

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah *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). Adapaun produk yang akan dihasilkan dari penelitian dan pengembangan ini yaitu berupa Media Pembelajaran Diorama Siklus Air Pada Mata Pelajaran IPAS di MIN Kota Solok.

B. Model Pengembangan

Peneliti dalam hal ini mengikuti model pengembangan ADDIE karena model penelitian ini memiliki kelebihan antara lain sistematis dan terstruktur, memiliki lima tahapan alur kerja logis yang memandu peneliti secara terarah. Fleksibel, sangat mudah disesuaikan untuk berbagai jenis dan konteks pembelajaran. Evaluasi berkelanjutan, evaluasi formatif dilakukan pada setiap tahap, memungkinkan sejak awal sebelum produk selesai sepenuhnya. Disamping itu model ini juga memiliki kekurangan antara lain membutuhkan waktu yang relatif panjang, terutama pada tahap analisis kebutuhan awal, bersifat kaku dalam penerapannya proses ini harus dilakukan secara berurutan dan tidak dapat diacak, sehingga kurang cocok untuk pengembangan yang membutuhkan respon sangat cepat.

Peneliti memilih model pengembangan ADDIE dikarenakan yaitu: (1) Tahapan pengembangan ini merupakan tahapan yang bersifat deskriptif dalam menghasilkan suatu produk, langkah-langkah yang dilakukan jelas dan cermat (2) Model ADDIE sederhana dan terstruktur secara sistematis dan mudah dipahami (3) Standar tahapan pada model ADDIE sesuai dengan standar tahap pengembangan (4) Model pengembangan ADDIE telah banyak digunakan dan mampu membuktikan bahwa model ini memberikan hasil yang baik. Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan, yaitu analisis (*analysis*), perencanaan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*).

C. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan pada media pembelajaran ini terdiri dari beberapa tahapan. Prosedur pengembangan yang digunakan dengan model ADDIE dan dibatasi yaitu analisis (*analyze*), perencanaan (*design*), pengembangan (*development*), implelementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*) sebagai berikut:

1. Tahap *Analyze* (Analisis)

Pada tahap ini peneliti mengumpulkan data-data yang dibutuhkan terkait pengembangan media pembelajaran. Analisis ada beberapa tahapan yang dilakukan peneliti mencakup tiga hal yaitu analisis kurikulum, analisis kebutuhan dan analisis materi ajar.

a. Analisis kurikulum

Analisis ini dilakukan dengan wawancara kepada wakil kurikulum di sekolah tersebut. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui kurikulum yang digunakan di sekolah yang akan menjadi objek penelitian, agar pengembangan yang dilakukan dapat sesuai dengan tuntutan kurikulum yang berlaku. Mengkaji penerapan Kurikulum Merdeka pada mata pelajaran IPAS kelas V di MIN Kota Solok, khususnya pada Fase C Bab IV "Berkenalan dengan Bumi Kita".

b. Analisis Kebutuhan

Melakukan observasi dan wawancara dengan pendidik kelas V B serta peserta didik untuk mengetahui kendala belajar, di mana ditemukan bahwa media yang digunakan sebelumnya masih bersifat 2 dimensi sehingga membuat peserta didik jenuh dan kurang antusias.

c. Analisis Materi Ajar

Menganalisis kedalaman materi pokok Siklus Air agar visualisasi yang dikembangkan nantinya relevan dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) dan tujuan pembelajaran pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial materi berkenalan dengan bumi kita di kelas V.

2. Tahap *Design* (Perencanaan)

Pada tahap perancangan peneliti akan merancang media pembelajaran yang sesuai dengan hasil tahapan analisis, kegiatan dalam perancangan media pembelajaran, antara lain:

- a. Melakukan pemilihan media yang sesuai dan pemilihan bentuk media yang sesuai dengan pembelajaran.
- b. Memilih jenis media visual 3 dimensi berbentuk diorama terbuka agar dapat menampilkan proses pengaliran air secara utuh.
- c. Menentukan serta mendaftar alat dan bahan spesifik yang akan digunakan, seperti bahan akrilik (untuk sisi depan transparan), triplek (sisi kotak), *styrofoam*, kapas dakron, dan komponen mekanik berupa pompa galon elektrik agar air pada media benar-benar bisa mengalir secara interaktif.
- d. Media pembelajaran ini terdiri dari materi, gambar dan miniatur. Materi yang dijelaskan dalam media pembelajaran yaitu Berkenalan dengan Bumi Kita.

