

BAB III

METODOLOGI 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 (Nusantara et al., 2023). Agar dapat menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut

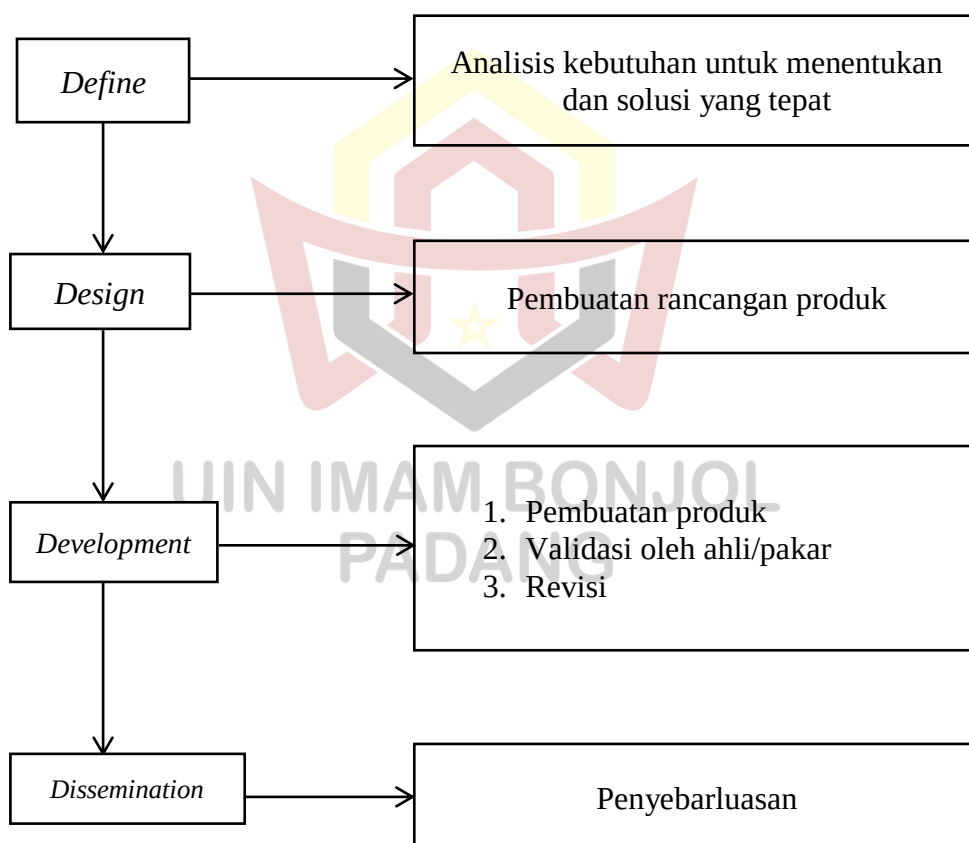
Penelitian R&D selanjutnya dinyatakan oleh Sukmadinata bahwa penelitian Pengembangan atau *Research and Development* (R&D) sering diartikan sebagai suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan (Zakaria, M. A., Afriani, 2016).

Berdasarkan pengertian penelitian dan pengembangan di atas, maka penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan Pengembangan Media *Multiplay Cards* pada pembelajaran operasi perkalian bilangan bulat kelas IV di MIN Kota Solok”. Pada media *Multiplay Cards* ini dilakukan uji validitas dan praktikalitas oleh pendidik dan dosen ahli.

B. Model Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan model 4-D yakni *define*, *design*, *development*, dan *disseminate*. model 4-D yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran (Johan, J. R., Irian, T., & Maulana, 2023). Tetapi peneliti menggunakan sampai tahapan pengembangan (*Development*) saja.

