

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

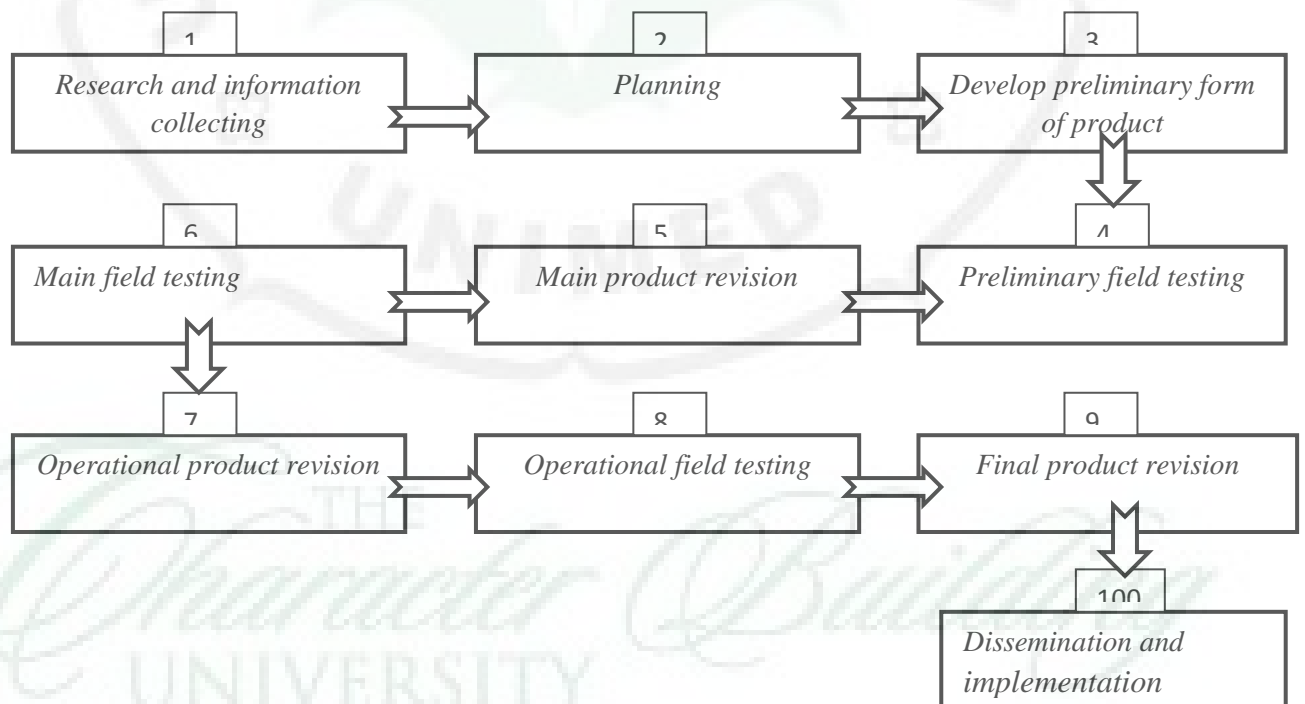
Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan (Research & Development), karena penelitian pengembangan pendidikan yang dimaksud untuk menghasilkan produk – produk pembelajaran yang layak dimanfaatkan dan sesuai kebutuhan. Borg and Gall (Ghufron, 2007) memberikan batasan tentang penelitian pengembangan sebagai usaha untuk mengembangkan dan memvalidkan produk – produk yang digunakan dalam penelitian. Pengertian yang sama dikemukakan oleh Sugiyono (2013), metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan mengujikannya. Penelitian Research & Development berbeda dengan penelitian biasa yang hanya menghasilkan saran – saran bagi perbaikan, akan tetapi penelitian pengembangan menghasilkan produk yang langsung bisa digunakan. Sedangkan menurut Muri Yusuf (2014), metode penelitian dan pengembangan merupakan usaha sistematis, objektif, logis, dan terkendali dalam mengenali masalah dan memilih upaya pengembangan untuk menghasilkan ilmu pengetahuan dan teknologi (model dan desain), atau produk baru, sehingga mampu meningkatkan daya saing dan memenuhi permintaan pasar yang berubah dengan cepat.

Dari berbagai pendapat tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa metode yang digunakan dalam penelitian merupakan suatu jenis penelitian untuk

menghasilkan produk – produk untuk kepentingan pendidikan atau pembelajaran melalui pengembangan dan validasi produk – produknya diakhiri dengan evaluasi.

