyusunan materi diperoleh dari buku Bahasa Indonesia peserta didik kelas 2.

2) Penyusunan Media Buku Cerita Bergambar

Untuk menyusun media Buku Cerita Bergambar yaitu dengan menyiapkan media untuk rancangan awal pembuatan berupa aplikasi canva dan google untuk mencari gambar-gambar lainnya. Berikut ini adalah beberapa spesifikasi yang diharapkan dari adanya media pembelajaran Buku Cerita Bergambar yang akan dikembangkan oleh peneliti pada mata pelajaran Bahasa Indonesia:Media pembelajaran Mini dikembangkan berdasarkan mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas II di MI Miftahul Muna.

3. *Development* (Pengembangan)

Tahap Develop bertujuan untuk menghasilkan dan memvalidasi sumber belajar yang dipilih. Sumber daya yang dibutuhkan dalam pelaksanaan pembelajaran yang sudah direncanakan mesti diidentifikasi oleh guru untuk menyelesaikan tahap Development ini. Setelah itu, untuk implementasi pengajaran yang direncanakan, pemilihan atau pengembangan seluruh alat yang diperlukan, kemudian mengevaluasi output pembelajaran, dan menuntaskan tahap yang tersisa dari rangkaian desain pengajaran ADDIE.

4. *Implementation* (Implementasi)

Tahap Implement ini bertujuan agar guru mempersiapkan lingkungan belajar dan melibatkan peserta didik dengan baik dalam proses pembelajaran. Taham implementasi ini memiliki prosedur umum

yakni mempersiapkan guru dan mempersiapkan peserta didik. Guru harus menyesuaikan lingkungan belajar yang sebenarnya agar peserta didik dapat mulai membangun pengetahuan dan keterampilan baru yang diperlukan untuk menutup kesenjangan kinerja peserta didik dalam pembelajaran. Kegiatan pengembangan dan evaluasi menandakan tahap akhir dari fase implementasi. Sebagian besar pendekatan ADDIE menggunakan tahap implementasi untuk peralihan ke kegiatan evaluasi sumatif dan strategi lain yang menerapkan proses belajar mengajar. Hasil dari tahap ini adalah strategi implementasi. Komponen umum dari strategi implementasi adalah rencana pelajar dan rencana fasilitator.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi ini bertujuan untuk menilai kualitas produk dan proses pengajaran, baik sebelum maupun sesudah tahap implementasi⁴⁵ proses verifikasi bahwa model yang dibangun atau dibuat berhasil dan memenuhi harapan awal. Padahal, tahapan evaluasi bisa muncul pada empat tahapan di atas. Evaluasi yang dilakukan pada masing-masing dari keempat fase di atas disebut evaluasi karena tujuannya adalah untuk meminta koreksi.

Berdasarkan uraian tersebut peneliti memilih jenis penelitian dan pengembangan karena peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran yaitu media Buku Cerita Bergambar untuk meningkatkan Kemampuan Membaca pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 2

⁴⁵ Branch, R. M. (2009). *Instructional Design : The ADDIE Approach*. Springer.

yang akan dikembangkan sebagai wujud media Buku Cerita Bergambar dengan inovasi baru namun dengan melalui tahap pengujian terlebih dahulu.

C. Uji Coba Produk

Uji coba dalam penelitian pengembangan perlu dilakukan agar dapat mengetahui kualitas produk yang dikembangkan. Uji coba dapat dilakukan melalui implementasi media Buku Cerita Bergambar tersebut pada kelompok terbatas sebelum diproduksi massal. Pengujian dilakukan dengan desain One-Group Pretest-Posttest dengan membandingkan sebelum dan sesudah menggunakan produk. Desain dalam penelitian ini yaitu One-Group Pretest-Posttest Design, yang di dalamnya ada pretest sebelum diberikan perlakuan dan posttest setelah perlakuan. Hal tersebut digunakan untuk membandingkan sebelum dan sesudah diberi perlakuan.⁴⁶ Penelitian ini hanya menggunakan satu kelas yaitu kelas II sebanyak 35 peserta didik yang akan diberikan perlakuan media Buku Cerita Bergambar. Waktu dalam penelitian ini dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan, pertemuan ke-1 peserta didik diberikan tes EGRA (Early Grade Reading Assessment) untuk mendiagnosa kesulitan membaca dan memirsa awal yang dialami peserta didik, dilanjutkan pemberian Pretest (tes awal), pertemuan ke-2 peserta didik akan diberikan perlakuan menggunakan media Buku Cerita Bergambar, dan dilanjut pemberian tes EGRA serta pemberian posttest (tes akhir). Gambar desain dalam penelitian ini sebagai berikut:

⁴⁶ Lilik Binti Mirnawati, Meirza Nanda Faradita, dan Berlina Titania Anggraenie, "Pengembangan Media Big Book Tema Kebersamaan dalam Mendukung Pembelajaran Keterampilan Menyimak Siswa Kelas II Sekolah Dasar," PROCEEDING UMSURABAYA, 2023.

Tabel 3. 1 Desain Penelitian One-Group Pretest-Posttest Design

O₁	X	O₂
<i>Pretest</i>	<i>Treatment/Perlakuan</i>	<i>Posttest</i>

(Sumber: 48ariativ, Wallen & Hyun, 2015)

Keterangan:

O₁ : Nilai Pretest (sebelum diberi perlakuan)

X : Perlakuan menggunakan media Buku Cerita Bergambar

O₂ : Nilai Posttest (setelah diberi perlakuan)

Menurut Arikunto, uji coba skala kecil dapat dilakukan dengan 4 atau 5 responden, yaitu dapat merekrut dari dalam populasi atau dari luar populasi yang memiliki ciri-ciri yang sama dengan populasi.

Dalam uji coba ini peneliti menggunakan 2 cara yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar sebagai berikut:

a. Uji Kelompok Kecil

Tahap ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui respon peserta didik serta memberikan penilaian terhadap kualitas produk yang dikembangkan. Uji coba dilakukan pada 5-10 peserta didik yang mewakili populasi target.

b. Uji Kelompok Besar

Pada tahap ini media yang dikembangkan atau dibuat tentunya sudah mendekati sempurna setelah melalui tahap uji coba kecil. Pada uji coba kelompok besar terdapat 35 peserta didik kelas II di MI Miftahul Muna dengan berbagai karakteristik yang sesuai dengan karakteristik populasi sasaran.

D. Subjek Uji Coba

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas II di MI Miftahul Muna yang berjumlah 35 peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran Buku Cerita Bergambar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

E. Jenis Data

Dalam pengembangan media Buku Cerita Bergambar ini peneliti menggunakan 2 jenis data yaitu:

a. Data Kualitatif,

data ini diambil dari hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti dengan guru pengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas II yang berlaku juga sebagai wali kelas kelas II di MI Miftahul Muna.

b. Data Kuantitatif,

data ini diambil dari lembar validasi dari ahli materi, ahli media, angket respon pendidik, dan hasil rubrik penilaian kemampuan membaca peserta didik

F. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen Pengumpulan Data adalah alat yang digunakan untuk mengevaluasi fenomena sosial atau psikologis yang sedang dipelajari. Fenomena dijelaskan menggunakan kuesioner. Instrumen pengumpulan data digunakan untuk mengenkripsi data-data hasil analisis. Pengembangan media visual Buku Cerita Bergambar menggunakan instrumen berupa lembar validasi dan angket. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar validasi dan angket (kuesioner) yang akan dirincikan sebagai berikut:

A. Observasi

Pengertian observasi adalah proses pengamatan yang dilakukan dengan pencatatan sistematis terhadap gejala-gejala yang ditemui pada pengamatan lapangan, Peneliti mengamati proses pembelajaran di MI Miftahul Muna khususnya di kelas II . Dari hasil observasi yang peneliti sudah lakukan dapat mengetahui proses pembelajaran yang dilakukan di kelas II.