Berikut ini adalah gambaran mengenai model penelitian pengembangan 4-D

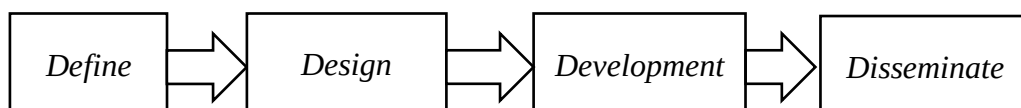


C. Prosedur Pengembangan

Prosedur Pengembangan penelitian ini peneliti mengawalinya dengan terlebih dahulu merancang proses pengembangannya secara sistematis. Tujuannya untuk menggambarkan proses pengembangan produk yang akan

dilakukan. Rancangan proses pengembangan dipandang penting sebagai pedoman pelaksanaan setiap tahapan proses pengembangan produk yang direncanakan.

Berikut prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini sesuai dengan tahapan model pengembangan 4-D :



1. *Define* (definisi)

Tahap pendefinisian atau *define*, membantu dalam menentukan dan menjelaskan kebutuhan serta mengumpulkan informasi terkait hal-hal yang akan dikembangkan dalam produk yang akan di buat. Tahap *define* dalam model pengembangan 4D adalah tahap awal atau tahap perencanaan dalam proses pengembangan media *multiplay cards* sebagai media pembelajaran dalam operasi hitung perkalian berisikan kurikulum, analisis kebutuhan, analisis konsep dan analisis peserta didik. Adapun analisis yang akan 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 Matematika kelas IV materi “Operasi Perkalian Bilangan Bulat”. 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 dapat dilakukan untuk menganalisis masalah apa yang akan terjadi di lapangan. Analisis ini ditujukan kepada pendidik dengan menanyakan permasalahan yang dihadapi ketika proses belajar mengajar, serta harapan pendidik tentang perangkat pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian ini. Instrumen yang digunakan untuk menganalisis kebutuhan adalah menggunakan wawancara.

Pada penelitian ini, peneliti mewawancarai satu orang pendidik selaku wali kelas IV yaitu Ibuk Ermulyani, S.Pd I wawancara yang dilakukan dengan pendidik terkait dengan kondisi kemampuan pemahaman materi operasi perkalian bilangan bulat peserta didik kelas IV. Berdasarkan hasil wawancara, solusi yang didapatkan untuk memudahkan peserta didik meningkatkan kemampuan pada pembelajaran matematika yaitu dengan menyediakan perangkat pembelajaran pendukung berupa media *multiplay cards*.

c. Analisis Konsep

Analisis konsep bertujuan untuk menentukan konsep dan materi pada pembelajaran dengan materi “Operasi Perkalian Bilangan Bulat”, dengan mengidentifikasi konsep pokok yang akan diajarkan, menyusunnya secara sistematis dan dibuat berdasarkan tujuan

pembelajaran yang telah dirumuskan, yang akan dikembangkan menjadi bahan ajar berupa kartu *multiplay cards*.

d. Analisis Peserta Didik

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

2. *Design* (perencanaan)

Tahap selanjutnya peneliti merancang media sesuai dengan materi yang akan digunakan yakni operasi perkalian bilangan bulat. Maka dari itu, peneliti merancang media *multiply cards* sebagai media pembelajaran berupa sekumpulan kartu berisikan operasi hitung perkalian dan hasil perkalian yang akan dicocokkan oleh peserta didik.

Peneliti mendesain kartu menggunakan bantuan *microsoft word*. Kemudian, membuat papan sebagai alas kartu serta menjadi bagian praktis dari media tersebut.

Tahap perancangan, membantu menentukan *design* yang akan diterapkan. Adapun langkah-langkah yang dilakukan pada tahap ini yaitu:

a. Mendesain Tampilan

Menentukan rancangan tampilan ukuran, tulisan yang berhubungan dengan materi dan latar warna yang menarik bagi peserta didik. Hal ini dilakukan untuk mengidentifikasi bahan pembelajaran yang relevan dengan karakteristik materi.

b. Pemilihan Bahan Media

Pada bagian ini pemilihan bahan dalam pengembangan media *multiplay cards* terdiri dari triplek, lem kayu, cat minyak, double tape dan styerofoam. Merancangya sebagai perangkat pembelajaran, bentuk media yang digunakan saat proses pembelajaran berlangsung, dan membantu peserta didik dalam proses pembelajaran.

c. Pemilihan warna pada Media *Multiplay Cards*

Pemilihan warna dalam pembuatan media *multiplay cards* harus disesuaikan dengan materi yang diajarkan.

d. Rancangan Pembelajaran

Setelah memilih media pembelajaran serta menentukan bentuk media yang akan digunakan dalam pembelajaran yang akan dikembangkan, selanjutnya peneliti dapat menyusun rancangan media pembelajaran.