B. Prosedur Pengembangan Penelitian

Sugiyono (2017), Prosedur pengembangan dan penelitian dalam bidang pendidikan dapat ditempuh dengan 10 langkah menggunakan metode R&D 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 desain, 10) Produk Massal. Secara konseptual, pendekatan penelitian dan pengembangan mencakup 10 langkah umum, sebagaimana diuraikan Borg & Gall), seperti model di bawah ini



Bagan 1. Prosedur pengembangan hasil adaptasi dari prosedur pengembangan Borg & Gall (Sumber: Borg & Gall, 1989)

Keterangan :

1. *Research and information collecting* (Melakukan penelitian dan pengumpulan data). Dalam langkah ini antara lain studi literatur yang berkaitan dengan permasalahan yang dikaji, dan persiapan untuk merumuskan kerangka kerja penelitian.
2. *Planning* (Melakukan perencanaan). Langkah ini merumuskan kecakapan dan keahlian yang berkaitan dengan permasalahan, menentukan tujuan yang akan dicapai pada setiap tahapan, dan jika mungkin/diperlukan melaksanakan studi kelayakan secara terbatas.
3. *Develop preliminary form of product* (Mengembangkan bentuk produk awal) Yaitu mengembangkan bentuk permulaan dari produk yang akan dihasilkan. Penyiapan materi, penyusunan produk, penyusunan kelengkapan produk (panduan evaluasi)
4. *Preliminary field testing* (Melakukan uji coba lapangan). Melakukan uji coba lapangan awal dalam skala terbatas. Pada langkah ini pengumpulan dan analisis data dapat dilakukan dengan cara wawancara, observasi atau angket
5. *Main product revision* (Melakukan revisi terhadap produk utama). Yaitu melakukan perbaikan terhadap produk awal yang dihasilkan berdasarkan hasil uji coba awal. Perbaikan ini sangat mungkin dilakukan lebih dari satu kali, sesuai dengan hasil yang ditunjukkan dalam uji coba terbatas, sehingga diperoleh draft produk (media) utama yang siap diuji coba lebih luas

6. *Main field testing* (Melakukan uji coba produk utama)

Unjuk kerja subjek pada pra pelatihan dan pasca pelatihan dikumpulkan, dinilai sesuai tujuan, dibandingkan dengan data kelompok bila ada

7. *Operational product revision* (Melakukan revisi terhadap produk operasional)

Yaitu melakukan perbaikan/penyempurnaan terhadap hasil uji coba lebih luas sehingga produk yang dikembangkan sudah merupakan desain media operasional yang siap divalidasi

8. *Operational field testing* (Melakukan uji coba produk operasional)

Yaitu langkah uji validasi terhadap media operasional yang telah dihasilkan;

9. *Final product revision* (Melakukan revisi terhadap produk akhir). Yaitu melakukan perbaikan akhir terhadap media yang dikembangkan guna menghasilkan produk akhir (final)

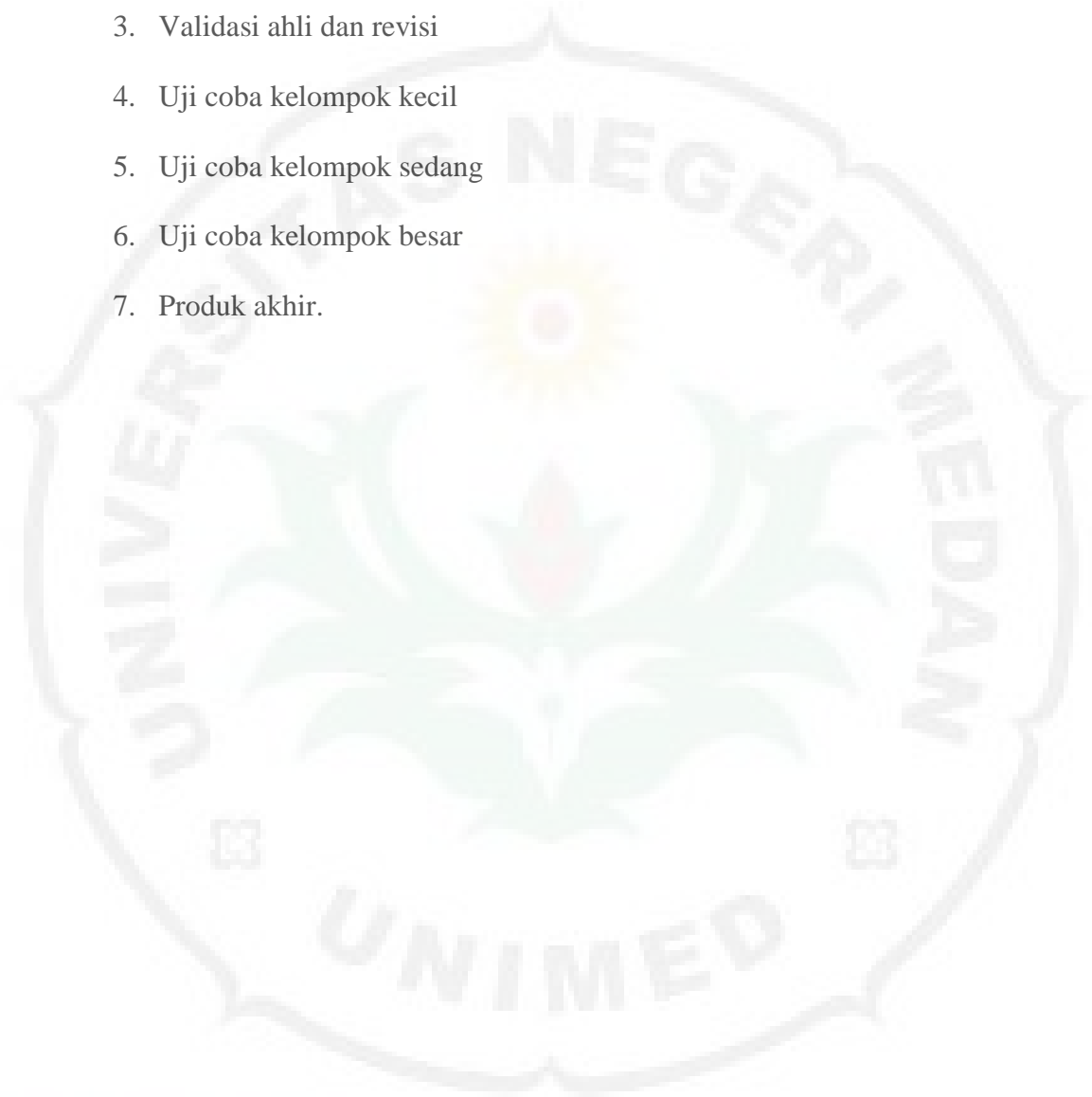
10. *Dissemination and implementation* (Mendesiminasikan dan mengimplementasikan produk). Yaitu langkah menyebarluaskan produk/media yang dikembangkan .