B. Wawancara

Menurut Sugiyono wawancara adalah suatu teknik pengumpulan data ketika ingin melakukan penelitian untuk mengidentifikasi suatu masalah yang perlu diteliti serta ketika peneliti ingin mempelajari responden secara lebih mendalam dan jumlah responden sedikit. Wawancara dilakukan kepada guru atau 50 orang pengajar kelas II MI Miftahul Muna, wawancara sendiri digunakan guna mengumpulkan informasi mengenai data permasalahan pembelajaran Bahasa Indonesia SD/MI kelas II serta mengkaji karakteristik peserta didik serta memeriksa karakteristik peserta didik pengguna media pembelajaran di dalam kelas . Berdasarkan dari hasil wawancara, peneliti berasumsi bahwa pengembangan media pembelajaran Buku Cerita Bergambar akan ideal untuk diterapkan di sekolah.

C. Dokumentasi

Dalam kamus besar Bahasa Indonesia dokumentasi dapat diartikan sebagai kumpulan bukti, dan informasi seperti gambar, kutipan, surat

kabar, atau referensi lainnya.⁴⁷ Dalam penelitian ini dokumentasi yang dipakai berupa gambar atau foto beserta penjelasan yang terkait dengan hasil belajar peserta didik kelas II di MI Miftahul Muna.

D. Lembar Tes Peserta Didik

Pada Teknik pengumpulan data ini dilakukan pada subjek yang akan diujikan yaitu kepada peserta didik, khususnya untuk peserta didik pada kelas II MI Miftahul Muna. Dengan adanya tes ini nantinya peserta didik akan diberikan lembar tes berupa pretest dan posttest. Berikut ini adalah kisi-kisi pretest dan posttest untuk mengetahui apakah subjek telah memenuhi hasil pembelajaran atau belum memenuhi.

Tabel 3. 2 Rubrik Penilaian Kemampuan Membaca

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	Kriteria			
			1	2	3	4
1.	Lafal	Peserta didik mampu mengucapkan setiap huruf dengan baik dan benar				
		Peserta didik mampu mengucapkan suku kata dengan baik dan benar				
2.	Intonasi	Peserta didik menggunakan intonasi yang tepat dan sesuai dengan makna kalimat.				
		Peserta didik mampu menggunakan kecepatan membaca sesuai dengan tempo.				
		Peserta didik mampu menggunakan jeda pada setiap kalimat yang dibaca				
3.	Kelancaran	Peserta didik mampu membaca dengan lancar				
		Peserta didik dapat mengucapkan tulisan dengan lancar.				
4.	Kejelasan	Peserta didik mampu memahami isi dari bacaan yang telah dibaca.				

⁴⁷ Blasius Sudarson, "Memahami Dokumentasi", Acarya Pustaka 3, No 1 (Desember 2017) : 53

		Peserta didik membaca dengan tidak tersendat-sendat				
--	--	---	--	--	--	--

(dimodifikasi dari Nabilah, Jihan Rona (2023))

E. Angket

Menurut Sugiyono angket adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena yang diamati. Dalam Menyusun angket atau instrumen validasi diperlukan kisi-kisi untuk menentukan indikatornya sebagai acuan dan pedoman dalam Menyusun pernyataan agar pernyataan tersebut sesuai serta dapat dijadikan pedoman.⁴⁸ Angket media Buku Cerita Bergambar ini diberikan kepada validator dan juga diberikan kepada peserta didik untuk mengetahui perbedaan setelah menggunakan media pembelajara Buku Cerita Bergambar.

1. Angket Validasi oleh Ahli Media

Lembar penilaian ahli media pembelajaran dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui apakah materi yang disusun dalam media Buku Cerita Bergambar yang dikembangkan sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran atau tidak. Indikator yang digunakan untuk penilaian ahli media pembelajaran dalam penelitian ini yaitu kegunaan media Buku Cerita Bergambar, ukuran media Buku Cerita Bergambar dan desain media