3. *Develop* (pengembangan)

Tahap pengembangan adalah tahap di mana media pembelajaran dikembangkan atau dibuat berdasarkan desain yang telah disusun pada tahap sebelumnya. Tahap pengembangan atau *develop*, bertujuan untuk menghasilkan produk. Dalam penelitian ini, tahap pengembangan merupakan tahap pembuatan media, selain itu pada tahap ini media direvisi oleh ahli bahasa, ahli materi/isi, dan ahli media agar mendapat perbaikan setelah divalidasi kelayakannya untuk digunakan dalam penelitian.

a. Tahap Validasi

Tahap validasi adalah teknik untuk mendapatkan saran perbaikan materi. 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 media *multiplay cards*.

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 media *multiplay cards* yang dirancang. Selanjutnya divalidasi oleh ahli bidang desain pembelajaran yang bertujuan untuk mendapatkan masukan mengenai kesesuaian model dengan media *multiplay cards* yang dikembangkan untuk pembelajaran Matematika di kelas IV MIN Kota Solok. Tujuan validitas media *multiplay cards* adalah untuk menentukan berfungsi tidaknya media *multiplay cards* berdasarkan kriteria materi, konstruksi dan bahasa. Validasi dikatakan selesai, apabila validator menyatakan valid terhadap media *multiplay cards* yang divalidasi sehingga sudah siap dilakukan untuk uji coba. Masukan dari validator digunakan untuk memperbaiki atau merevisi media *multiplay cards* yang

dikembangkan. Kegiatan validasi dilakukan dengan mengisi lembar validasi media *multiplay cards* dan diskusi sampai diperoleh media *multiplay cards* yang valid menurut para ahli dan praktisi (pendidik).

b. Tahap Praktikalitas

Praktikalitas adalah tingkat keterlaksanaan *prototype* perangkat pembelajaran oleh pendidik dan peserta didik. Praktikalitas media *multiplay cards* diuji dalam proses pembelajaran melalui penggunaan media *multiplay cards* oleh pendidik dan peserta didik. Media *multiplay cards* yang digunakan merupakan media *multiplay cards* yang telah divalidasi oleh validator. Pada tahap ini praktikalitas pendidik yang mengajar diminta untuk mengajar menggunakan media *multiplay cards* yang sudah divalidasi. Selanjutnya pendidik mengisi angket keterpakaian media *multiplay cards*.

4. Disseminate (penyebaran)

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. Dalam pengembangan produk media *multiplay cards* tidak menggunakan uji keefektifan tetapi hanya menggunakan uji validitas dan uji praktikalitas saja.

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 pengembangan media *multiplay cards* pada pembelajaran operasi perkalian bilangan bulat dilakukan oleh ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media. Media *multiplay cards* yang dikembangkan ini nantinya akan dinilai dan diberikan komentar atau pun saran yang akan dijadikan sebagai bahan perbaikan untuk media *multiplay cards* akan selesai jika para ahli atau pun dosen telah sepakat bahwa pengembangan media *multiplay cards* pada pembelajaran operasi perkalian bilangan bulat ini sudah layak untuk diimplementasikan.