Dari pendapat diatas yang digunakan oleh peneliti dalam langkah pengembangan adalah kesepuluh langkah yang dikemukakan oleh Borg & Gall.

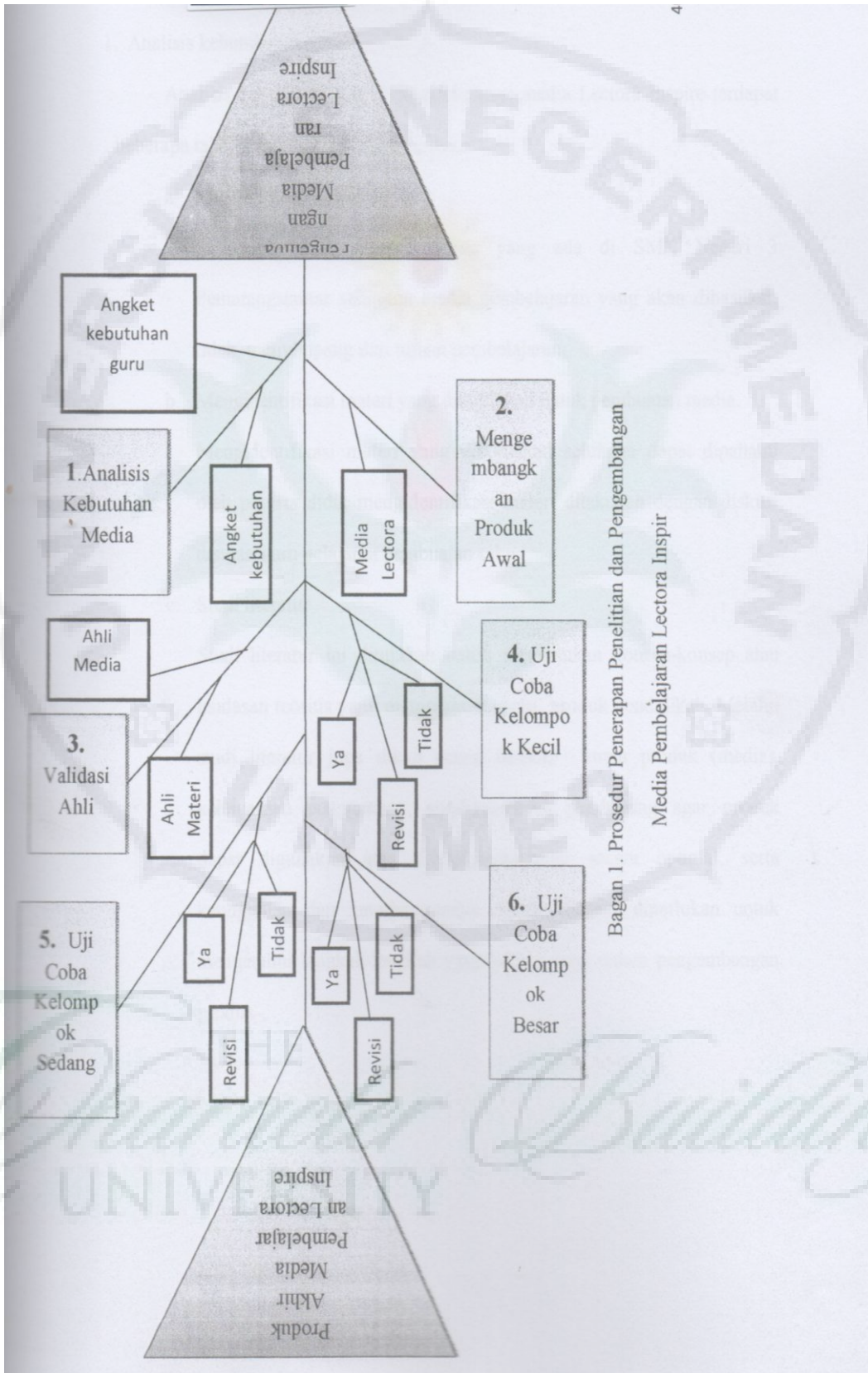
Namun kesepuluh langkah tersebut disederhanakan menjadi tujuh langkah utama yang disesuaikan dengan tujuan penelitian yang akan dicapai, yaitu:

1. Melakukan analisis kebutuhan media
2. Mengembangkan produk awal

3. Validasi ahli dan revisi
4. Uji coba kelompok kecil
5. Uji coba kelompok sedang
6. Uji coba kelompok besar
7. Produk akhir.



