

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) yang dikemukakan oleh Borg and Gall dalam Sugiyono dengan pendekatan deskriptif kuantitatif. Menurut Sugiyono (2017:407) penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Penelitian pengembangan ini dilakukan untuk menghasilkan sebuah produk media pembelajaran interaktif berupa media komik berbasis android untuk pembelajaran menulis teks eksposisi pada siswa kelas VIII SMP Dr. Musta'in Romly Lamongan tahun ajaran 2019/2020.

Media pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam pembelajaran materi teks eksposisi, sehingga siswa kelas VIII SMP Dr. Musta'in Romly Lamongan dapat membuat teks eksposisi dengan pembelajaran yang menarik, dan interaktif.

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur adalah tahapan yang akan dilakukan dalam penelitian. Dalam penelitian ini, prosedur yang digunakan adalah prosedur pengembangan Borg and Gall dalam Sugiyono (2017:409). Tahapan pengembangan yang diungkap oleh Sugiono terdiri atas 10 tahap, yaitu: (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian, (9) revisi produk, dan (10) produksi masal.

Berdasarkan pada potensi dan masalah serta tujuan penelitian yaitu mendeskripsikan proses pengembangan media, mendeskripsikan keefektifan media, mendeskripsikan kepraktisan media, dan belum sampai pada produksi massal maka peneliti membatasi langkah-langkah pengembangan Sugiyono dari 10 tahap menjadi 9 tahap dengan mengurangi tahap terakhir yaitu

produksi masal. Berikut merupakan gambaran tahap-tahap penelitian pengembangan yang akan dikembangkan.



Gambar 3.1 Tahap Pengembangan (Sugiyono, 2017:409).

1. Potensi dan Masalah

Potensi merupakan segala sesuatu yang bila didayagunakan akan memiliki nilai tambah (2017:409). Potensi yang terdapat pada penelitian ini adalah pemanfaatan media pembelajaran yang dapat membantu jalannya proses kegiatan pembelajaran dan membantu dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Potensi dan masalah pada penelitian pengembangan ini didasarkan atas hasil analisis kebutuhan yang dilakukan di SMP Dr. Musta'in Romly Lamongan pada kelas VIII. Potensi dan masalah yang didapatkan adalah kurangnya kreatifitas guru dalam mengembangkan bahan ajar sehingga siswa kelas VIII dalam memahami dan menulis teks eksposisi masih rendah.

2. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara dan berdiskusi dengan guru mata pelajaran bahasa Indonesia kelas VIII SMP Dr. Musta'in Romly Lamongan. Data yang dikumpulkan mengenai faktor-faktor kesulitan yang dialami siswa pada saat pembelajaran, pendukung dan penghambat pelaksanaan pembelajaran, dan mengenai penggunaan media pembelajaran. Setelah ditemukan permasalahan, selanjutnya data dikumpulkan untuk dianalisis kebutuhannya baik dari

indikator, kajian kedalaman materi, penggunaan media pembelajaran dan sumber bahan materi. Hasil pengumpulan data digunakan sebagai bahan pertimbangan pengembangan bahan ajar yang dilakukan.

3. Desain Produk

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, langkah selanjutnya adalah membuat desain produk yang dikembangkan. Produk yang dihasilkan berupa media komik teks eksposisi berbasis android. Pada tahap desain produk ini, dilakukan beberapa tahap pengembangan yaitu peneliti membuat sinopsis cerita dan gambaran tokoh, membagi adegan dari sinopsis ke dalam panel, menggambar skenario oleh ilustrator ke dalam bentuk sketsa. Setelah itu, dilakukan pengemasan media dalam bentuk aplikasi android. Media komik berbasis android ini disesuaikan dengan buku kurikulum 2013 Kelas VIII SMP/MTs Mata Pelajaran Bahasa Indonesia pada bab 3 yaitu teks eksposisi dengan kompetensi dasar 4.6 yaitu siswa diharapkan mampu menyajikan gagasan dalam bentuk teks eksposisi artikel ilmiah populer (lingkungan hidup, kondisi sosial, dan/atau keragaman budaya, dll) dalam wujud secara tertulis dengan memperhatikan struktur dan unsur kebahasaan. Pada tahap desain produk ini peneliti menentukan perencanaan penggunaan media komik berbasis android untuk mengetahui media yang digunakan peneliti efektif, praktis, dan menarik.

