

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono penelitian *Research and Development* (R&D) adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Okpatrioka, 2023 : 90). Agar dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi dimasyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut.

Menurut Arifin, produk pendidikan yang dimaksud dalam penelitian dan pengembangan ini mengandung empat pengertian pokok, antara lain : (1) Produk tersebut tidak hanya meliputi perangkat keras, seperti modul, buku teks, video dan film pembelajaran atau perangkat keras sejenisnya, tetapi juga perangkat lunak seperti kurikulum, evaluasi, model pembelajaran, prosedur dan proses pembelajaran, dan lain-lain. (2) Produk tersebut berarti produk baru atau memodifikasi produk yang sudah ada. (3) Produk yang dikembangkan merupakan produk yang betul-betul bermanfaat bagi dunia pendidikan, terutama bagi guru dalam mempermudah pelaksanaan pembelajaran. (4) Produk tersebut dapat dipertanggung jawabkan, baik secara praktis maupun keilmuan.

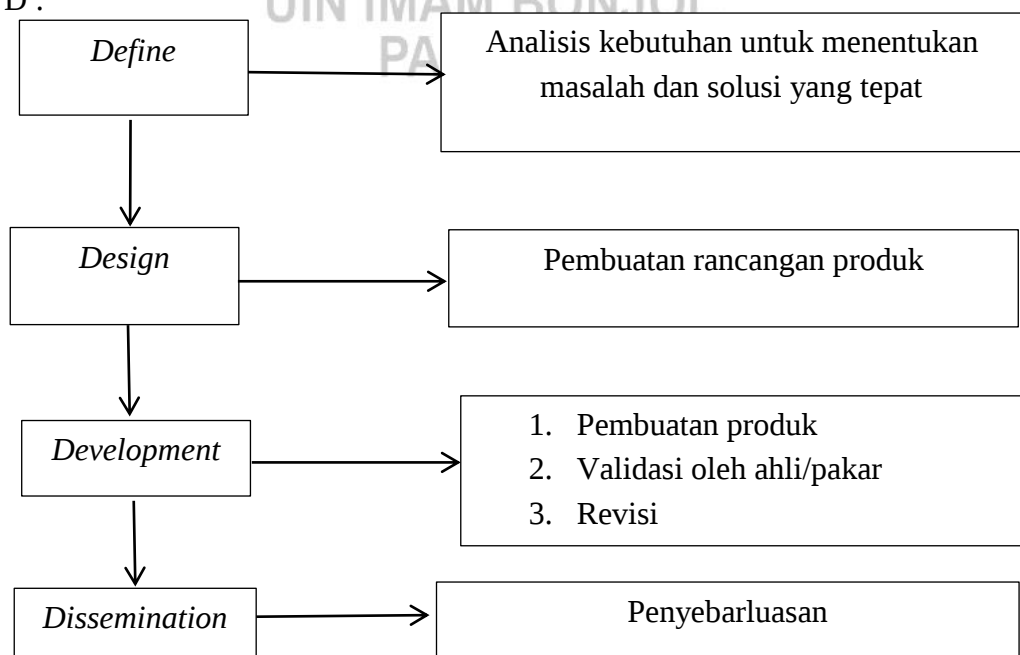
Berdasarkan pengertian penelitian dan pengembangan diatas, maka penelitian ini diajukan untuk mengembangkan bahan ajar modul berbasis digital pada pembelajaran IPAS kelas VI MIN 3 Kota Padang pada materi “Menjelajahi Sistem Tata Surya”. Pada bahan ajar modul ini dilakukan uji validitas dan praktikalitas oleh pendidik dan dosen ahli. Penelitian ini dilakukan selama 1 semester di MIN 3 Kota Padang.

B. Model Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan mengacu pada model 4-D, yang dikemukakan oleh Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel tahun 1974. Model ini terdiri dari empat tahap yakni : *define*, *design*, *development*, dan *disseminate* atau diadaptasi menjadi model 4-D yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebarluasan (Johan et al., 2023 : 373).

Berikut ini adalah gambaran mengenai model penelitian pengembangan 4-

D :



C. Prosedur Pengembangan

Bahan ajar dalam bentuk modul berbasis digital pada pelajaran IPAS ini dirancang dengan model 4-D. Model 4-D ini terdiri dari 4 tahap pengembangan, diantaranya yaitu : (1) pendefinisian (*define*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), dan (4) penyebarluasan (*disseminate*) (Johan et al., 2023 : 373).