THE
Character Building
UNIVERSITY



Keterangan :

1. Analisis kebutuhan media

Analisis kebutuhan dalam pengembangan media Lectora Inspire terdapat beberapa tahap yang dapat dilakukan, yaitu:

a. Mengkaji kurikulum

Menelaah ulang isi kurikulum yang ada di SMK Negeri 3 Pematangsiantar sehingga media pembelajaran yang akan dihasilkan tidak menyimpang dari tujuan pembelajaran.

b. Mengidentifikasi materi yang dibutuhkan untuk pembuatan media.

Mengidentifikasi materi yang dibutuhkan sehingga dapat dipahami oleh peserta didik mengidentifikasi materi dilakukan dengan diskusi dengan guru pelajaran pembuatan saku.

c. Studi literatur

Studi literatur ini ditujukan untuk menemukan konsep-konsep atau landasan teoritis yang memperkuat suatu produk pendidikan. Melalui studi literatur juga dikaji ruang lingkup suatu produk (media), keleluasaan penggunaan, kondisi-kondisi pendukung agar produk dapat digunakan atau diimplementasikan secara optimal, serta keunggulan dan keterbatasannya. Studi literatur diperlukan untuk mengetahui langkah-langkah yang paling tepat dalam pengembangan produk

2. Mengembangkan produk awal (Media Lectora Inspire)

Setelah melakukan analisis kebutuhan dilanjutkan dengan mengembangkan produk awal (Media Lectora Inspire). Dalam menyusun rancangan media pembelajaran yang dilakukan adalah merancang media dengan baik dan benar dirumuskan melalui tahapan berikut:

- a. Mengembangkan jenis media yang akan dibuat
- b. Menetapkan tujuan akhir media, yaitu kompetensi utama yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti pembelajaran media
- c. Menetapkan kemampuan atau kompetensi yang lebih spesifik
- d. Menunjang kemampuan atau kompetensi utama biasanya dikatakan dengan tujuan
- e. Menetapkan kerangka media
- f. Mengembangkan media yang telah dirancang

Pengembangan media pembelajaran meliputi menu home, menu petunjuk, profil, menu deskripsi (standar kompetensi, kompetensi dasar ,indikator), menu tujuan, menu materi bahan ajar, dan menu video tutorial.

3. Validasi Ahli dan Revisi

Validasi ahli materi merupakan kegiatan yang dilakukan oleh ahli untuk memeriksa dan mengevaluasi secara instrumen dan produk (Media Lectora Inspire) yang akan dikembangkan sesuai tujuan. Validasi ahli materi Membuat Saku bertujuan untuk memberikan informasi dan mengevaluasi materi berdasarkan aspek pembelajaran dan aspek isi materi Membuat Saku yang sesuai

dengan kebutuhan SMK. Validasi ahli media bertujuan untuk memberikan informasi dan mengevaluasi media berdasarkan aspek rancangan media dan menyusun media. Setiap ahli diminta untuk menilai desain yang telah dibuat, sehingga selanjutnya dapat diketahui kekurangan produk tersebut.

4. Uji Kelompok Kecil

Uji coba media dilakukan melalui penggunaan media terhadap subjek yang menjadi sasaran uji coba media. Uji coba media merupakan uji penggunaan media yang dikembangkan dengan maksud untuk mengidentifikasi kekurangan produk sehingga dapat disempurnakan lagi menjadi produk akhir yaitu media yang layak digunakan untuk pembelajaran Pembuatan Saku di SMK Negeri 3 Pematangsiantar. Uji coba media dilakukan pada 5 orang siswa kelas X Tata Busana SMK Negeri 3 Pematangsiantar. Adapun cara pengambilan subjek pada uji coba kelompok kecil dengan cara acak (*random sampling*). Hasil uji coba kelompok kecil dijadikan salah satu dasar untuk merevisi media ke uji coba tahap berikutnya.

5. Uji Coba Kelompok Sedang

Uji kelompok sedang dilakukan pada 15 siswa kelas X Tata Busana SMK Negeri 3 Pematangsiantar yang memiliki tujuan yang sama dengan uji coba kelompok kecil untuk mengetahui kualitas media dilihat dari segi pemahaman materi dan konsep. Uji coba kelompok sedang dimaksudkan untuk menguji produk setelah melalui perbaikan berdasarkan uji coba kelompok kecil. Hasil uji coba kelompok sedang dijadikan salah satu dasar untuk merevisi media ke uji coba tahap berikutnya.

