

BAB III

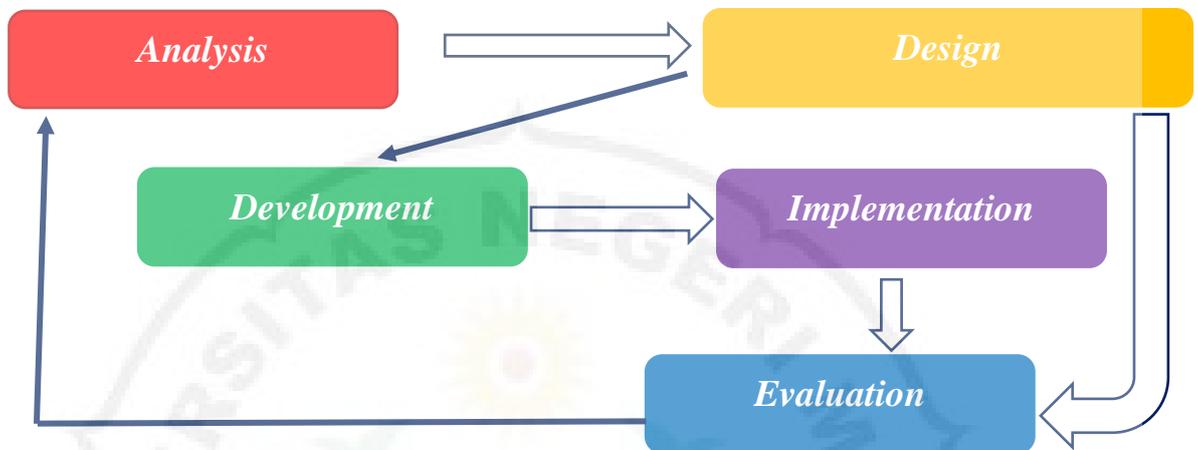
METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) yang diterjemahkan menjadi penelitian dan pengembangan. Menurut Sugiyono (2021, h.396) metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk yang telah dihasilkan. Penelitian ini mempunyai efektifitas dari produk yang sudah diuji. Adapun produk yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Komik dengan Model *Group Investigation* Pada Pelajaran IPAS Materi Indonesiaku Kaya Raya Topik Bagaimana Bentuk Indonesiaku Kelas V SD dan sekaligus untuk menguji kelayakan produk tersebut. Penelitian ini mengadaptasi model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*).

Peneliti memilih model ADDIE dengan alasan yaitu karena model pengembangan ADDIE pola dasar mendesain dan mengembangkan produk yang paling populer untuk aliran berpikir analitis atau berpikir ilmiah adalah dengan menggunakan kerangka ADDIE. Dalam dunia pendidikan pengembangan ini dijadikan salah satu model desain sistem pembelajaran dengan memperlihatkan sistem pembelajaran yang mudah dilakukan.

Adapun langkah-langkah model pengembangan ADDIE dapat dilihat sebagai berikut:



(Sumber: Dayana, 2021, h.27)

Gambar 3. 1 Metode Penelitian Berdasarkan Kerangka ADDIE

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 066056 Medan, Jl. Manyar Perumnas Mandala Kec. Medan Denai. Waktu pelaksanaan penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan pada Semester genap tahun pembelajaran 2023/2024.

3.3 Prosedur dan Rancangan Pengembangan

3.3.1 Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis pada beberapa aspek diantaranya, analisis kebutuhan guru, analisis peserta didik, analisis perangkat pembelajaran, analisis kurikulum dan materi, serta analisis tujuan pembelajaran. Adapun tahap analisis diuraikan sebagai berikut:

a) Analisis Kebutuhan Guru

Peneliti melakukan analisis terhadap masalah yang sering terjadi dalam proses pembelajaran. Analisis kebutuhan dilakukan dengan cara melakukan kegiatan wawancara dengan guru kelas V SD Negeri 066056 Medan mengenai masalah yang terkait dengan LKPD. Peneliti berharap bahwa nantinya perlu dikembangkan sebuah bahan ajar yang mampu membantu peserta didik dalam proses belajar dan membantu guru dalam mengelola pembelajaran lebih menarik.