1. Tahap pendefinisian (*Define*)

Tahap *define* berisikan kurikulum, analisis kebutuhan, analisis konsep dan analisis peserta didik. Adapun analisis yang dilakukan dalam tahap ini adalah :

a. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum yang dilakukan berupa telaah mengenai kurikulum yang digunakan yaitu Kurikulum Merdeka. Analisis kurikulum terdiri dari analisis terhadap Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) terkait dengan pembelajaran IPAS kelas VI materi “Menjelajahi Sistem Tata Surya”. Hal ini dilakukan untuk mengetahui tuntutan kurikulum, batasan materi pelajaran, dan konsep-konsep atau pengetahuan yang harus dipahami oleh peserta didik.

b. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan ini bertujuan untuk melihat permasalahan yang ditemukan yaitu bahan ajar modul belum sesuai dengan kurikulum merdeka dan belum ada berbasis digital.

c. Analisis Peserta Didik

Analisis karakteristik peserta didik bertujuan untuk memudahkan penyusunan bahasa dan konsep pembelajaran agar mudah dimengerti peserta didik.

d. Analisis Konsep

Analisis konsep bertujuan untuk menentukan konsep dan materi pada pembelajaran dengan materi “Menjelajahi Sistem Tata Surya”, dengan mengidentifikasi konsep pokok yang diajarkan, menyusunnya secara sistematis dan dibuat berdasarkan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan, yang dikembangkan menjadi modul dengan model pembelajaran berbasis *digital*.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Hasil yang didapat setelah melakukan analisis kebutuhan, digunakan untuk merancang modul pembelajaran IPAS berbasis digital. Kegiatan yang dilakukan adalah:

a. Menyiapkan buku referensi

Berkaitan dengan materi yang dikembangkan menjadi sebuah modul pembelajaran IPAS berbasis digital.

b. Menyusun desain modul

Rancangan desain modul meliputi judul modul, perumusan Tujuan Pembelajaran (TP) yang harus dikuasai, penyusunan topik materi, dan menentukan bentuk evaluasi.

c. Pemilihan Jenis Aplikasi

Pemilihan aplikasi dilakukan untuk identifikasi jenis aplikasi yang sesuai atau relevan dengan karaktersitik materi, pemilihan aplikasi didasarkan pada analisa konsep, analisa tugas, karakteristik peserta didik. Pemilihan aplikasi harus didasari untuk memaksimalkan penggunaan bahan ajar modul berbasis digital pada proses pembelajaran.

a. *Format Selection* (Pemilihan format)

Dalam penelitian format ini dapat dilakukan dengan mengkaji format perangkat yang sudah ada dan yang sudah dikembangkan di negara yang lebih maju.

b. *Initial Design* (Rancangan Awal)

Rancangan awal adalah keseluruhan rancangan perangkat pembelajaran yang harus dikerjakan sebelum uji coba dilakukan. Rancangan ini meliputi berbagai aktivitas pembelajaran yang terstruktur dan praktik kemampuan pembelajaran yang berbeda melalui praktik mengajar.

3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tahapan yang dilakukan pada pengembangan ini yaitu tahap validasi, praktikalitas dan efektivitas. Karena permasalahan pada saat ini maka peneliti membatasi tahap dari pengembangan hanya sampai validasi dan praktikalitas yang dilakukan oleh pakar dan ahli pendidikan sesuai bidang kajiannya.

a. Tahap Validasi

Menurut Surapranata, validitas adalah “Konsep yang berkaitan dengan sejauh mana tes telah mengukur apa yang seharusnya diukur”. Uji validitas ini bertujuan untuk memeriksa kesesuaian produk dengan kurikulum yang berlaku, kebenaran konsep-konsep, tata usaha, bentuk, dan tampilan produk. Validitas dilakukan oleh pakar dan ahli pendidikan sesuai bidang kajiannya. Kritikan, masukan, dan saran dari validator akan menjadi bahan untuk merevisi bahan ajar modul berbasis digital.