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap mewujudkan cetak biru rancangan (*design*) menjadi produk nyata yang siap digunakan. Langkah operasionalnya meliputi:

- a. Pembuatan Produk: Merakit kotak dari triplek dan akrilik, mengecat, membuat struktur pegunungan/pulau dari *styrofoam*, memasang miniatur tanaman, kapas untuk awan, stiker decal, serta menginstalasi pompa galon elektrik agar aliran air berfungsi.
- b. Uji Validitas (Validasi Ahli): Melakukan penilaian kelayakan produk kepada para pakar. Penilaian dilakukan oleh Ibu Dr. Zulvia Trinova,

S.Ag., M.Pd selaku Validator Ahli Media dan Bapak Lara Vebrizon,

S.Pd.I selaku Validator Ahli Materi.

- c. Revisi Produk: Melakukan perbaikan berdasarkan masukan ahli media, seperti merapikan sudut/tepi papan diorama dan memperjelas teks penjelasan pada media.

4. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Tahap implementasi atau pelaksanaan dilakukan dalam kelas yang sudah ditetapkan menjadi tempat uji coba produk. Media pembelajaran yang telah dilakukan perbaikan berdasarkan masukan validator diuji cobakan oleh pendidik/peneliti langsung terhadap peserta didik. Selanjutnya pendidik dan peserta didik diberikan angket respon untuk mengetahui kepraktisan dari media pembelajaran diorama siklus air.

5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi adalah sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap proses pembelajaran. Pada tahap penilaian, kegiatan dipusatkan untuk mengevaluasi apakah produk (revisi uji coba) sudah dapat digunakan. Jika belum, dilakukan revisi pada bagian yang masih dianggap kurang. Tujuan dari tahap evaluasi adalah untuk mengukur ketercapaian tujuan pengembangan yaitu memeriksa kavalidan dan kepraktisan media pembelajaran yang diujikan.

D. Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Desain uji coba pada penelitian ini merupakan tahapan yang penting. Dalam penelitian ini, uji coba dilakukan dua kali yaitu:

- a. Uji ahli (*expert judgement*) untuk menguatkan dan meninjau ulang produk awal serta memberikan masukan perbaikan, yaitu validator yang dilakukan oleh ahli.
- b. Uji coba lapangan (*field testing*), yaitu uji coba mutu produk yang dikembangkan benar-benar teruji secara empiris dan dapat dipertanggung jawabkan yaitu menerapkan produk ke peserta didik oleh pendidik.

2. Subjek Uji Coba

- a. Subjek uji coba validitas

Subjek uji coba validitas ada 3 (tiga) orang validator ahli terdiri dari 1 (satu) orang validator instrument angket dan 2 (dua) orang validator produk yang merupakan dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Imam Bonjol Padang dan pendidik di MIN Kota Solok sebagai berikut:

Tabel 3.1 Nama-nama Validator

No	Nama	Validator
1	Guesa Maiwinda, M. Pd	Instrumen angket validitas dan praktikalitas
2	Dr. Zulvia Trinova, S. Ag., M. Pd	Ahli Media
3	Lara Vebrizon, S.Pd.I	Ahli Materi

b. Subjek uji coba praktikalitas

1) Praktikalitas Pendidik

Subjek uji coba praktikalitas pendidik ada satu orang pendidik kelas V MIN Kota Solok yaitu Bapak Lara Vebrizon, S.Pd.I.

2) Praktikalitas Peserta Didik

Subjek uji coba praktikalitas peserta didik dilakukan di kelas V B MIN Kota Solok sebanyak 38 orang peserta didik.

3. Teknik dan Instrumen Pengumpulan data

Instrumen penelitian disebut juga sebagai alat ukur yang digunakan untuk memperoleh data dalam penelitian. Menurut Sugiyono (2019:156) dalam (Lorenza, 2021) instrumen penelitian adalah alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data melalui wawancara dilakukan dengan memberikan pernyataan kepada pendidik dan peserta didik. Sedangkan memperoleh data melalui angket dilakukan dengan memberikan pertanyaan untuk dijawab responden.

a. Teknik Pengumpulan Data

1) Wawancara

Wawancara adalah salah satu teknik pengimpilan data yang diperoleh untuk mengumpulkan data kualitatif. Menurut pendapat dari Sugiyono (2017:231) dalam (Prawiyogi et al., 2021)

wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu.