⁴⁸ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D..., 102

Tabel 3. 3 Kisi-kisi Angket Ahli Media

No	Komponen	Aspek Penilaian	Nomor Pernyataan
1.	Kelayakan	Teks dapat terbaca dengan baik	1
	Tampilan	Tampilan/desain bagian luar media dan tampilan dalam media yang menarik	2
		Pemilihan grafik background yang inovatif	3
		Ukuran teks, media, dan jenis huruf yang digunakan	4
		Ilustrasi, warna, gambar pendukung media Buku Cerita Bergambar yang inovatif	5
		Penyajian animasi gambar yang menarik	6
		Kejelasan uraian materi	7
		Kelogisan uraian materi	8
2.	Kelayakan Program	Penempatan dan penggunaan media Buku Cerita Bergambar	9
		Kemudahan penggunaan media Buku Cerita Bergambar)	10

(diadaptasi dari Kurniawati, 2021)

2. Angket Validasi Ahli Materi

Angket ini digunakan untuk menguji kesesuaian materi yang ada dalam produk dengan beberapa aspek seperti aspek kurikulum (standar isi), ketepatan materi dan sebagainya

Tabel 3. 4 Kisi-kisi Angket Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Indikator	Nomor Pernyataan
1.	Isi	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran	1
		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	2
		Keluasan cakupan isi materi	3

		Kelengkapan isi penjelasan materi	4
		Kemudahan materi untuk dipahami	5
2.	Tampilan	Kesesuaian materi dan gambar yang disertakan	6
		Kesesuaian penyajian urutan materi	7
		Kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik kelas II	8
		Kesesuaian bahan ajar dengan materi yang digunakan	9
		Kemenarikan materi	10

3. Angket Respon Peserta Didik

Angket ini diberikan kepada peserta didik untuk mengetahui pendapat peserta didik tentang penggunaan media pembelajaran setelah dilakukan proses pembelajaran. Berikut kisi-kisi dari angket penilaian produk oleh peserta didik

Tabel 3. 5 Kisi-kisi Respon Peserta didik

Indikator	Butir Angket	Nomor Butir
Respon terhadap materi cerita rakyat	Materi yang diajarkan menarik	1
	Kejelasan materi	2
Respon terhadap media buku cerita bergambar	Buku cerita bergambar mempermudah untuk membaca	3
	Buku cerita bergambar menarik	4
	Gambar dalam buku cerita bergambar menarik	5
	Mempermudah belajar mandiri	6
	Jenis ukuran huruf mudah dibaca	7
	Belajar menjadi menyenangkan	8
	Ukuran gambar sesuai	9
	Memotivasi untuk rajin membaca	10

4. Angket Ahli Bahasa

Instrumen ini akan digunakan untuk mengetahui bagaimana kelayakan media yang dikembangkan dari sisi kebahasaan. Angket tersebut akan diisi oleh validator dengan objektif artinya tidak ada campur tangan peneliti atau pihak ketiga dalam mengisi angket tersebut. Harapannya supaya validator dapat menilai dengan jujur sehingga diperoleh media yang memiliki kualitas yang baik. Berikut angket ahli Bahasa:

Tabel 3. 6 Penilaian Lembar Validasi Ahli Bahasa

Indikator	Butir Angket	Nomor butir
Respon terhadap materi cerita rakyat	Materi yang diajarkan menarik	1
	Kejelasan materi	2
Respon terhadap media buku cerita bergambar	Buku cerita bergambar mempermudah untuk meembaca	3
	Buku cerita bergambar menarik	4
	Gambar dalam buku cerita bergambar menarik	5
	Mempermudah belajar mandiri	6
	Jenis ukuran huruf mudah dibaca	7
	Belajar menjadi menyenangkan	8
	Ukuran gambar sesuai	9
	Memotivasi untuk rajin membaca	10

G. Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini menggunakan dua jenis data yaitu data kualitatif dan data kuantitatif.

a. Data Kualitatif

Data kualitatif pada penelitian ini berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan di MI Miftahul Muna sebagai tujuan

untuk implementasi produk pengembangan yang telah dibuat oleh peneliti. Wawancara dilakukan dengan guru kelas II di MI tersebut dengan melakukan wawancara terkait permasalahan yang terjadi pada peserta didik pada saat proses pembelajaran. Dokumentasi dilakukan sebagai sumber kevalidan penelitian dan bukti penelitian. Berdasarkan data-data yang sudah terkumpul tersebut, akan memunculkan ide atau solusi untuk perancangan media pembelajaran seperti apa yang akan dikembangkan sesuai dengan permasalahan-permasalahan yang ada dan sesuai dengan kebutuhan.

b. Data Kuantitatif

Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis dengan menggunakan Teknik analisis deskriptif kuantitatif yang diungkapkan dalam distribusi skor dan persentase terhadap kategori skala penilaian yang telah ditentukan. Setelah penyajian dalam bentuk persentase, kemudian langkah selanjutnya adalah mendeskripsikan dan mengambil kesimpulan tentang masing-masing indikator.