b) Analisis Peserta Didik

Analisis peserta didik dilakukan untuk mengetahui karakteristik peserta didik berdasarkan segi perkembangan kognitif, sosial, dan emosional yang berada di kelas V SDN 066056 Medan sehingga nantinya peserta didik dapat memahami kegiatan pembelajaran yang ada dalam LKPD berbasis komik dengan model *group investigation* yang akan dirancang oleh peneliti.

c) Analisis Perangkat Pembelajaran

Analisis terhadap perangkat pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti berupa LKPD yang digunakan guru selama proses belajar mengajar dengan tujuan agar peneliti mengetahui bagaimana kelebihan dan kelemahan LKPD yang diterapkan di Kelas V SDN 066056 Medan sudah layak digunakan atau belum serta untuk memperbaiki pengembangan LKPD yang sudah ada sebelumnya agar sesuai dengan sistematika penyusunan LKPD yang baik dan benar.

d) Analisis Kurikulum dan Materi

Analisis kurikulum dan materi ini peneliti lakukan untuk mengetahui kurikulum yang digunakan di sekolah. Pemilihan materi dilakukan untuk

mengetahui dan menentukan konten yang sesuai dengan Capaian Pembelajaran dalam kurikulum.

3.3.2 Tahap Desain (*Design*)

Setelah melakukan tahap analisis dari ditemukan masalah pada tahap sebelumnya, maka kemudian peneliti melakukan pengkajian materi dan pengkajian konten pada LKPD, lalu hasil analisis digunakan sebagai acuan dalam pengembangan LKPD Berbasis Komik dengan Model *Group Investigation* pada Pelajaran IPAS Materi Indonesiaku Kaya Raya Topik Bagaimana Bentuk Indonesiaku Kelas V.

Setelah menganalisis kebutuhan berdasarkan informasi yang ada di sekolah, selanjutnya adalah peneliti mendesain produk yang akan dikembangkan yaitu LKPD Berbasis Komik dengan Model *Group Investigation* pada Pelajaran IPAS Materi Indonesiaku Kaya Raya Topik Bagaimana Bentuk Indonesiaku Kelas V.

a) Pengumpulan Bahan-bahan yang Sesuai dengan Materi

Pada tahap ini peneliti mulai mengumpulkan referensi yang relevan seperti bahan-bahan pendukung berupa materi untuk naskah cerita dan lainnya. Hal ini dimaksudkan agar terdapat beberapa alternatif yang dapat dipilih dan digunakan. Adanya beberapa referensi juga dapat menambah kelengkapan materi itu sendiri. Selain referensi, unsur-unsur yang dituangkan dalam LKPD seperti gambar pendukung juga dikumpulkan. Pemilihan bahan nantinya disesuaikan dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran.

b) Perancangan Produk

Setelah melakukan penetapan dan pemantapan materi, kemudian peneliti melakukan perancangan awal dalam pembuatan produk berupa Lembar Kerja

Peserta Didik (LKPD) Berbasis Komik Dengan Model *Group Investigation*. LKPD Berbasis Komik Dengan Model *Group Investigation* yang dirancang sesuai dengan CP, TP pada pelajaran IPAS Materi Indonesiaku Kaya Raya Topik Bagaimana Bentuk Indonesiaku Kelas V.

3.3.3 Tahap Pengembangan (*Development*)

Development merupakan tahap pengembangan dengan merealisasikan rancangan produk yang telah di desain. Tahap pengembangan ini mencakup penyusunan produk yang akan dirancang kemudian merealisasikan rancangan produk tersebut dan mengevaluasinya kemudian menentukan kelemahan dari produk tersebut maka peneliti melakukan revisi terhadap produk. Adapun hal-hal yang dilakukan pada tahap pengembangan yaitu:

- 1) Menghasilkan produk berupa LKPD Berbasis Komik Dengan Model *Group Investigation*
- 2) Menyusun angket validitas LKPD Berbasis Komik Dengan Model *Group Investigation* untuk diberikan kepada dosen ahli materi, ahli desain, dan guru agar mendapatkan masukan berupa saran mengenai LKPD Berbasis Komik Dengan Model *Group Investigation*.
- 3) Melaksanakan validasi angket kepada dosen ahli
- 4) Melaksanakan validasi produk kepada dosen ahli materi, dosen ahli desain, dan guru kelas V SD Negeri 066056 Medan sebagai praktisi pendidikan.
- 5) Memperbaiki produk yang dikembangkan sesuai masukan dari para dosen ahli validasi.