Subjek uji coba validitas ada 4 (empat) orang validator ahli terdiri dari 1 (satu) orang validator instrument angket dan 1 (satu) orang validator produk yang merupakan dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Imam Bonjol Padang dan 1 (satu) orang validator bahasa yang merupakan dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Imam Bonjol Padang dan 1 (satu) orang ahli materi yang merupakan pendidik di MIN Kota Solok sebagai berikut:

Tabel 3.1 Nama-nama Validator

No	Nama Validator	Validator
1	Dr. Drs. Ilpi Zukdi, M. Pd	Instrumen angket validitas dan praktikalitas
2	Dr. Zulvia Trinova, S. Ag. M. Pd	Ahli Media
3	Dr. Abdul Basit, M, Pd	Ahli Bahasa
4	Ermulyani, S. Pd. I	Ahli Materi

b. Uji Coba Pratikalitas

Uji coba praktikalitas pengembangan media *multiplay cards* pada pembelajaran operasi perkalian bilangan bulat, diujikan kepada pendidik dan peserta didik MIN Kota Solok yang menguji praktikalitas media *multiplay cards* ini adalah 1 pendidik kelas IV, dan peserta didik yang menjadi praktisi adalah 35 peserta didik. Uji praktikalitas dilihat dari segi waktu, tampilan dan kemudahan penggunaan. Dimana pengembangan media *multiplay cards* pada pembelajaran operasi perkalian bilangan bulat ini 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 media *multiplay cards*.

2. Subjek Uji Coba

a. Subjek Penelitian

Subjek uji coba validasi media *multiplay cards* 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 IV dan 35 orang peserta didik kelas IV.

b. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat pelaksanaan penelitian ini dilakukan di MIN Kota Solok pada peserta didik kelas IV yang beralamatkan Jl. Dt. Perpatih Nan Sabatang No.99, Simpang Rumbio, Kec. Lubuk Sikarah, Kota Solok, Sumatera Barat 27316, semester 2 tahun ajaran baru 2025/2026.

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 Dr. Drs. Ilpi Zukdi, 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 3.2 Skor Pernyataan Validitas Instrumen

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

Sumber: Riduwan, (2019)

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 Sanberikut :

Tabel 3.3 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 ValidS

Sumber: Riduwan, (2019)

Pengembangan *media multiplay Cards* dinyatakan valid apabila persentasenya mencapai 61%, jika sudah mencapai 61% maka media *multiplay cards* yang dikembangkan sudah mencapai kevalidan, kemudian jika kurang 61% maka perlu dilakukan revisi terhadap media *multiplay cards* 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 3.4 Hasil Validasi Angket Validitas

No	Aspek yang Dinilai	Skor Validator	Kategori
1.	Petunjuk pengisian angket validitas sudah dibuat dengan jelas	5	Sangat Valid
2.	Petunjuk penilaian angket validitas sudah disajikan dengan benar dan jelas	5	Sangat Valid
3.	Aspek-aspek penilaian untuk angket validitas media sudah dibuat dengan benar	4	Valid
4.	Aspek-aspek penilaian untuk komponen isi/materi pada angket validitas sudah dibuat dengan benar	5	Sangat Valid
5.	Aspek-aspek penilaian untuk komponen kebahasaan pada angket validitas sudah dibuat dengan benar	4	Valid
6.	Angket validitas Pengembangan Media <i>multiplay cards</i> sudah menggunakan bahasa Indonesia yang benar	5	Sangat Valid
7.	Angket validitas Pengembangan Media <i>multiplay cards</i> sudah menggunakan kalimat yang mudah dipahami	4	Valid

No	Aspek yang Dinilai	Skor Validator	Kategori
8.	Angket validitas Pengembangan Media <i>multiplay cards</i> sudah menggunakan kalimat yang tidak menimbulkan penafsiran ganda	5	Sangat Valid
	Jumlah Skor	37	
	Total Skor Maksimal	40	
	Rata-rat	92,5%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 3.4 menunjukkan bahwa nilai rata-rata yang diperoleh dari penilaian validasi angket oleh validator adalah 92,5% 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 media *multiplay cards*, kemudian dihitung dengan skala *likert* sebagai berikut :

Tabel 3.5 Skor Pernyataan Praktikalitas Media *Multiplay Cards*

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

Sumber: Riduwan, (2019)

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

Tabel 3.6 Persentase Kriteria Validitas Instrumen

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

Sumber: Riduwan, (2019)

Pengembangan *media multiplayer cards* dinyatakan valid apabila persentasenya mencapai 61%, jika sudah mencapai 61% maka *media multiplayer cards* yang dikembangkan sudah mencapai kevalidan, kemudian jika kurang 61% maka perlu dilakukan revisi terhadap *media multiplayer cards* yang dikembangkan.