Tahapan yang dilakukan dalam uji validitas, yaitu “Validitas dilakukan oleh ahli di bidang sekolah dasar yang bertujuan untuk mendapat masukan terhadap keseluruhan isi materi yang terdapat dalam modul pembelajaran yang dirancang. Selanjutnya divalidasi oleh ahli bidang desain pembelajaran yang bertujuan untuk mendapatkan masukan mengenai kesesuaian model dengan modul yang dikembangkan untuk pembelajaran IPAS di kelas VI MIN 3 Kota Padang. Tujuan validitas modul pembelajaran adalah untuk menentukan berfungsi tidaknya bahan ajar berdasarkan kriteria materi, konstruksi dan bahasa. Validasi dikatakan selesai, apabila validator menyatakan valid terhadap bahan ajar yang divalidasi sehingga sudah siap dilakukan untuk uji coba. Masukan dari validator digunakan untuk memperbaiki atau merevisi modul pembelajaran yang dikembangkan. Kegiatan validasi dilakukan dengan mengisi lembar validasi modul pembelajaran dan diskusi sampai

diperoleh modul pembelajaran yang valid menurut para ahli dan praktisi (pendidik).

b. Tahap Praktikalitas

Praktikalitas adalah tingkat keterlaksanaan *prototype* perangkat pembelajaran oleh guru dan siswa. Praktikalitas modul pembelajaran diuji dalam proses pembelajaran melalui penggunaan modul pembelajaran oleh guru dan siswa. Modul yang digunakan merupakan modul yang telah divalidasi oleh validator. Pada tahap ini praktikalitas guru yang mengajar diminta untuk mengajar menggunakan modul pembelajaran yang sudah divalidasi. Selanjutnya guru mengisi angket keterpakaian bahan ajar modul berbasis digital. Hasil angket ini dijadikan dasar untuk melakukan perbaikan terhadap perangkat pembelajaran yang dikembangkan.

c. Tahap Revisi

Tahap revisi dilakukan setelah produk divalidasi oleh validator dan dipraktikalitas oleh praktisi. Saran dari validator dan praktisi dijadikan sebagai perbaikan bagi peneliti untuk menghasilkan produk yang layak untuk digunakan.

4. Tahap Penyebarluasan (*Desseminate*)

Tahap penyebaran merupakan tahapan terakhir pada pengembangan model 4-D, tahap penyebaran ini dilakukan untuk menyebarluaskan produk yang telah dikembangkan agar dapat diterima oleh pengguna. Tahap penyebaran dibagi ke dalam tiga kegiatan yaitu :

validation testing, packaging, diffusion and adoption, pada tahap *validation testing*, produk yang sudah direvisi kemudian diimplementasikan, pengembangan perlu melihat hasil pencapaian tujuan. Tujuan yang belum dapat tercapai perlu dijelaskan solusinya sehingga tidak terulang kesalahan yang sama setelah produk disebarluaskan. Kegiatan terakhir yaitu melakukan pengemasan, *diffusion and adoption*. Tahap ini dilakukan supaya produk dapat dimanfaatkan orang lain.

D. Desain Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

a. Uji Validitas

Uji validasi menunjukkan tingkat pengakuan dan pengesahan produk dari ahli, sehingga produk yang dikembangkan layak untuk diuji cobakan. Pengujian validitas modul pembelajaran berbasis digital dilakukan oleh ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media. Modul yang dikembangkan ini nantinya akan dinilai dan diberikan komentar atau pun saran yang akan dijadikan sebagai bahan perbaikan untuk modul pembelajaran berbasis digital. Validasi modul akan selesai jika para ahli telah sepakat bahwa modul pembelajaran berbasis digital ini sudah layak untuk diimplementasikan.

b. Uji Coba Praktikalitas

Uji coba praktikalitas pengembangan modul berbasis digital untuk mengatasi kesulitan belajar IPAS peserta didik, diujikan kepada pendidik dan peserta didik MIN 3 Kota Padang yang menguji

praktikalitas modul ini adalah 1 pendidik kelas VI, dan peserta didik yang menjadi praktisi adalah 38 peserta didik.

Uji praktikalitas dilihat dari segi waktu, tampilan dan kemudahan penggunaan. Dimana modul akan digunakan oleh pendidik dan peserta didik, penilaian ini akan diberikan melalui angket untuk mengetahui respon dari pendidik dan peserta didik sejauh mana kepraktisan dari modul berbasis digital ini.