6. Uji kelompok besar

Uji kelompok besar dilakukan sebanyak 30 siswa kelas X tata busana SMK Negeri 3 Pematangsiantar. Uji coba kelompok besar dimaksudkan untuk menguji produk setelah melalui perbaikan berdasarkan uji coba kelompok kecil dan sedang agar media ini menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

7. Produk Akhir

Bila produk yang berupa media pembelajaran Lectora Inspire telah dinyatakan layak dari penilaian oleh para ahli media, ahli materi, dan pendapat para siswa kelas X Tata Busana SMK Negeri 3 Pematangsiantar. Maka media tersebut dapat digunakan untuk media pembelajaran disekolah.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di kelas X Jurusan Tata Busana SMK Negeri 3 Pematang Siantar Tahun ajaran 2017/2018.

D. Objek Dan Subjek Penelitian

Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah mata pelajaran dasar teknologi menjahit pada kompetensi menganalisis teknik pembuatan saku yang di desain dengan menggunakan media pembelajaran interaktif Lectora Inspire

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X-2 dan X-3 SMK Negeri 3 Pematangsiantar yang menggunakan media pembelajaran Lectora Inspire dengan

uji coba kelompok kecil dengan 5 orang, uji kelompok sedang dengan 15 orang dan uji kelompok besar dengan 30 orang.

E. Pelaksanaan Uji Coba

Uji coba produk media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Lectora Inspire dengan materi pembuatan saku dilakukan setelah produk ini divalidasi melalui diskusi dengan dua dosen ahli media pembelajaran dan dua dosen ahli materi dasar pembuatan saku, dari uji coba dapat diketahui kelemahannya. Kelemahan yang ditemukan selanjutnya dipergunakan oleh peneliti untuk revisi produk media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Lectora Inspire dengan materi pembuatan saku. Pada uji coba pemakaian sasaran yang dinilai adalah kekurangan atau hambatan yang muncul untuk perbaikan selanjutnya.

Adapun tahapan –tahapan uji coba produk adalah :

1. Pengujian tahap I terhadap penggunaan media Lectora Inspire berjumlah 5 orang siswa

Revisi I

2. Pengujian tahap II terhadap penggunaan media Lectora Inspire berjumlah 15 orang siswa

Revisi II

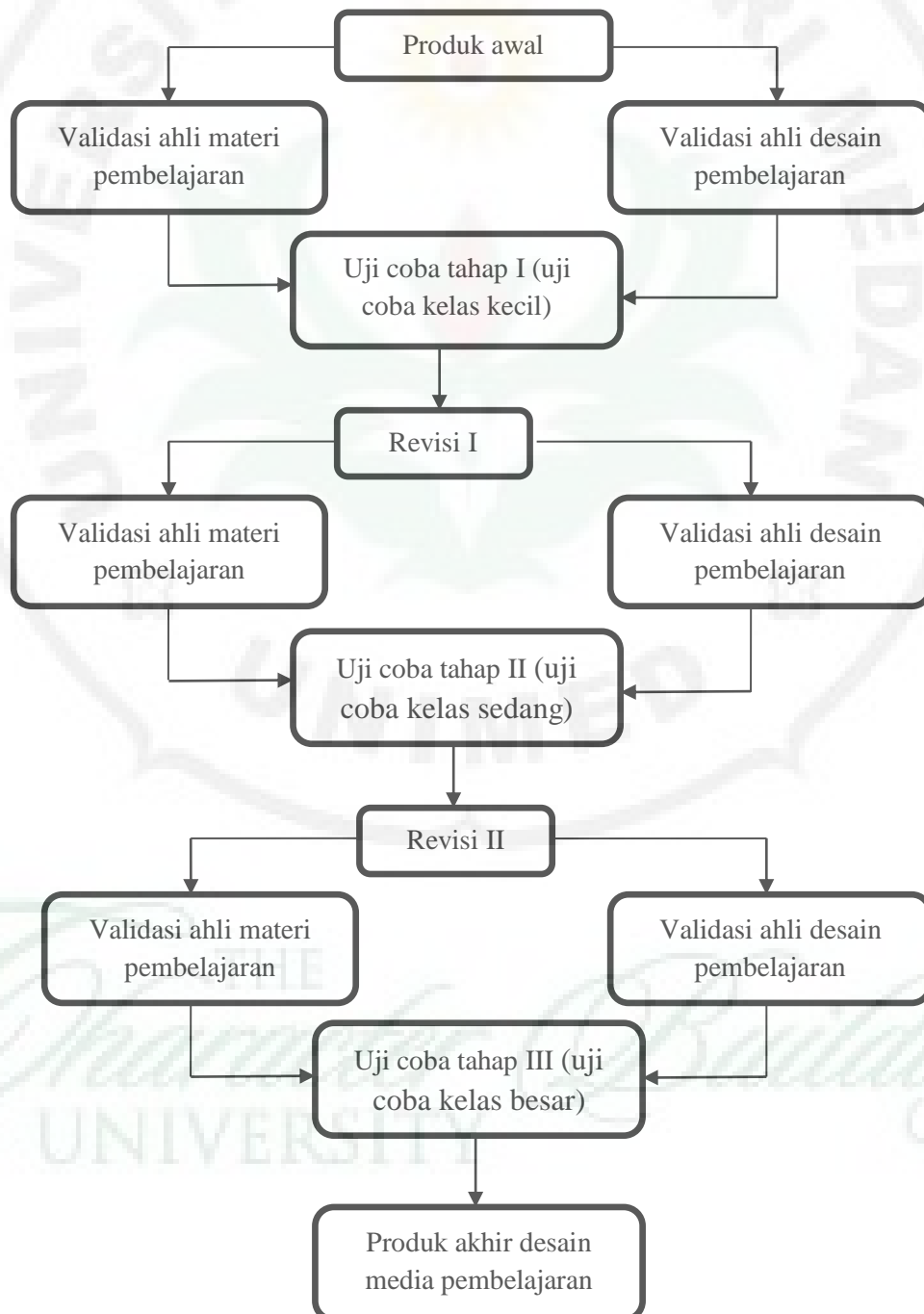
3. Pengujian tahap III terhadap penggunaan media Lectora Inspire berjumlah 30 orang siswa