Tabel 3.7 Hasil Validasi Angket Praktikalitas

No	Aspek yang Dinilai	Skor Validator	Kategori
1.	Aspek-aspek penilaian angket praktikalitas terkait tanggapan peserta didik dan pendidik terhadap <i>Media Multiplay Cards</i> telah dibuat dengan benar	5	Sangat Praktis
2.	Urutan pernyataan dalam angket praktikalitas <i>Media Multiplay Cards</i> tersusun dengan baik	4	Praktis

No	Aspek yang Dinilai	Skor Validator	Kategori
3.	Angket praktikalitas Pengembangan Media <i>Multiplay Cards</i> sudah menggunakan bahasa Indonesia yang baik	5	Sangat Praktis
4.	Angket praktikalitas Pengembangan Media <i>Multiplay Cards</i> sudah menggunakan kalimat yang mudah dipahami	5	Sangat Praktis
5.	Angket validitas Media <i>Multiplay Cards</i> sudah menggunakan kalimat yang tidak menimbulkan penafsiran ganda	5	Sangat Praktis
	Jumlah Skor	24	
	Total Skor Maksimal	25	
	Rata-rat	96%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel 3.7 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.

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 media *multiplay cards* 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 media *multiplay crads*, angket validasi oleh ahli media, digunakan untuk menguji kelayakan media *multiplay crads*, 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 :

1. Kualitatif

Data yang bersifat kualitatif diperoleh melalui hasil wawancara dan observasi pada penelitian awal yang dilakukan kepada peserta didik dan guru kelas. Selain itu, komentar dan saran dari validator, pendidik, dan peserta didik selama proses uji coba produk berupa Pengembangan Media *multiplay cards* Pada Pembelajaran Operasi Perkalian Bilangan Bulat Pada

Pembelajaran Matematika Peserta Didik Kelas IV sekolah dasar juga menjadi data kualitatif.

2. 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”.

3. Analisis angket validitas

Analisis angket validasi ahli digunakan oleh peneliti untuk mengukur pendapat dan persepsi validator terhadap media yang dikembangkan. Angket validasi ini menggunakan skala likert dengan menggunakan pedoman penilaian. Berikut dijelaskan skala pada table berikut :

Tabel 3.8 Skor Pernyataan Validitas Instrumen

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

Sumber: (Duli, 2019)

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 instrument

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 3.9 Persentase Kriteria Validitas Instrumen

Pernyataan	Bobot Pernyataan
81% - 100%	Sangat Valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Cukup Valid
21% - 40%	Kurang Valid
0% - 20%	Sangat tidak Valid

Sumber: (Duli, 2019)

Pengembangan media *multiplay cards* dinyatakan valid apabila persentasenya mencapai 61%, jika sudah mencapai 61% maka pengembangan media *multiplay cards* yang dikembangkan sudah mencapai kevalidan, kemudian jika kurang 61% maka perlu dilakukan revisi terhadap media *multiplay cards* yang dikembangkan.

4. 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 3.10 Skor Pernyataan Praktikalitas *Multiplay Cards*

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

Sumber: (Duli, 2019)

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 3.11 Persentase Kriteria Praktikalitas *Muliyplay Cards*

Pernyataan	Bobot Pernyataan
81% - 100%	Sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
21% - 40%	Kurang Praktis
0% - 20%	Sangat tidak Praktis

Sumber: (Duli, 2019)

Penegembangan media *multiplay cards* dinyatakan dapat digunakan apabila persentasenya mencapai 61%, jika sudah mencapai 61% maka media *multiplay Cards* yang dikembangkan sudah mencapai kepraktisan, kemudian jika kurang 61% maka perlu dilakukan revisi agar bisa disebarluaskan.