4. Validasi Desain

Sugiyono (2017:414) berpendapat bahwa validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai rancangan produk, dalam hal ini metode baru secara rasional akan lebih efektif dari yang lama atau tidak. Validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk yang dirancang. Setiap pakar diminta untuk menilai media tersebut, sehingga dapat diketahui kelemahan dan kekuatannya. Dalam validasi desain/produk terdapat dua validasi, yaitu validasi media dan validasi *user*.

a. Validasi ahli

Terdapat dua validasi ahli yaitu

1) **Validasi ahli materi**

Validasi ahli materi bertujuan untuk mengetahui kesesuaian materi dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran berdasarkan pada pengisian angket oleh validator ahli materi. Adapun yang bertindak sebagai validator ahli materi adalah Idhoofiyatul Fatin M.Pd.

2) **Validasi ahli media**

Validasi ahli media bertujuan untuk mengetahui kepraktisan media yang telah dikembangkan berdasarkan pada pengisian angket oleh validator ahli media. Adapun yang bertindak sebagai validator media adalah Shoffan Shoffa, M.Pd.

b. Validasi *user*

Validasi *user* bertujuan untuk mengetahui kepraktisan media komik berbasis android berdasarkan pada pengisian angket oleh validator *user*. Adapun yang bertindak sebagai validator *user* tersebut adalah guru mata pelajaran bahasa Indonesia di SMP Dr. Musta'in Romly yaitu Ibu Ina Roifatul Ma'rifah S.Pd., M.Pd.

5. **Revisi Desain**

Revisi merupakan proses perbaikan kekurangan produk yang diungkap dalam proses validasi. Berdasarkan masukan para ahli, proses perbaikan atau revisi dilakukan untuk mendapatkan hasil yang maksimal yang selanjutnya akan diuji cobakan produk tersebut.

6. **Uji coba Produk**

Uji coba produk ini dilaksanakan dengan mengambil sampel kelompok kecil dalam satu kelas berjumlah lima siswa kelas VIII SMP Dr. Musta'in Romly Lamongan tahun ajaran 2019/2020. Selama uji coba produk berlangsung peneliti bertindak sebagai observer dengan mencatat kekurangan dan kelebihan media serta mendapatkan penilaian respon siswa terhadap media komik yang dikembangkan. Uji coba produk dilakukan untuk melihat keefektifan produk yang dikembangkan. Setelah melakukan uji coba produk dan pengisian angket respons siswa, maka akan dilakukan revisi untuk perbaikan.

7. Revisi Produk

Kegiatan revisi produk ini dilakukan apabila dalam uji coba produk masih terdapat kekurangan/kelemahan berdasarkan hasil catatan penelitian maupun pengamatan serta melalui angket respons siswa terhadap media pembelajaran pada saat uji coba kelompok kecil. Revisi ini dilakukan untuk penyempurnaan produk yang dikembangkan. Produk yang telah direvisi kemudian diadakan uji coba pemakaian.

8. Uji coba Pemakaian

Uji coba pemakaian ini dilaksanakan dengan mengambil sampel kelompok besar yaitu 28 siswa kelas VIII SMP Dr. Musta'in Romly Lamongan tahun ajaran 2019/2020. Selama ujicoba berlangsung dilakukan pengamatan melalui observasi oleh peneliti tentang kekurangan dan kendala yang masih terjadi ketika produk tersebut diujikan. Setelah mencoba media tersebut, Siswa diberi tugas membuat teks eksposisi untuk menguji keefektifan media yang digunakan. Selain itu peserta didik juga diberikan angket respons terhadap penggunaan media komik berbasis android pada akhir uji coba. Angket tersebut kemudian dianalisis untuk mengetahui kepraktisan produk dan respon pengguna terhadap media yang dikembangkan.