1. Analisis Lembar Angket Validasi Ahli Materi, Ahli Bahasa, dan Ahli Media

Data kuantitatif dalam penelitian ini berupa hasil validasi oleh validator dalam pengisian angket. Data kuantitatif ini dibuat dengan skala likert, karena akhirnya angket-angket dari ahli media maupun ahli materi tersebut diolah lagi menjadi skala likert. Skala likert adalah suatu skala psikometrik yang umum untuk digunakan dalam kuesioner, dan merupakan skala yang

paling banyak digunakan dalam sebuah riset, 57ariat ataupun penelitian.

Tabel 3. 7 Skor Penilaian Ahli

No	Indikator	Skor
1.	Sangat Baik	5
2.	Baik	4
3.	Cukup Baik	3
4.	Kurang Baik	2
5.	Sangat Kurang Baik	1

Setelah diperoleh data kemudian data dianalisis menggunakan rumus untuk mengetahui presentase serta kriteria dengan rumus berikut :

$$p \frac{f}{N} \times 100$$

p : Presentase Validasi

f : Skor Didapat

N : Skor Maksimal

Tabel 3. 8 Kriteria Validasi Ahli⁴⁹

Kriteria Validitas (%)	Tingkat Validitas
0% - 20%	Sangat Kurang Layak
20% - 40%	Kurang Layak
40% - 60%	Cukup Layak
60% - 80%	Layak
80% - 100%	Sangat Layak

⁴⁹ Syarifatul Inayah, “Peran Media Pembelajaran ‘Papan Pintar’ Pada Mata Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar.”

2. Analisis kemampuan membaca dengan pretest-posttest

Teknik analisis di bawah ini digunakan untuk mengukur kemampuan membaca dan memirsa melalui tes pretest-posttest. Adapun skor penilaian pretest-posttest sebagai berikut:

Tabel 3. 9 Skor Kemampuan Membaca

No	Indikator	Skor
1.	Sangat Baik	4
2.	Baik	3
3.	Cukup Baik	2
4.	Kurang Baik	1

Setelah diperoleh data kemudian data dianalisis menggunakan rumus untuk mengetahui presentase serta kriteria dengan rumus berikut :

$$p \frac{\sum x}{n} \times 100$$

p : Presentase Validasi

$\sum x$: Skor Didapat

n : Skor Maksimal

Tabel 3. 10 Kriteria Kemampuan Membaca

Kriteria Validitas (%)	Tingkat Validitas
0% - 25%	Kurang Layak
25% - 50%	Cukup Layak
50% - 75%	Layak
75% - 100%	Sangat Layak

3. Analisis Respon Peserta Didik

Teknik analisis di bawah ini digunakan untuk mengukur respon peserta didik. Adapun skor respon peserta didik sebagai berikut:

Tabel 3. 11 Skor Respon Peserta Didik

No	Indikator	Skor
1.	Sangat Baik	5
2.	Baik	4
3.	Cukup Baik	3
4.	Kurang Baik	2
5.	Sangat Kurang Baik	1

Setelah diperoleh data kemudian data dianalisis menggunakan rumus untuk mengetahui presentase serta kriteria dengan rumus berikut :

$$p \frac{\sum x}{n} \times 100$$

p : Presentase Validasi

$\sum x$: Skor Didapat

n : Skor Maksimal

Tabel 3. 12 Kriteria Respon Peserta Didik

Kriteria Validitas (%)	Tingkat Validitas
0% - 20%	Sangat Kurang Layak
20% - 40%	Kurang Layak
40% - 60%	Cukup Layak
60% - 80%	Layak
80% - 100%	Sangat Layak