Revisi III

4. Pengadaan produk desain pembelajaran

5. Penilaian produk media Lectora Inspire

Bagan 3. Tahapan –Tahapan Pengujian Media Lectora Inspire



F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara yang ditempuh untuk memperoleh data sesuai dengan data yang dibutuhkan. Pengumpulan data bertujuan untuk mengetahui apakah pengembangan media pembuatan saku dapat diterima atau tidak dalam pembelajaran materi pembuatan saku di SMK Negeri 3 Pematangsiantar. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan angket.

Angket adalah teknik pengumpulan data yang berisi pertanyaan – pertanyaan yang diajukan secara tertulis kepada seseorang atau sekumpulan orang untuk mendapatkan jawaban atau tanggapan dari informasi yang diperlukan oleh peneliti.

Angket yang diberikan dibuat secara terstruktur dengan pertanyaan – pertanyaan tertutup untuk mendapatkan informasi kebutuhan yang mendukung teori, informasi kebutuhan pengembangan media, guna mengetahui apakah siswa dapat menggunakan media pembelajaran interaktif serta penilaian atas kualitas media interaktif yang diberikan.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian pengembangan ini adalah berupa instrumen penilaian untuk menilai produk yang telah dikembangkan. Instrumen pokok yang dipakai untuk mengumpulkan data dalam pengembangan ini adalah dengan menggunakan lembar angket.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah : 1) lembar angket kebutuhan siswa, 2) lembar angket kebutuhan guru, 3) lembar angket untuk ahli

materi, 4) lembar angket untuk ahli desain media pembelajaran, 5) lembar angket efektivitas untuk guru, 6) lembar angket efektivitas untuk siswa. Lembar angket yang pertama digunakan untuk memperoleh data tentang kualitas media pembelajaran dan pengembangan aspek sistem penyampaian pembelajaran yang diisi oleh siswa. Lembar angket kedua digunakan untuk memperoleh data tentang kualitas desain pembelajaran teknik dari produk Media Pembelajaran Interaktif menggunakan Lectora Inspire pada pembelajaran pembuatan saku yang diisi oleh dosen ahli media. Lembar angket yang ketiga digunakan untuk memperoleh data tentang kualitas media pembelajaran interaktif menggunakan Lectora Inspire dari peserta didik dan guru.

Kisi –kisi instrumen angket penelitian tersebut dapat dilihat pada table di bawah ini :

Tabel 1. Kisi – Kisi Instrument Angket Kebutuhan Siswa

No	PERNYATAAN	Butir item
1.	Guru dalam mengajar menggunakan media pembelajaran Lectora Inspire .	1
2.	Kepopuleran media pembelajaran	1
3.	Saya belum pernah melihat media animasi, gambar, video pada pembelajaran	1
4.	Menggunakan media pembelajaran Lectora Inspire menambah minat siswa .	1
5.	Menggunakan media pembelajaran Lectora Inspire menambah motivasi siswa	1

6.	Menggunakan media pembelajaran Lectora Inspire meningkatkan hasil belajar siswa	1
7.	Menggunakan media pembelajaran Lectora Inspire menciptakan kenyamanan belajar siswa	1
8.	Kekreatifan media pembelajaran	1
9.	Variasi media pembelajaran	1
10	Media pembelajaran Lectora Inspire penentu kondisi kelas	1
11	Kesesuaian media pembelajaran Lectora Inspire dengan materi belajar	1
12	Tampilan gambar pada media pembelajaran Lectora Inspire menambah inspirasi siswa	1
13	Media pembelajaran Lectora Inspire sangat menarik untuk materi pembuatan saku	1
14	Kemudahan belajar dengan menggunakan media pembelajaran Lectora Inspire	1
15	Media pembelajaran Lectora Inspire menghilangkan rasa bosan siswa	1
Jumlah		15