Setelah pengujian terhadap produk berhasil, maka selanjutnya produk yang berupa media pembelajaran tersebut diterapkan pada lingkup lembaga pendidikan yang lebih luas. Penelitian ini dilakukan sampai tahap kesembilan atau revisi produk tahap akhir karena keterbatasan penelitian.

9. Revisi Produk

Revisi produk media komik berbasis android pada tahap ini dilakukan apabila produk yang diuji cobakan pada kelompok besar masih mempunyai kekurangan dan kelemahan sehingga perlu dilakukan revisi untuk menghasilkan produk akhir media komik berbasis android yang siap dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

C. Tahap Penelitian

1. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian akan dilakukan di kelas VIII SMP Dr. Musta'in Romly Lamongan. Waktu penelitian dilakukan pada tanggal 7 – 10 Juli 2019, semester ganjil tahun ajaran 2019/2020.

2. Sumber Data dan Subjek Penelitian

- a. Sumber data didapatkan dari hasil pengisian angket validasi oleh validator ahli (ahli materi dan ahli media) dan validator *user*, pengisian angket respon siswa dan penilaian tugas yang dikerjakan oleh siswa SMP Dr. Musta'in Romly Lamongan tahun ajaran 2019/2020.
- b. Subyek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Dr. Musta'in Romly Lamongan.

3. Teknik Pengumpulan Data

a. Angket

Sugiyono (2017:199) berpendapat bahwa angket merupakan suatu cara mengumpulkan data yang dilakukan dengan cara memberikan serentetan pertanyaan tertulis yang ditujukan kepada responden. Pada pengumpulan data angket ini digunakan skala likert. Skala Likert merupakan skala yang digunakan untuk pengukur sikap dan pendapat responden (Sugiyono, 2017:134).

Angket yang digunakan pada penelitian ini terdapat 2 jenis, yaitu angket penilaian media pembelajaran komik dan angket respons siswa. Angket penilaian media diisi oleh tim ahli yang terdiri dari validator ahli materi, validator ahli media, dan validator *user* yang bertujuan untuk menilai kepraktisan media pembelajaran berbentuk komik. Angket untuk siswa yang digunakan untuk mengetahui respons siswa terhadap media komik berbasis android.

b. Tes

Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes uraian berstruktur (terbatas). Menurut Sudjana (2011:35) tes uraian berstruktur merupakan soal jawaban singkat yang bersifat terbuka

dan bebas menjawabnya. dalam hal ini pertanyaan telah diarahkan kepada adanya pembatasan tertentu. Dengan adanya pembatasan tersebut siswa akan lebih terarah sesuai dengan yang diharapkan.

Teknik penilaian tes uraian digunakan untuk menilai hasil dari produk teks eksposisi yang telah dibuat oleh siswa. Hasil nilai yang didapat digunakan sebagai indikator kephahaman siswa terhadap materi teks eksposisi dan untuk mengetahui keefektifan media komik berbasis android.

4. Instrumen Penelitian

Intrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan instrumen non-tes berupa angket atau kuesioner dan instrument tes. Kisi-kisi intrumen penelitian adalah sebagai berikut:

a. Angket

1) Angket Validator Ahli Materi

Angket ini bertujuan untuk mengetahui kesesuaian materi pembelajaran dengan media yang kembangkan. Angket untuk ahli materi berisi kesesuaian media pembelajaran berdasarkan aspek materi, konstruksi, dan bahasa. Berikut ini adalah kisi-kisi angket untuk ahli materi. Kisi-kisi instrumen penelitian ini diadaptasi dari penelitian yang dilakukan oleh Rocky Kalvadema (2017:61).

Tabel 3.1 Kisi-kisi Angket Validator Ahli Materi

Aspek	Indikator
Materi	1. Kesesuaian materi dengan KI dan KD.
	2. Kesesuaian materi dengan indikator pencapaian.
	3. Kesesuaian materi dengan kebutuhan mengajar.
	4. Kesesuaian materi dengan tingkat pengetahuan mahasiswa.
	5. Keruntutan tingkat kesulitan memahami materi.
Konstruksi	6. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.
	7. Kesesuaian contoh dengan materi.