Tabel 3.2 Pedoman Wawancara Pendidik MIN Kota Solok

No	Pertanyaan	Keterangan
1.	Berdasarkan pengalaman Bapak, apa kendala utama yang dihadapi peserta didik saat mempelajari materi siklus air menggunakan media diorama siklus air 2 dimensi?	
2.	Bagaimana efektivitas media pembelajaran (seperti cetak atau buku teks) yang tersedia di sekolah saat ini dalam membantu memvisualisasikan materi tersebut?	
3.	Media pembelajaran seperti apa yang dibutuhkan peserta didik dalam pembelajaran materi siklus air ini?	

Tabel 3.3 Pedomana Wawancara Peserta didik MIN Kota Solok

No	Pertanyaan	Keterangan
1	Waktu belajar materi siklus air di kelas, bagian mana yang menurut ananda paling sulit dipahami atau dibayangkan?	
2	Selama ini Guru menjelaskan pakai media apa? Apakah media diorama siklus air 2 dimensi dan gambar pada buku paket sudah cukup membantu ananda paham?	
3	Media seperti apa yang ananda ingin dalam kegiatan pembelajaran materi diorama siklus air?	

2) Angket

Kuesioner/angket merupakan metode pengumpulan data yang telah dilakukan dengan cara memberikan beberapa macam pertanyaan yang berhubungan dengan masalah penelitian (Prawiyogi et al., 2021). Menurut Sugiyono (2017:142) kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Angket ini dapat berupa pertanyaan atau pertanyaan tertutup dan terbuka yang dapat dikirimkan kepada responden secara langsung atau melalui pos dan internet.

b. Instrumen Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa instrumen untuk mendapatkan data tentang kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran diorama siklus air pada mata pelajaran IPAS. Adapun instrumen yang digunakan adalah sebagai berikut:

Tabel 3.4 Instrumen Pengumpulan Data

No	Kriteria	Instrumen
1	Valid	Lembar penilaian instrument angket validitas dan praktikalitas
		Lembar validitas media
		Lembar validitas materi
2	Praktis	Angket praktikalitas oleh pendidik
		Angket praktikalitas oleh peserta didik

Tabel di atas terlihat bahwa untuk masing-masing aspek yang diukur terdiri dari instrument yang berbeda, instrument pengumpulan data pada penelitian ini, sebagai berikut:

1) Validasi Instrumen Penelitian

Angket untuk penelitian dan praktikalitas media pembelajaran diorama siklus air pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) terlebih dahulu diberikan kepada 1 (satu) orang dosen FTK UIN Imam Bonjol Padang yaitu Ibu Guesa Maiwinda, M.Pd untuk mengetahui kevalidan sesuai instrument penilaian aspek validitas dari segi media, materi serta praktikalitas untuk pendidik dan peserta didik.

Hasil validasi angket validitas oleh pakar/ahli digunakan untuk menentukan tingkat keterpakaian dan kegunaan angket validitas dan praktikalitas sebagai alat untuk mengukur tingkat kevalidan dan praktikalitas produk media pembelajaran diorama siklus air pada mata pelajaran IPAS.

a) Validasi Angket Validitas

Indikator validasi angket validitas produk terdiri dari 8 (delapan) pernyataan. Persentase untuk setiap pernyataan dapat dilihat pada tabel

Tabel 3.5 Hasil Validasi Angket Validitas Media Diorama Siklus Air

No	Pernyataan	Persentase	Kategori
1.	Petunjuk pengisian angket validitas sudah dibuat dengan jelas	80%	Valid
2.	Petunjuk penilaian angket validitas sudah disajikan dengan benar dan jelas	80%	Valid

No	Pernyataan	Persentase	Kategori
3.	Aspek-aspek penilaian untuk angket validitas media sudah dibuat dengan benar	80%	Valid
4.	Aspek-aspek penilaian untuk komponen isi/materi pada angket validitas sudah dibuat dengan benar	100%	Sangat Valid
5.	Aspek-aspek penilaian untuk komponen kebahasaan pada angket validitas sudah dibuat dengan benar	80%	Valid
6.	Angket validitas Pengembangan Media Diorama Siklus Air sudah menggunakan bahasa Indonesia yang benar	100%	Sangat Valid
7.	Angket validitas Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Siklus Air sudah menggunakan kalimat yang mudah dipahami	100%	Sangat Valid
8.	Angket validitas Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Siklus Air sudah menggunakan kalimat yang tidak menimbulkan penafsiran ganda	100%	Sangat Valid
Rata-rata		90%	Sangat Valid

Tabel menunjukkan persentase rata-rata skor penilaian validasi angket validitas yang diperoleh dari 8 aspek yaitu 90% dengan kategori sangat valid dan dapat digunakan untuk mengukur validitas produk.