Tabel 2. Kisi – Kisi Instrumen Angket Kebutuhan Guru

No	PERNYATAAN	Butir item
1	Kesesuain silabus dengan kurikulum	1
2	Metode yang digunakan saat pembelajaran	1
3	Media pembelajaran mudah dioperasikan	1
4	Media pembelajaran dapat menarik minat belajar siswa	1
5	Media pembelajaran berbasis animasi belum pernah digunakan	1
6	Media pembelajaran menambah inspirasi guru untuk membuat	1

	media pembelajaran yang menarik	
7	Media pembelajaran berbasis video belum pernah digunakan	1
8	Media pembelajaran meningkatkan pemahaman siswa	1
9	Penggunaan media pembelajaran dapat membantu penyampaian materi	1
10	Penggunaan media pembelajaran mempermudah penyampaian materi	1
11	Dengan media pembelajaran dapat memusatkan perhatian siswa terhadap materi belajar	1
12	Penggunaan media pembelajaran merupakan media yang bagus untuk materi pembuatan saku	1
13	Tampilan pada media pembelajaran menarik	1
14	Penggunaan media pembelajaran dapat menghilangkan rasa bosan siswa saat belajar	1
15	Fasilitas disekolah sangat memadai untuk mendukung penggunaan media pembelajaran.	1
Jumlah		15

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Angket Untuk Ahli Materi

Aspek	Indikator	Butir Item
Kelayakan isi materi	Ketepatan kompetensi	1
	Kejelasan indikator	1
	Kejelasan tujuan pembelajaran	1
	Kesesuaian isi /materi dengan tujuan	1
	Kedalaman isi/ materi pembelajaran	1
	Kesesuaian materi dengan kurikulum	1
	Tingkat kesulitan isi /materi	1

	Sistematika penyajian isi/materi	1
	Kesesuaian ilustrasi dengan isi/ materi	1
	Kejelasan contoh	1
Kualitas tampilan	Kemudahan memahami bahasa	1
	Kualitas paparan isi/materi yang disajikan	1
	Susunan teks yang digunakan	1
	Susunan gambar yang disajikan	1
	Penggunaan warna pada tampilan layar	1
	Dapat memotivasi siswa	1
	Dapat membangkitkan minat belajar siswa	1
	Dapat memusatkan perhatian siswa	1
	Kesesuaian dengan pengajaran yang dibutuhkan	1
	Kesesuaian dengan media pembelajaran	1
Jumlah		20

Tabel 4. Kisi – Kisi Instrumen Angket Untuk Ahli Media

Aspek	Variabel penelitian	Indikator	Penilaian				
			5	4	3	2	1
Kelayakan isi	Kualitas model pembelajaran	Petunjuk penggunaan program aplikasi					
		Kemudahan penggunaan program					
		Struktur dan kepraktisan program aplikasi					
Penyajian	Kualitas model	Kejelasan indikator					

	informasi	Kemudahan memahami indikator					
		Kejelasan contoh					
		Kesesuaian media berbasis Lectora Inspire tipe tutorial					
		Kesesuaian ilustrasi					
Penyajian	Kualitas presentasi	Ketersediaan menu penyajian materi					
		Kemudahan menu penyajian materi					
		Penggunaan gambar yang menarik					
		Penggunaan animasi yang menarik					
		Penggunaan teks yang menarik					
	Kualitas model informasi	Kesesuaian penyajian umpan balik untuk penguatan					
		Kesesuaian penyajian umpan balik untuk motivasi					
		Ketersediaan petunjuk pengguna					
		Ketersediaan arahan					
		Kesesuaian bahasa					
		Resolusi monitor					
		Kejelasan suara					

**Tabel 5. Angket Efektivitas Media Pembelajaran Lectora Inspire
Pada Pelajaran Pembuatan Saku Untuk Siswa**

No	PERNYATAAN	Bobot/Skor				
		5	4	3	2	1
1	Dengan pembelajaran menggunakan Media Lectora Inspire meningkatkan minat belajar saya dalam materi pembuatan saku					
2	Media pembelajaran berbasis Lectora Inspire dapat menghilangkan rasa bosan saat proses kegiatan belajar mengajar					
3	Dengan Media pembelajaran Lectora Inspire dapat menambah motivasi bagi saya					
4	Dengan Lectora Inspire dapat memusatkan saya dalam pembelajaran					
5	Media pembelajaran Lectora Inspire membuat saya semangat untuk mengikuti pelajaran pembuatan saku					
6	Media pembelajaran Lectora Inspire membuat saya lebih aktif dalam pembelajaran					
7	Saya setuju Media pembelajaran Lectora Inspire sangat cocok diterapkan pada materi pembuatan saku					
8	Dengan Media pembelajaran Lectora Inspire membuat saya bersungguh-sungguh mempelajari pokok materi pembuatan saku					
9	Pelajaran dalam bentuk Media pembelajran Lectora Inspire menjadi lebih mudah saya pahami					
10	Setelah menggunakan Media pembelajaran Lectora Inspire pelajaran lebih mudah saya pahami dari pada media sebelumnya					