2. Subjek Uji Coba

a. Subjek Penelitian

Subjek uji coba validasi modul berbasis digital terdiri dari 3 orang validator ahli. 1 orang validator bahasa, 1 orang validator media, 1 orang validator materi. Subjek uji coba praktikalitas terdiri dari 1 orang pendidik kelas VI dan 38 orang peserta didik di kelas VI.

b. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat pelaksanaan penelitian ini dilakukan di MIN 3 Kota Padang pada peserta didik kelas VI yang beralamatkan Jalan Gunung Pangilun No. 4, Gunung Pangilun, Kecamatan Padang Utara, Kota Padang, Sumatera Barat, semester 1 tahun ajaran baru 2024/2025.

E. Jenis Data

Jenis data dalam penelitian ini adalah kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa saran-saran atau masukan oleh validator serta hasil wawancara, sedangkan data kuantitatif berupa skor yang diperoleh dari

penyebaran angket validitas dan data praktikalitas dari pendidik dan peserta didik.

F. Instrumen Penelitian

1. Validitas Instrumen

Instrumen penelitian yang akan digunakan harus divalidasi terlebih dahulu. Validasi dilakukan oleh satu orang validator yaitu Bapak Rendy Nugraha Frasandy, M.Pd dengan jabatan Dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan dengan menyebarkan angket validasi instrument penelitian. Pernyataan-pernyataan yang sudah dinilai oleh validator akan diuji kevalidannya.

Untuk menguji kevalidan dari instrument digunakan skala likert dengan kategori positif, yaitu pernyataan positif memperoleh bobot tertinggi sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Skor Pernyataan Validitas Instrumen

Pernyataan	Bobot Pernyataan
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu-ragu	3
Kurang Setuju	2
Tidak Setuju	1

Sumber: (Riduwan dkk, 2010: 15)

Perhitungan data nilai akhir hasil validasi dianalisis dalam skala (0-100) dilakukan menggunakan rumus :

$$V = \frac{X}{Y} \times 100\%$$

Keterangan :

V = Nilai validitas instrumen penelitian

X = Skor yang diperoleh dari hasil validitas instrumen

Y = Skor maksimum hasil validitas instrumen

Setelah angket diisi oleh responden, nilai dari seluruh responden dirata-ratakan dalam persentase tersebut diinterpretasikan dan dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3. 2 Persentase Kriteria Validitas Instrumen

Persentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Cukup Valid
21% - 40%	Kurang Valid
0% - 20%	Sangat Tidak Valid

Sumber: (Riduwan dkk, 2010: 13)

Pengembangan modul berbasis digital dinyatakan valid apabila persentasenya mencapai 61%, jika sudah mencapai 61% maka modul yang dikembangkan sudah mencapai kevalidan, kemudian jika kurang 61% maka perlu dilakukan revisi terhadap modul yang dikembangkan.

a. Validasi Angket Validitas

Validasi angket validitas ini digunakan untuk penilaian angket yang akan diberikan pada para validator ahli, berikut hasil validasi angket validitasnya:

Tabel 3. 3 Hasil Validasi Angket Validitas

No	Aspek yang Dinilai	Nilai	Kategori
1	Petunjuk pengisian angket validitas sudah dibuat dengan jelas	100%	Sangat Valid
2	Petunjuk penilaian angket validitas disajikan dengan benar dan jelas	100%	Sangat Valid
3	Aspek-aspek penilaian untuk angket validitas konstruksi sudah dibuat dengan benar	100%	Sangat Valid
4	Aspek-aspek penilaian untuk komponen isi/materi sudah dibuat dengan benar	100%	Sangat Valid
5	Aspek-aspek penilaian untuk komponen kebahasaan pada angket validitas sudah dibuat dengan benar	100%	Sangat Valid
6	Angket validitas Pengembangan Bahan Ajar Modul Berbasis Digital sudah menggunakan bahasa Indonesia yang benar	80%	Valid
7	Angket validitas Pengembangan Bahan Ajar Modul Berbasis Digital sudah menggunakan kalimat yang mudah dipahami	100%	Sangat Valid
8	Angket validitas Pengembangan Bahan Ajar Modul Berbasis Digital sudah menggunakan kalimat yang tidak menimbulkan penafsiran ganda	80%	Valid
Rata-rata		95%	Sangat Valid

Tabel diatas menunjukkan bahwa nilai rata-rata yang diperoleh dari penilaian validasi angket oleh validator adalah 95% dengan kategori sangat valid, maka instrument penilaian validitas produk dapat digunakan.