b) Validasi Angket Praktikalitas

Indikator validasi angket praktikalitas produk terdiri dari 5 (lima) pernyataan. Persentase untuk setiap pernyataan dapat dilihat pada tabel

Tabel 3.6 Hasil Validasi Angket Praktikalitas Media Diorama Siklus Air

No	Pernyataan	Persentase	Kategori
1.	Aspek-aspek penilaian angket praktikalitas terkait tanggapan peserta didik dan pendidik terhadap Media Diorama Siklus Air telah dibuat dengan benar	80%	Valid
2.	Urutan pernyataan dalam angket praktikalitas Media Diorama Siklus Air tersusun dengan baik	80%	Valid
3.	Angket praktikalitas Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Siklus Air sudah menggunakan bahasa Indonesia yang baik	100%	Sangat Valid
4.	Angket praktikalitas Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Siklus Air sudah menggunakan kalimat yang mudah dipahami	100%	Sangat Valid
5.	Angket validitas Media Diorama Siklus Air sudah menggunakan kalimat yang tidak menimbulkan penafsiran ganda	100%	Sangat Valid
Rata-rata		92%	Sangat Valid

2) Instrumen Validitas Produk

Teknik pengumpulan data untuk mengetahui validitas produk adalah dengan memberikan angket kepada ahli sebagai validator, kemudian di rekapitulasi. Angket validasi digunakan untuk mengetahui kelayakan desain dan persepsi validator terhadap produk yang dirancang sebagai media pembelajaran. Selain itu juga dilakukan tanya jawab dengan dosen dan pendidik untuk mengetahui saran dan masukan yang konstruktif untuk perbaikan media pembelajaran yang di kembangkan.

Di dalam angket terdapat pernyataan yang menyangkut kevalidan produk yang memiliki 5 pilihan. Nilai 5 berarti sangat setuju, 4 berarti setuju, 3 berarti ragu-ragu, 2 berarti tidak setuju dan 1 berarti sangat tidak setuju. Media pembelajaran yang di kembangkan bisa dikatakan valid jika yang dikembangkan berdasarkan teori yang memadai (validitas isi) dan semua komponen dalam media pembelajaran satu sama lain berhubungan secara konsisten.

a) Ahli Media

Validasi ahli media digunakan untuk menguji kelayakan media pembelajaran yang dapat dilihat dari aspek penilaian pembelajaran dan penilaian tampilan media pembelajaran. Berikut angket ahli media:

Tabel 3.7 Kisi-kisi Instrumen Angket Validasi Ahli Media

No	Indikator Pernyataan	Butiran Penilaian	No Item
1	Kualitas Media Diorama Siklus Air	Media Diorama Siklus Air mendukung terhadap tujuan pembelajaran	1
		Kesesuaian Media Diorama Siklus Air terhadap materi	2
2	Keterlaksanaan Media Diorama Siklus Air	Kelayakan penggunaan Media Diorama Siklus Air	3
		Kemudahan dalam pengaplikasian Media Diorama Siklus Air	4
		Kepraktisan penggunaan Media Diorama Siklus Air	5
3	Penampilan Media Diorama Siklus Air	Kesesuaian isi dengan tampilan	6
		Tampilan Media Diorama Siklus Air ajar menarik	7
		Perpaduan warna tampilan	8
		Kejelasan huruf	9
		Penggunaan gambar	10
4	Kriteria Media Diorama Siklus Air	Kemudahan penyampaian materi menggunakan Media Diorama Siklus Air	11
		Media Diorama Siklus Air mendukung terhadap isi bahan pembelajaran	12
		Menyesuaikan dengan sarana dan prasarana yang ada	13

b) Ahli Materi

Ahli materi dilakukan untuk memperoleh data yang nantinya akan digunakan untuk merevisi atau menyempurnakan materi yang terdapat didalam media pembelajaran diorama siklus air pada materi Berkenalan dengan Bumi Kita. Berikut kisi-kisi angket ahli materi:

Tabel 3.8 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi

No	Indikator Pernyataan	Butiran Pernyataan	No Item
1	Kualitas isi materi Media Diorama Siklus Air	Kesesuaian dengan capaian pembelajaran	1
		Isi Media Diorama Siklus Air sesuai dengan materi	2
		Kesesuaian tujuan pembelajaran	3
		Penyajian Media Diorama Siklus Air yang mudah dimengerti/dipahami	4
		Ketepatan informasi	5
		Konsep materi sesuai dengan realisasi	6
		Materi yang disajikan sudah lengkap	7
2	Kepadatan materi	Materi yang disajikan sudah sistematis	8
		Materi menarik perhatian peserta didik	9

3) Instrumen Praktikalitas Produk

Teknik pengumpulan data untuk mengetahui praktikalitas produk adalah dengan memberikan angket kepada pendidik dan peserta didik. Angket respon pendidik dan peserta didik diberikan dengan tujuan untuk melihat tanggapan terhadap media pembelajaran yang di kembangkan. Data yang diperoleh kemudian digunakan untuk menilai kelayakan media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran.