3.3.4 Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi ini, produk akan diuji coba dalam uji coba lapangan yaitu di kelas V SDN 066056 Medan. Pengimplementasian dilakukan sesuai dengan Modul Ajar yang telah dirancang sebelumnya. Peserta didik juga diberikan soal pretest dan posttest sesuai dengan materi yang dipelajari untuk melihat keefektifan LKPD Berbasis Komik Dengan Model *Group Investigation*. Kemudian akan dilakukan kegiatan validasi oleh praktisi pendidikan. Praktisi pendidikan dalam penelitian ini yaitu guru kelas V SDN 066056 Medan.

3.3.5 Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Setelah tahap implementasi selesai, kemudian dilanjutkan ke tahap evaluasi. Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dalam penelitian ini, pada tahap ini peneliti melakukan revisi terakhir terhadap LKPD yang telah dikembangkan berdasarkan masukan yang didapat dari guru dan hasil pretest dan posttest siswa. Evaluasi dilakukan untuk pengambilan kesimpulan terkait kelayakan, kepraktisan dan keefektifan penggunaan LKPD.

3.4 Subjek dan Objek Penelitian

a) Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 066056 Medan yang terdiri dari 20 peserta didik, 7 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan.

b) Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah LKPD Berbasis Komik dengan Model *Group Investigation* Materi Indonesiaku Kaya Raya Topik Bagaimana Bentuk Indonesiaku Kelas V SD.

3.5 Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

3.5.1 Instrumen Penelitian

3.5.1.1 Instrumen Validasi Ahli LKPD

Angket digunakan untuk mengukur kelayakan dari pengembangan produk LKPD berbasis komik dengan model *group investigation*. Lembar validasi ini akan diisi oleh para ahli yang disebut dengan validator. Lembar validasi diberikan kepada validator untuk mengukur tingkat kelayakan LKPD yang telah dikembangkan.

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi

No	Aspek	Nomor Item
1.	Muatan Materi	1, 2, 3, 4, 5
2.	Penyajian Materi	6, 7, 8
3.	Bahasa	9, 10
4.	Kebermanfaatan Materi	11, 12

Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Desain LKPD

No	Aspek	Nomor Item
1.	Tampilan	1, 2, 3, 4, 5
2.	Penggunaan Huruf	6, 7, 8
3.	Bahasa	9, 10
4.	Kriteria Fisik	11, 12

3.5.1.2 Instrumen Validasi Praktisi Pendidikan (Guru)

Adapun kisi-kisi kuesioner untuk validasi guru adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Angket Praktisi Pendidikan (Guru)

No	Aspek	Nomor Item
1.	Tampilan	1, 2, 3, 4,5
2.	Penyajian Materi	6, 7, 8, 9, 10
3.	Pembelajaran	11, 12, 13
4.	Bahasa	14, 15

3.5.1.3 Instrumen Tes

Tes ini dilakukan dalam dua tahap yaitu *pretest* dan *posttest*, bertujuan untuk mengukur efektivitas LKPD dengan prestasi belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan LKPD berbasis komik dengan model *group investigation*. Tes ini diberikan kepada siswa kelas V SD Negeri 066056 Medan. Adapun kisi-kisi soal yang akan divalidkan disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Soal Tes

TOPIK	Materi	Aspek Tingkat Kognitif (Taksonomi Bloom)						Jumlah
		C1	C2	C3	C4	C5	C6	
Bagaimana Bentuk Indonesiaku	Peta dan Komponennya	1, 5, 20	4, 9, 10, 11	3, 23	2, 6	7, 8	24, 30	15
	Letak dan Kondisi Geografis Indonesia	14, 16, 18	12, 21	13, 27, 29	17, 22	19, 25	15, 26, 28	15
Jumlah		6	6	5	4	4	5	30

3.5.2 Teknik Pengumpulan Data

3.5.2.1 Observasi

Dalam penelitian ini peneliti melakukan observasi langsung di kelas V SDN 066056 Medan. Menurut Sutrisno Hadi dalam (Sugiyono, 2021, h.203) Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari pelbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan.