b. Validasi Angket Praktikalitas

Validasi angket praktikalitas ini digunakan untuk penilaian angket yang akan diberikan pada para praktisi pendidik maupun peserta didik. Untuk mengetahui respon peserta didik terhadap modul berbasis digital, kemudian dihitung dengan skala *likert* sebagai berikut :

Tabel 3. 4 Skor Pernyataan Praktikalitas Bahan Ajar

Pernyataan	Bobot Pernyataan
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu-ragu	3
Kurang Setuju	2
Tidak Setuju	1

Sumber: (Riduwan, 2010 : 15)

Perhitungan data nilai akhir hasil praktikalitaas dianalisis dalam skala (0-100) dilakukan dengan menggunakan rumus :

$$P = \frac{X}{Y} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Nilai validitas instrumen penelitian

X = Skor yang diperoleh dari hasil validitas instrumen

Y = Skor maksimum hasil validitas instrumen

Setelah angket diisi oleh responden, nilai dari seluruh responden dirata-ratakan dalam persentase tersebut diinterpretasikan dan dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3. 5 Persentase Kriteria Praktikalitas Bahan Ajar

Presentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
21% - 40%	Kurang Praktis
0% - 20%	Sangat Tidak Praktis

Sumber: (Riduwan dkk, 2010: 13)

Modul berbasis digital dinyatakan dapat digunakan apabila persentasenya mencapai 61%, jika sudah mencapai 61% maka modul yang dikembangkan sudah mencapai kepraktisan, kemudian jika kurang 61% maka perlu dilakukan revisi agar bisa disebarluaskan.

Data yang diperoleh dari hasil validasi angket praktikalitas validator dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3. 6 Hasil Validasi Angket Praktikalitas

No	Aspek yang Dinilai	Nilai	Kategori
1	Aspek-aspek penilaian angket praktikalitas terkait tanggapan peserta didik dan pendidik terhadap Bahan Ajar Modul Berbasis Digital telah dibuat dengan benar	100%	Sangat Praktis
2	Urutan pernyataan dalam angket praktikalitas Bahan Ajar Modul Berbasis Digital tersusun dengan baik	100%	Sangat Praktis
3	Angket praktikalitas Pengembangan Bahan Ajar Modul Berbasis Digital sudah menggunakan bahasa Indonesia yang baik	100%	Sangat Praktis
4	Angket praktikalitas Pengembangan Bahan Ajar Modul Berbasis Digital sudah menggunakan kalimat yang mudah dipahami	100%	Sangat Praktis
5	Angket praktikalitas Pengembangan Bahan Ajar Modul Berbasis Digital sudah menggunakan kalimat yang tidak menimbulkan penafsiran ganda	80%	Praktis
	Rata-rata	96%	Sangat Praktis

Tabel diatas menunjukkan bahwa nilai rata-rata yang didapat dari penilaian validasi angket praktikalitas oleh validator adalah 96% dengan kategori sangat praktis, maka instrument penilaian praktikalitas dapat digunakan.

2. Instrumen Validitas

Kevalidan produk dilihat dari segi kelayakan isi, kelayakan bahasa, dan kelayakan kontruksi/media. Validator yang memvalidasi produk ini berjumlah 3 orang, terdiri dari 1 orang sebagai validator bahasa, 1 orang sebagai validator kontruksi/media, dan 1 orang sebagai validator isi/materi.

3. Instrumen Praktikalitas

Instrumen praktikalitas berupa angket yang diberikan kepada 1 orang pendidik dan 38 orang peserta didik kelas VI MIN 3 Kota Padang untuk praktikalitas dalam aspek kemudahan penggunaannya.

G.Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan angket :

1. Observasi

Observasi adalah sebuah penelitian yang diartikan sebagai pemusatan perhatian terhadap suatu objek yang melibatkan seluruh indra untuk mendapatkan data. Peneliti melakukan pengamatan sebagai proses dan respon dari peserta didik setelah menggunakan modul berbasis digital, serta peneliti mengamati bagaimana kondisi belajar peserta didik.

2. Wawancara

Wawancara adalah bentuk dialog yang dilakukan oleh peneliti untuk memperoleh informasi dari responden atau dinamakan juga interview. Dalam wawancara ini peneliti berpedoman pada pertanyaan yang terperinci dan terstruktur yang telah disusun sebelumnya.