11	Media pembelajaran Lectora Inspire sangat membantu dalam memberikan informasi tentang pembuatan saku					
12	Dengan adanya animasi didalam Media Lectora Inspire membuat saya senang mengikuti pelajaran					
13	Dengan menggunakan Media Lectora Inspire membuat pengalaman belajar saya lebih menarik					
14	Media Lectora Inspire dapat menyajikan berbagai gambar yang menarik					
15	Saya yakin dengan adanya Media pembelajaran Lectora Inspire dapat meningkatkan hasil belajar saya					
16	Belajar dengan menggunakan Media Lectora Inspire dapat membuat guru dan siswa lebih interaktif.					
17	Media pembelajaran Lectora Inspire lebih menarik dibandingkan metode ceramah.					
18	Media pembelajaran Lectora Inspire menjadikan saya lebih mengerti dalam pembuatan saku					
19	Media Lectora Inspire tidak membosankan untuk dilihat pada saat belajar					
20	Kejelasan suara pada Media pembelajaran Lectora Inspire bagus					
21	Tampilan pada Media Lectora Inspire menarik					
22	Media pembelajaran Lectora Inspire bermanfaat meningkatkan hasil belajar saya					
23	Media pembelajaran Lectora Inspire menjadikan nyaman selama proses pembelajaran					
24	Saya setuju Media pembelajaran Lectora Inspire diterapkan pada materi pelajaran lain					
25	Dengan Media Lectora Inspire saya dapat berbagi pengetahuan dengan teman pada saat pembelajaran berlangsung					

**Tabel 6. Angket Efektifitas Media Pembelajaran Lectora Inspire
Pada Pelajaran Pembuatan Saku Untuk Guru**

No	PERNYATAAN	Bobot/Skor				
		5	4	3	2	1
1	Dengan media pembelajaran memberikan inspirasi bagi guru untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik					
2	Dengan Media pembelajaran Lectora Inspire membantu guru menyampaikan materi pelajaran					
3	Dengan Media pembelajaran Lectora Inspire dapat menampilkan gambar –gambar yang bagus untuk kebutuhan materi pembelajaran					
4	Dengan media pembelajaran Lectora Inspire membuat siswa lebih tpaham dalam pembuatan saku					
5	Materi pembelajaran dalam bentuk media Lectora Inspire menambah motivasi siswa dalam belajar					
6	Dengan Lectora Inspire dapat memusatkan siswa dalam pembelajaran					
7	Media pembelajaran Lectora Inspire membuat siswa semangat untuk mengikuti pelajaran pembuatan saku					
8	Media pembelajaran Lectora Inspire membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran					
9	Guru setuju Media pembelajaran Lectora Inspire sangat cocok diterapkan pada pokok bahasan pembuatan saku					
10	Dengan Media pembelajaran Lectora Inspire bermanfaat membantu guru dalam proses pembelajaran					
11	Materi dan teknik pembuatan saku dalam bentuk Media pembelajaran Lectora Inspire menjadi lebih mudah dipahami siswa					

12	Media pembelajaran Lectora Inspire membuat keingintahuan siswa besar terhadap mata pelajaran pembuatan saku					
13	Media pembelajaran Lectora Inspire sangat membantu guru dalam memberikan informasi tentang pembuatan saku					
14	Dengan adanya animasi didalam Media Lectora Inspire membuat proses belajar menyenangkan					
15	Media Lectora Inspire dapat membantu guru menyajikan berbagai gambar yang menarik					
16	Media pembelajaran Lectora Inspire dapat meningkatkan hasil belajar siswa					
17	Belajar dengan menggunakan Media Lectora Inspire dapat membuat guru dan siswa lebih interaktif.					
18	Kejelasan suara pada Media pembelajaran Lectora Inspire bagus					
19	Tampilan pada Media Lectora Inspire menarik					
20	Guru setuju Media pembelajaran Lectora Inspire diterapkan pada materi pelajaran lain					

H. Teknik Analisis Data

Data yang dikumpulkan melalui validasi tim ahli (media pembelajaran) dan ahli materi pembuatan saku dan angket yang diberikan kepada siswa adalah data mengenai kualitas media pembelajaran pada materi pembuatan saku yang telah dikembangkan. Instrumen ini untuk validator ahli media dan ahli materi, uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok sedang, dan uji coba kelompok besar dibuat dalam skala likert yang telah diberi skor, seperti pada tabel dibawah ini:

Tabel 7. Kriteria jawaban item instrument validasi dengan jenis skala likert

No	Jawaban	Skor
1	Sangat setuju	5
2	Setuju	4
3	Ragu-ragu	3
4	Tidak setuju	2
5	Sangat tidak setuju	1

(Sumber. Ridwan, 2007)

Kemudian data dianalisis secara deskriptif kuantitatif yang menghitung presentasi untuk setiap kategori pada media pembelajaran yang telah dikembangkan dengan rumus :

$$P(s) = \frac{S}{N} \times 100 \%$$

Dimana :

P(s) = Presentasi Sub Variabel

S = Jumlah Skor Tiap – tiap Variabel

N = Jumlah Skor Maksimum

Dari persentasi yang diperoleh kemudian ditransformasikan kedalam tabel berikut :

Tabel 8. Interval Nilai

No	Interval	Kreteria	Nilai
1.	$81\% \leq \text{skor} \leq 100\%$	Sangat Baik atau Sangat Setuju	5
2.	$61\% \leq \text{skor} \leq 80\%$	Baik atau Setuju	4
3.	$41\% \leq \text{skor} \leq 60\%$	Cukup	3
4	$21\% \leq \text{skor} \leq 40\%$	Kurang Baik atau Kurang Setuju	2
5.	$0\% \leq \text{skor} \leq 20\%$	Tidak baik atau Tidak Setuju	1

(Sumber. Ridwan, 2007)