Observasi pada penelitian ini adalah observasi jenis tidak terstruktur. Observasi tidak terstruktur adalah observasi yang tidak memiliki persiapan secara runtut perihal apa yang akan diamati atau diobservasi. Peneliti mengumpulkan data

tentang perangkat pembelajaran, materi dan kurikulum pembelajaran yang ada di SDN 066056 Medan.

3.5.2.2 Wawancara

Dalam mengumpulkan data dalam penelitian ini, peneliti juga menggunakan teknik wawancara (interview), yang mana wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil (Sugiyono, 2021, h.195). Teknik wawancara yang dilakukan oleh peneliti adalah dengan memberikan beberapa pertanyaan kepada guru mengenai kegiatan pembelajaran dan penggunaan LKPD di kelas. Adapun guru yang diwawancarai dalam penelitian ini adalah Ibu Nurhidayah Sitorus, S.Pd selaku wali kelas V SDN 066056 Medan.

Tabel 3. 5 Daftar Pertanyaan Wawancara dengan Guru Kelas V

No	Pertanyaan
1.	Apakah dalam pelaksanaan pembelajaran Ibu menggunakan LKPD?
2.	LKPD seperti apa yang biasanya Ibu gunakan?
3.	Bagaimana respon siswa saat Ibu menggunakan LKPD tersebut?
4.	Bagaimana tingkat hasil belajar siswa saat menggunakan LKPD tersebut?
5.	Apakah seluruh siswa tertarik dan menjadi lebih semangat belajar jika diberikan teks bergambar dalam bentuk komik?
6.	Apakah sebelumnya Ibu pernah menyusun LKPD berbasis komik?
7.	Menurut Ibu LKPD seperti apa yang perlu dikembangkan untuk meningkatkan motivasi/hasil belajar siswa?
8.	Apakah Ibu tertarik untuk mengembangkan LKPD yang menarik untuk siswa dengan berbasis komik?
9.	Apakah sebelumnya Ibu pernah menggunakan model pembelajaran Group Investigation?
10.	Bagaimana pendapat Ibu tentang LKPD yang dikembangkan dengan berbasis komik dengan model pembelajaran Group Investigation dapat mendorong kemampuan kognitif siswa?

3.5.2.3 Kuesioner/Angket

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2021, h.199). Dalam penelitian ini kuesioner disusun untuk mengetahui kelayakan dari validator materi dan media dan juga kepraktisan LKPD yang dikembangkan pada penelitian ini.

3.5.2.4 Tes

Tes adalah teknik pengumpulan data dimana objek yang diteliti diminta mengerjakan tugas atau pekerjaan tertentu yang diberikan peneliti (Muliawan, 2014, h.191) Dalam penelitian ini, dilakukan pre-test dan post-test untuk mengukur keefektifan dari LKPD yang dikembangkan.

3.6 Teknik Analisis Data

3.6.1 Analisis Data Kualitatif

Data kualitatif dalam penelitian ini berupa kritik dan saran yang dikemukakan oleh ahli desain, ahli materi, guru kelas, dan respon siswa terhadap LKPD berbasis komik dengan model group investigation. Data tersebut kemudian dianalisis sebagai dasar untuk memperbaiki dan mengetahui kelayakan produk pengembangan yang dihasilkan.

3.6.2 Analisis Data Kuantitatif

Data kuantitatif dalam penelitian ini diperoleh dari hasil validasi ahli desain, ahli materi, guru, dan respon peserta didik. Analisis data deskriptif kuantitatif digunakan sebagai analisis keefektifan produk terhadap LKPD berbasis komik dengan model group investigation yang akan dikembangkan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

3.6.2.1 Analisis Data Validasi LKPD

Teknik yang digunakan dalam menganalisis hasil dari validasi adalah deskriptif kuantitatif, yaitu dengan melihat kelayakan LKPD dari hasil yang telah dikerjakan. Pertanyaan dalam instrumen penelitian disesuaikan dengan produk yang dikembangkan. Skor yang didapat dari angket validasi akan dinilai dengan menggunakan Skala likert yang memiliki beberapa kategori sebagai berikut:

Tabel 3. 6 Pedoman Skala Likert Untuk Ahli Materi dan Ahli Desain LKPD

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

(Sumber: Sugiyono, 2019, h.147)

Untuk menghitung rata-rata dari hasil validasi oleh ahli desain dan ahli materi dilakukan dengan rumus berikut:

$$\text{Rata-Rata} = \frac{\text{Jumlah skor keseluruhan}}{\text{Jumlah Item}}$$

Setelah mengumpulkan angket yang telah diberikan, maka akan dihitung skor pada setiap tahapan validasi di konversikan ke skala lima. Widoyoko (2014, h.110) menyatakan penentuan jarak interval (i) dapat diperoleh dengan rumus:

$$\text{Jarak Interval (i)} = \frac{\text{Skor tertinggi} - \text{Skor terendah}}{\text{Jumlah Kelas Interval}}$$

$$\text{Jarak Interval (i)} = \frac{5-1}{5}$$

Keterangan:

Skor tertinggi ideal dalam skala = 5 (sangat layak)

Skor terendah ideal dalam skala = 1 (tidak layak)

Jumlah kelas interval = 5 (tidak layak sampai sangat layak)

Setelah jarak interval ditentukan, selanjutnya kriteria penilaian LKPD Berbasis Komik dengan Model *Group Investigation* yang dikembangkan tertera dalam tabel berikut ini:

Tabel 3. 7 Klasifikasi Hasil Penilaian LKPD

Interval Skor	Klasifikasi
>4,2 – 5,0	Sangat Baik
>3,4 – 4,2	Baik
>2,6 – 3,4	Cukup Baik
>1,8 – 2,6	Kurang Baik
1,0 – 1,8	Tidak Baik

(Sumber: Arikunto, 2014, h.35)

Selanjutnya untuk menghitung persentase kelayakan tiap tahapan validasi menggunakan rumus berikut:

$$\text{Persentase Kelayakan} = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah Skor keseluruhan}} \times 100\%$$

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Untuk mengetahui kategori kelayakan dari LKPD, menurut Arikunto (2014, h.35) dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. 8 Klasifikasi Kelayakan LKPD

Rentang Persentase Penilaian	Kategori
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Kurang Layak
0 - 21%	Tidak Layak

(Sumber: Arikunto, 2014, h.35)

LKPD Berbasis Komik Dengan Model *Group Investigation* Pada Pelajaran IPAS Materi Indonesiaku Kaya Raya Topik A: Bagaimana Bentuk Indonesiaku Kelas V dapat dikatakan layak bila hasil persentase mencapai klasifikasi dengan kategori yang telah ditentukan.

3.6.2.2 Analisis Praktikalitas LKPD

Skala penilaian praktikalitas LKPD yaitu dinilai dengan praktisi pendidikan (guru) dan kuesioner respon peserta didik dengan 5 pilihan jawaban. Pemberian skor untuk setiap butir yaitu: 5 = Sangat Setuju, 4 = Setuju, 3 = Netral, 2 = Kurang Setuju, 1 = Tidak Setuju.

Penilaian persentase praktikalitas LKPD dapat digunakan dengan rumus (Arikunto, 2014, h.35) sebagai berikut:

$$\text{Persentase Praktikalitas} = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor keseluruhan}} \times 100\%$$

Maka rentan persentase dan kriteria respon siswa yang disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3. 9 Kategori Praktikalitas LKPD

Rentang Persentase Penilaian	Kategori
81% - 100%	Sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
21% - 40%	Kurang Praktis
0 – 21%	Tidak Praktis

(Sumber: Arikunto, 2014, h.35)

3.6.2.3 Analisis Efektivitas

Analisis keefektivitasan LKPD dilihat berdasarkan nilai yang diperoleh peserta didik dari pretest dan posttest. Analisis ini dilaksanakan dengan tujuan mengambil keputusan apakah perlunya dilakukan uji coba selanjutnya pada tahap pengembangan LKPD. LKPD dikatakan efektif jika nilai hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dan memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) setelah menggunakan LKPD.