Media pembelajaran diorama siklus air yang dikembangkan dikatakan praktis jika praktisi menyatakan bahwa secara teoritis media pembelajaran diorama siklus air pada mata pelajaran IPAS ini dapat dimanfaatkan dan tingkat keterlaksanaannya termasuk kriteria praktis. Berikut ini kisi-kisi angket respon pendidik:

Tabel 3.9 Kisi-kisi Instrumen Angket Respon Pendidik

No	Variabel Praktikalitas	Indikator	No Item
1.	Efesiensi waktu penggunaan Media Pembelajaran Diorama Siklus Air	a. Hemat waktu	1
2.	Kemudahan penggunaan media	a. Mudah digunakan	3
		b. Dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran	2,4
		c. Menarik perhatian peserta didik dan mempermudah menyampaikan materi pembelajaran	5,6

No	Variabel Praktikalitas	Indikator	No Item
3.	Manfaat Media Diorama Siklus Air	a. Belajar mandiri	8
		b. Dapat mengatasi kesulitan belajar peserta didik	7
		c. Menjelaskan materi yang abstrak menjadi lebih konkrit	9

Tabel 3.10 Kisi-kisi Instrumen Angket Respon Pendidik

No	Variabel Praktikalitas	Indikator	No Item
1.	Efesiensi waktu	a. Hemat waktu	1
2.	Kemudahan penggunaan media	a. Mudah digunakan	4,5
		b. Dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran	2
		c. Menarik perhatian peserta didik dan mempermudah pemahaman konsep	3,9
3.	Manfaat media	a. Belajar mandiri b. Dapat mengatasi kesulitan belajar	6,7,8

4. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari penelitian ini adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Pada penelitian ini, analisis data kualitatif digunakan untuk menganalisis data yang berasal dari wawancara, catatan, komentar, kritik dan saran dari para ahli dan praktisi. Sedangkan analisis kuantitatif

digunakan untuk menganalisis data yang diperoleh dari penilaian ahli dan praktisi.

a. Analisis Kualitatif

Teknik ini berguna untuk menganalisis data berupa catatan, saran atau komentar hasil wawancara berdasarkan tanggap subjek uji coba. Analisis data ini dapat dijadikan sebagai pedoman ataupun dasar untuk merevisi produk agar menjadi lebih baik.

b. Analisis Kuantitatif

Teknik analisis data secara kuantitatif yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa pengolahan data angket yang diperoleh dari angket yang telah disebarkan kepada dosen ahli, pendidik dan peserta didik. Memberikan skor jawaban dengan kriteria berdasarkan skala *likert*.

1) Analisis Angket Validitas

Validitas media pembelajaran dapat dilihat dari angket-angket yang diisi oleh 2 orang validator. Pembobotan angket dilakukan berdasarkan skala *likert*. Skala *likert* disusun berkategori positif. Pernyataan positif mendapat bobot tertinggi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.11 Skor Pernyataan Validitas Instrumen

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

(Riduwan, 2020:89)

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

$$V = \frac{y}{x} \times 100\%$$

Keterangan :

V = Nilai validitas instrumen penelitian

y = Skor yang diperoleh dari hasil validitas instrumen

x = 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 3.12 Skor Pernyataan Validitas Instrumen

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

(Riduwan, 2020:89)

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 media pembelajaran diorama siklus air pada mata pelajaran IPAS di MIN Kota Solok, kemudian dihitung dengan skala *likert* sebagai berikut :

Tabel 3.13 Skor Pernyataan Praktikalitas Media Diorama

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

(Riduwan, 2020:89)

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

$$P = \frac{y}{x} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Nilai praktikalitas instrumen penelitian

y = Skor maksimum hasil praktikalitas instrumen

x = Skor yang diperoleh dari hasil praktikalitas instrumen

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

Tabel 3.14 Skor Persentase Kriteria Praktikalitas Media Diorama

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

(Riduwan, 2020:89)