3. Angket

Angket atau kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang bentuknya berupa lembaran angket yang dapat berupa pertanyaan tertulis yang bertujuan untuk memperoleh informasi dari responden tentang apa yang dialami dan diketahui. Angket digunakan untuk mendapatkan informasi dan mengumpulkan data mengenai pengembangan modul, angket validasi oleh ahli media, digunakan untuk menguji kelayakan modul ini sebelum di sekolah. Selanjutnya angket praktikalitas yang diisi oleh pendidik dan peserta didik.

H. Teknik Analisis Data

Dalam mengolah data yang sudah terkumpul, peneliti menggunakan dua macam teknik analisis data yaitu teknik analisis kualitatif dan analisis kuantitatif :

a. Analisis kualitatif

Teknik ini berguna untuk menganalisis data berupa catatan, saran atau komentar dari hasil wawancara dan observasi berdasarkan tanggapan subjek uji coba. Analisis data ini juga dapat dijadikan sebagai pedoman atau pun dasar untuk merevisi produk menjadi lebih baik.

b. Analisis kuantitatif

Teknik ini berguna untuk menganalisis data hasil angket. Ini diperlukan untuk menentukan kevalidan, kepraktisan dan keefektifan dari produk yang dihasilkan. “Teknik ini digunakan untuk menggambarkan data hasil analisis persentase yang telah dibuat”

1) Analisis angket validitas

Ini digunakan oleh peneliti untuk mengukur pendapat dan persepsi validator terhadap modul yang dikembangkan. Angket validasi ini menggunakan skala likert dengan menggunakan pedoman penilaian.

Berikut dijelaskan skala pada table berikut :

Tabel 3. 7 Skor Pernyataan Validitas Instrumen

Pernyataan	Bobot Pernyataan
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu-ragu	3
Kurang Setuju	2
Tidak Setuju	1

Sumber: (Riduwan dkk, 2010: 15)

Perhitungan data nilai akhir hasil validasi dianalisis dalam skala (0-100) dilakukan menggunakan rumus :

$$V = \frac{X}{Y} \times 100\%$$

Keterangan :

V = Nilai validitas instrumen penelitian

X = Skor yang diperoleh dari hasil validitas instrumen

Y = Skor maksimum hasil validitas instrumen

Setelah angket diisi oleh responden, nilai dari seluruh responden dirata-ratakan dalam persentase tersebut diinterpretasikan dan dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3. 8 Persentase Kriteria Validitas Instrumen

Presentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Cukup Valid
21% - 40%	Kurang Valid
0% - 20%	Sangat Tidak Valid

Sumber: (Riduwan dkk, 2010: 13)

Pengembangan modul berbasis digital dinyatakan valid apabila persentasenya mencapai 61%, jika sudah mencapai 61% maka modul yang dikembangkan sudah mencapai kevalidan, kemudian jika kurang 61% maka perlu dilakukan revisi terhadap modul yang dikembangkan.

2) Analisis angket praktikalitas

Data yang sudah diperoleh dari angket yang telah diisi oleh pendidik dan peserta didik selanjutnya dilakukan analisis kuantitatif untuk mengetahui respon peserta didik terhadap modul berbasis digital, kemudian dihitung dengan skala *likert* sebagai berikut:

Tabel 3. 9 Skor Pernyataan Praktikalitas Bahan Ajar

Pernyataan	Bobot Pernyataan
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu-ragu	3
Kurang Setuju	2
Tidak Setuju	1

Sumber: (Riduwan, 2010 : 15)

Perhitungan data nilai akhir hasil praktikalitaas dianalisis dalam skala (0-100) dilakukan dengan menggunakan rumus :

$$P = \frac{X}{Y} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Nilai validitas instrumen penelitian

X = Skor yang diperoleh dari hasil validitas instrumen

Y = Skor maksimum hasil validitas instrumen

Setelah angket diisi oleh responden, nilai dari seluruh responden dirata-ratakan dalam persentase tersebut diinterpretasikan dan dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3. 10 Persentase Kriteria Praktikalitas Bahan Ajar

Presentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
21% - 40%	Kurang Praktis
0% - 20%	Sangat Tidak Praktis

Sumber: (Riduwan dkk, 2010: 13)

Modul berbasis digital dinyatakan dapat digunakan apabila persentasenya mencapai 61%, jika sudah mencapai 61% maka modul yang dikembangkan sudah mencapai kepraktisan, kemudian jika kurang 61% maka perlu dilakukan revisi agar bisa disebarluaskan.