Jenis tes yang digunakan berupa pilihan berganda dengan sistem penilaian untuk jawaban benar bernilai 1 dan jawaban salah bernilai 0. Untuk menghitung

hasil nilai pretest dan posttest dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\Sigma \text{jawaban yang benar}}{\Sigma \text{jumlah soal}} \times 100$$

Nilai yang diperoleh dari hasil analisis data pretest dan posttest siswa selanjutnya diklasifikasikan sesuai dengan tingkat ketuntasan belajar siswa pada kurikulum Merdeka, dimana nilai > 70 dinyatakan tuntas dan < 70 dinyatakan tidak tuntas. LKPD yang dikembangkan dapat dikatakan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran dengan membandingkan hasil pretest dan posttest.

$$N - \text{Gain} = \frac{\text{Skor post test} - \text{Skor pre test}}{\text{Skor maksimal} - \text{Skor pre test}}$$

Tabel 3. 10 Kriteria Skor N-Gain

Nilai N Siswa	Kategori	Keterangan
0,00 < N-Gain < 0,30	Rendah	Tidak Efektif
0,30 < N-Gain < 0,70	Sedang	Efektif
N-Gain > 0,70	Tinggi	Sangat Efektif

(Sumber: Hake, 1999, h.48)

3.6.2.4 Uji Validitas Instrumen Tes

Menurut Arikunto (2018, h.188) sebuah tes dikatakan memiliki validitas jika hasilnya sesuai dengan kriteria, artinya kesejajaran antara hasil tes dengan kriteria. Teknis yang digunakan untuk mengetahui kesejajaran adalah teknik korelasi product moment yang dikemukakan oleh Pearson sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n\Sigma xy - (\Sigma x)(\Sigma y)}{\sqrt{(n\Sigma x^2 - (\Sigma x)^2)(n\Sigma y^2 - (\Sigma y)^2)}}$$

Keterangan:

r_{xy} : koefisien korelasi antara variabel x dan variabel ya (r hitung)

n : jumlah sampel

Σx : jumlah skor variabel x

Σy : jumlah skor variabel y

Σx^2 : jumlah skor kuadrat variabel x

Σy^2 : jumlah skor kuadrat variabel y

Σxy : jumlah perkalian dari total variabel x dan y

Selanjutnya, nilai r_{hitung} dan r_{tabel} dibandingkan pada taraf signifikan 5% dan dengan ketentuan jika nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka butir soal tersebut dinyatakan valid, sedangkan jika nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka butir soal tersebut dinyatakan tidak valid.

3.6.2.5 Uji Reliabilitas Tes

Rumus yang digunakan dalam penentuan reliabilitas tes adalah dengan menggunakan rumus Kuder Riharson (KR-20) dalam (Arikunto, 2018, h.217) sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1}\right) \left(\frac{S^2 - \Sigma pq}{S^2}\right)$$

Keterangan:

r_{11} : Reliabilitas tes secara keseluruhan

p : Proporsi subjek yang menjawab item dengan benar

q : Proporsi subjek yang menjawab item dengan salah

Σpq : Jumlah hasil perkalian antara p dan q

n : Banyaknya item

S^2 : Varian total

Rumus untuk mencari varian total dapat dicari dengan rumus sebagai berikut (Arikunto, 2018, h.214):

$$S^2 = \frac{\Sigma x^2 - \left(\frac{(\Sigma x)^2}{N}\right)}{N}$$

Keterangan:

S^2 : Varian total

Σx^2 : Jumlah kuadrat nilai total

$(\Sigma x)^2$: Jumlah nilai total dikuadratkan

N : Jumlah peserta didik

Reliabilitas tes yang diperoleh dengan hasil perhitungan dikonsultasikan dengan ketentuan indeks korelasi sebagai berikut:

Tabel 3. 11 Indeks Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat Rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,00	Sangat Kuat

Sumber: Sugiyono, (2021, h.248)

3.7 Jadwal Penelitian

Tabel 3. 12 Jadwal Pelaksanaan Kegiatan

No.	Kegiatan	Bulan					
		April	Mei	Juni	Juli	Agustus	September
1.	Seminar Proposal						
2.	Konsultasi dengan Penyelaras						
3.	Pembuatan Produk						
4.	Mengurus Surat Izin Penelitian						
5.	Validasi Produk						
6.	Revisi Produk						
7.	Penelitian Lapangan						
8.	Penyusunan Hasil Penelitian						
9.	Sidang Skripsi						