	8. Kejelasan materi.
	9. Keruntutan penyajian dalam materi pembelajaran.
Bahasa	10. Ketepatan pemilihan bahasa dalam menyampaikan materi.
	11. Pemakaian bahasa mudah dipahami.
	12. Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia
	13. Penggunaan dialog atau teks yang menarik dan mengarah pada pemahaman konsep

(Diadaptasi dari sumber penelitian Rocky Kalvadema (2017:61))

Dari kisi-kisi angket validator ahli materi di atas akan dijadikan panduan pembuatan angket validasi.

2) Angket Validator Ahli Media

Angket ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan produk dari segi media. Angket untuk ahli media berisi tentang aspek tampilan gambar, aspek tampilan tulisan, pemrograman fungsi media dan manfaat media. Di bawah ini adalah kisi-kisi angket untuk ahli media. Kisi-kisi ini diadaptasi dari instrumen penelitian yang dilakukan oleh Ade Prahmadia Fuad (2016:134).

Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket Validator Ahli Media

Aspek	Indikator
Tampilan gambar	1. Kesesuaian format tampilan dan gambar dengan materi.
	2. Terdapat panel-panel dalam komik berbasis android untuk memisahkan gambar satu dengan gambar lainnya.
	3. Panel dalam sebuah halaman komik berbasis android disusun dengan arah baca komik yang tepat.
	4. Jarak antara panel-panel dan balon kata serasi.
	5. Kesesuaian tata letak balon kata telah sesuai untuk memudahkan pembelajaran.
	6. Variasi gambar.
	7. Menggunakan kombinasi warna yang menarik.

	8. Ketepatan spasi dan keterbacaan.
	9. Kesesuaian gambar dengan keadaan kelas yang sebenarnya.
Tampilan tulisan	10. Kesesuaian penulisan judul pada media komik berbasis android.
	11. Kesesuaian ukuran huruf pada teks komik berbasis android.
	12. Penggunaan kata pada dialog komik berbasis android.
	13. Kejelasan tulisan pada dialog komik berbasis android.
	14. Kemudahan memahami alur cerita melalui penggunaan bahasa.
Layout/Format	15. Kemudahan berinteraksi dengan media.
	16. Kejelasan struktur navigasi.
	17. Kemudahan penggunaan tombol.
Fungsi media komik berbasis android	18. Media komik berbasis android sebagai sumber belajar.
	19. Bahasa penyampaian yang digunakan media pembelajaran komik berbasis android mudah untuk dipahami.
	20. Media pembelajaran komik berbasis android mampu menarik minat baca.
Manfaat media komik berbasis android	21. Penyajian ilustrasi komik mengarah pada pemahaman materi.
	22. Proporsi komik sebagai hiburan dan alat penambah pengetahuan.
	23. Media komik menimbulkan senang ketika membacanya dan mendorong pembaca untuk membacanya secara tuntas.

(Diadaptasi dari sumber penelian Ade Prahmadia Fuad (2016:134))

Dari kisi-kisi angket validator ahli media di atas akan dijadikan panduan pembuatan angket validasi.

3) Angket Validator User

Angket ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan produk dari segi penggunaan media. Angket untuk validator *user* berisi tentang aspek materi, tampilan, isi, kemanfaatan. Di bawah ini adalah kisi-kisi angket untuk validator *user*. Kisi-kisi

ini diadaptasi dari instrumen penelitian yang dilakukan oleh Rocky Kalvadema (2017:61) dan Andy Ariyono (2012:30).

Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Validator *User*

Aspek	Indikator
Materi	1. Kesesuaian materi dengan KI dan KD dan silabus.
	2. Kesesuaian materi dengan indikator pencapaian.
	3. Kesesuaian materi dengan kebutuhan mengajar.
Tampilan	4. Teks dapat dibaca dengan baik.
	5. Petunjuk penggunaan komik berbasis android mudah dipahami.
	6. Komik berbasis android mudah digunakan.
	7. Animasi mudah untuk memahami materi.
Isi	8. Tokoh dalam media komik berbasis android menarik.
	9. Dialog dalam komik berbasis android mempermudah memahami materi.
	10. Pembelajaran teks eksposisi jadi lebih menarik.
	11. Dengan media komik berbasis android dapat mempermudah menulis teks eksposisi.
	12. Bahasa yang digunakan dalam dialog mudah diapahami.
Kemanfaatan	13. Komik berbasis android dapat menarik minat untuk membaca.
	14. Komik berbasis android dapat memberikan banyak pengalaman dan pengetahuan.
	15. Komik berbasis android dapat digunakan sebagai sarana belajar secara mandiri.

(Diadaptasi dari sumber penelian Kalvadema (2017:61) dan Ariyono (2012:30))

Dari kisi-kisi angket validator *user* di atas akan dijadikan panduan pembuatan angket validasi *user*.

4) Angket Respon Siswa kelas VIII SMP Dr. Musta'in Romly Lamongan

Angket ini bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap media yang dikembangkan. Angket untuk respon siswa berisi tentang aspek tampilan, isi, dan gambar. Berikut adalah kisi-kisi angket untuk siswa kelas VIII SMP Dr. Musta'in Romly Lamongan tahun ajaran 2019/2020. Kisi-kisi ini diadopsi dari instrumen penelitian yang dilakukan oleh Ade Prahmadia Fuad (2016:134) dan Andy Ariyono (2012:30).

Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Respon Siswa

Aspek	Indikator
Tampilan	1. Teks dapat dibaca dengan baik.
	2. Petunjuk penggunaan komik berbasis android mudah dipahami.
	3. Komik berbasis android mudah digunakan.
	4. Animasi mudah untuk memahami materi.
	5. Tokoh dalam media komik berbasis android menarik.
Isi	6. Dialog dalam komik berbasis android mempermudah memahami materi.
	7. Pembelajaran teks eksposisi jadi lebih menarik.
	8. Dengan media komik berbasis android dapat mempermudah menulis teks eksposisi.
	9. Bahasa yang digunakan dalam dialog mudah dipahami.
Kemanfaatan	10. Komik berbasis android dapat menarik minat untuk membaca.
	11. Komik berbasis android dapat memberikan banyak pengalaman dan pengetahuan.
	12. Komik berbasis android dapat digunakan sebagai sarana belajar secara mandiri.

(Diadaptasi dari sumber penelian Fuad (2016:134) dan Ariyono (2012:30))

Dari kisi-kisi angket untuk siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 10 Surabaya di atas akan dijadikan panduan pembuatan angket respon siswa.

b. Tes

Penilaian tes uraian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keefektifan produk terhadap media yang dikembangkan. Berikut adalah kriteria penilaian soal tes uraian untuk siswa kelas VIII SMP Dr. Musta'in Romly Lamongan.

Tabel 3.5 Kriteria Penilaian Soal Tes

No	Aspek Penilaian	Skor	Indikator
1	Kesesuaian isi dengan topik	1	Isi dan topik kurang sesuai
		2	Isi dan topik cukup sesuai
		3	Isi dan topik sesuai
		4	Isi dan topik sangat sesuai
2	Kelengkapan Struktur	1	Menentukan struktur dalam teks eksposisi tidak lengkap
		2	Menentukan struktur dalam teks eksposisi kurang lengkap
		3	Menentukan struktur dalam teks eksposisi lengkap
3	Kelengkapan kaidah kabahasaan	1	Menuliskan minimal satu kaidah kebahasaan (kata teknis, konjungsi kausalitas, kata kerja mental, kata perujukan, kata persuasif)
		2	Menuliskan maksimal dua kaidah kebahasaan (kata teknis, konjungsi kausalitas, kata kerja mental, kata perujukan, kata persuasif)
		3	Menuliskan maksimal tiga kaidah kebahasaan (kata teknis, konjungsi kausalitas, kata kerja mental, kata perujukan, kata persuasif)
		4	Menuliskan maksimal empat kaidah kebahasaan (kata teknis, konjungsi kausalitas, kata kerja mental, kata perujukan, kata persuasif)

		5	Menuliskan semua kaidah kebahasaan (kata teknis, konjungsi kausalitas, kata kerja mental, kata perujukan, kata persuasif)
--	--	---	---

5. Teknik Analisis Data

a. Angket

Teknik analisis data untuk menentukan skor dari kepraktisan pengembangan komik berbasis Android sebagai media menulis teks eksposisi ini menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Penilaian dilakukan oleh tiga validator, yakni dua validator ahli (ahli materi dan ahli media) dan satu validator *user*. Skala Likert digunakan sebagai pedoman untuk mengetahui valid atau tidaknya media.

Teknik analisis data serupa juga digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap media yang dikembangkan melalui angket respon siswa. Berikut merupakan tabel skala Likert.

Tabel 3.6 Skala Likert

Penilaian	Skala Penilaian
Sangat Kurang	1
Kurang	2
Cukup	3
Baik	4
Sangat Baik	5

Sugiono (2017:135)

1) Angket Validator Ahli Materi

Data validator ahli materi terhadap kepraktisan produk dari segi materi dianalisis dengan cara mencari persentase jumlah jawaban responden atas pernyataan dalam angket dengan menggunakan rumus:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

2) Angket Validator Ahli Media

Data validator ahli media terhadap kepraktisan produk dari segi media dianalisis dengan cara mencari persentase jumlah jawaban responden atas pernyataan dalam angket dengan menggunakan rumus:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

3) Angket Validator User

Data validator user terhadap kepraktisan produk dari segi penggunaan dianalisis dengan cara mencari persentase jumlah jawaban responden atas pernyataan dalam angket dengan menggunakan rumus:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

4) Angket Respons Siswa

Data angket respon siswa terhadap media yang dikembangkan dianalisis dengan cara mencari persentase jumlah jawaban responden atas pernyataan dalam angket dengan menggunakan rumus:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasil validasi oleh validator ahli dan validator *user* diolah untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan. Hasil dari angket respons siswa diolah untuk mengetahui kepraktisan media yang dikembangkan. Untuk mengetahui nilai rata-ratanya, digunakan rumus berikut.

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

Keterangannya sebagai berikut:

\bar{X} : Mean/rata-rata

ΣX : Jumlah Skor (nilai keseluruhan)

N : Jumlah Subjek

Tabel 3.7 Kriteria Instrumen Penilaian

Penilaian	Kriteria Interpretasi
0% - 20%	Sangat Tidak Baik
21% - 40%	Tidak Baik
41% - 60%	Cukup
61% - 80 %	Baik
81% - 100%	Sangat Baik

b. Tes

Teknik analisis data untuk menentukan skor keefektifan dalam ujicoba pengembangan komik berbasis Android sebagai media pembelajaran menulis teks eksposisi ini menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Peneliti memberikan tes kepada siswa SMP Dr. Musta'in Romly Lamongan berupa tugas dengan menggunakan kriteria rata – rata perolehan skor, di mana setiap aspek memiliki skor 1 – 4 untuk kesesuaian isi, 1 – 3 untuk kelengkapan struktur, dan 1 – 5 untuk kaidah kebahasaan. Untuk mengelola hasil tes, peneliti menggunakan rumus berikut.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh siswa}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasil dari nilai tes diolah untuk mengetahui keefektifan media yang dikembangkan. Untuk mengetahui nilai rata-ratanya, digunakan rumus berikut.

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

Keterangannya sebagai berikut:

\bar{X} : Mean/rata-rata

$\sum X$: Jumlah Skor (nilai keseluruhan)

N : Jumlah Subjek

Acuan pengubahan skor menjadi presentase menurut Riduwan (2013:15) adalah sebagai berikut:



Tabel 3.8 Kriteria Instrumen Penilaian

Penilaian	Kriteria Interpretasi
0% - 20%	Sangat Tidak Baik
21% - 40%	Tidak Baik
41% - 60%	Cukup
61% - 80 %	Baik
81% - 100%	Sangat Baik

Riduwan (2013:15)