

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

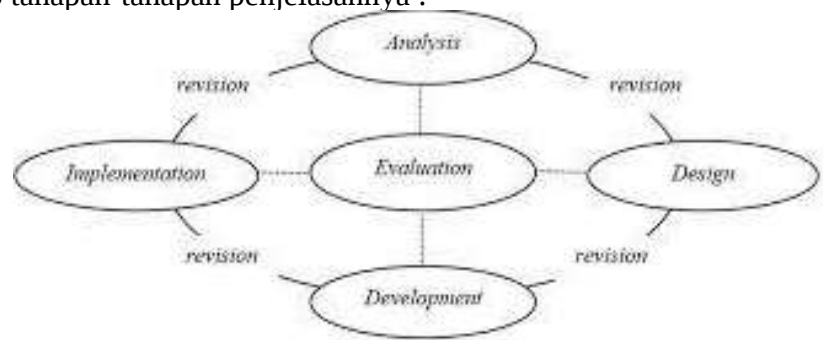
Model pengembangan pada penelitian ini menerapkan penelitian Research and Development. Penelitian ini tujuannya untuk mengembangkan produk yang telah ada pada masa ini kemudian menjadi lebih baik dan bisa dipergunakan. Menurut Gall (dalam Sugiyono 2019: 28) mengemukakan pendapat tentang penelitian dan pengembangan merupakan proses atau metode yang dipakai untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Model pengembangan yang akan menjadi inti dasar dalam penelitian ini adalah model ADDIE, yang dimana merupakan salah satu model pengembangan pembelajaran yang sistematis. Menurut Sugiyono (2015) model ADDIE terdiri dari lima tahap yaitu : *1).Analysis 2).Design 3).Development 4).Implementation dan 5).Evaluation.*

Penelitian R&D dalam pendidikan merupakan suatu proses yang dipergunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi suatu produk. Jadi, penelitian pengembangan yang akan dipergunakan oleh peneliti yaitu mengembangkan produk berupa media pembelajaran JABARANG Matematika berbasis budaya lokal untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa kelas VII. Setelah itu, peneliti akan melakukan proses validasi yang berkenaan dengan produk media pembelajaran tersebut. Validasi produk dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan guru matematika SMP kemudian akan diuji cobakan kepada siswa SMP kelas VII sehingga bisa diketahui bagaimana kelayakan dari produk media

pembelajaran yang dikembangkan agar bisa menjadi sebagai alat pembelajaran matematika.

B. Prosedur Pengembangan

Penelitian yang digunakan pada prosedur ini merupakan pengembangan ADDIE , yang akan dilakukan terdiri dari beberapa tahapan berikut 5 tahapan-tahapan penjelasannya :



Gambar 1.6 desain ADDIE

Sumber : Wulandari (2018)

1. *Analisis*

Penelitian ini, merupakan tahap-tahap analisis merupakan tahap pengumpulan data yang terkait tentang pokok permasalahan yang terjadi saat aktivitas proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Kemudian mengidentifikasi masalah-masalahnya melalui analisis kebutuhan yang sesuai dengan permasalahan yang ditemukan. Pada tahap analisis ini, peneliti menganalisis beberapa hal sebagai berikut :

- a. Melakukan analisis potensi masalah pada peserta didik.
- b. Melakukan analisis kemampuan pemahaman konsep peserta didik.
- c. Melakukan analisis kebutuhan media pembelajaran yang bisa membuat proses pembelajaran mudah dipahami dalam

menyampaikan informasi untuk meningkatkan pemahaman tentang pelajaran matematika.

- d. Melakukan analisis konsep media apa yang akan dikembangkan.

Berdasarkan masalah tersebut peneliti memperoleh informasi yang berkaitan dari hasil analisis bahwa peserta didik memerlukan adanya alat berupa media pembelajaran yang bisa membantu peserta didik saat proses aktivitas pembelajaran. Adapun media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami yaitu media pembelajaran JABARAG Matematika yang berbasis budaya lokal untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa kelas VII SMP dimana pembelajaran belum ada diterapkan di sekolah SMP Negeri 12 Putussibau dan peserta didik pun belum pernah menggunakannya.

2. *Design*

Penelitian *design* dimana melalui tahapan ini, ialah desain merupakan tahap pembuatan produk berupa media pembelajaran. Desain media disesuaikan dengan karakter dan kebutuhan masalah yang sudah dianalisis. Tahapan pokok dari aktivitas ini yaitu sistem desain media dimana langkah pengembangan dan pemilihan media pembelajaran. Adapun hasil produk pengembangan ini berupa media pembelajaran JABARANG Matematika yang berbasis budaya lokal untuk membantu meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa kelas VII SMP khususnya dalam menyampaikan informasi tentang pembelajaran matematika.

3. *Development*

Pada tahapan ini, merupakan tahap produksi media. Selanjutnya, tahap ini media akan direvisi oleh ahli media dan ahli materi supaya bisa mendapat pembaruan kemudian akan divalidasi kelayakannya untuk dipergunakan saat proses pembelajaran. Media divalidasi oleh ahli media dan ahli materi melalui angket yang sudah disiapkan oleh peneliti. Berikut langkah-langkah yang dilakukan pada tahap pengembangan sebagai berikut.

a. Pembuatan Produk

Tahap pembuatan produk ini merupakan tahap selanjutnya dari analisis dan perencanaan desain yang sudah dilaksanakan. Selain itu, yang harus dilaksanakan ialah pembuatan produk berupa produk media pembelajaran JABARANG Matematika berbasis budaya lokal dimana untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa.

b. Validasi Ahli

Produk yang sudah dikembangkan akan dinilai atau divalidasi melalui uji kelayakan oleh para ahli baik materi, media dan bahasa (dosen dan guru) terkait media pembelajaran JABARANG Matematika yang dikembangkan untuk melihat persentase kelayakan anatara isi materi yang akan disampaikan.

c. Revisi

Tahap ini akan dilaksanakan jika sudah melewati proses validasi dari para ahli tentunya untuk mendapatkan penilaian dan

tanggapan dari para ahli. Hasil penilaian yang diberikan akan digunakan sebagai pedoman untuk melakukan perbaikan agar produk yang dikembangkan menjadi lebih baik dan layak

4. *Implementation* dan

Pada tahap ini, implementasi rancangan dan metode yang sudah dikembangkan melalui situasi yang nyata pada saat dikelas. Selama pengimplementasian, rancangan model/metode yang sudah dikembangkan akan diterapkan pada saat kondisi yang sebenarnya. Materi yang diberikan harus sesuai dengan model/metode baru dikembangkan. Sebab, penerapan metode kemudian akan dilaksanakan pada tahap evaluasi awal untuk memberi umpan balik saat menerapkan model/metode berikutnya.

Apabila produk media pembelajaran telah layak dan sedikit revisi dari para ahli, lalu produk media pembelajaran bisa di uji cobakan kembali dalam kelompok kecil. Selanjutnya, akan melalui tahap pengembangan dimana melalui tahap validasi, sehingga produk ini bisa diimplementasikan terhadap seluruh siswa kelas VII SMP. Implementasi atau tahap uji coba dilapangan sangat terbatas dilaksanakan karena hanya untuk mengetahui praktis, efektif dan efisien atau tidaknya produk media pembelajaran tersebut. Agar bisa mengetahuinya peserta didik diwajibkan untuk mengomentari media pembelajaran yang sudah disiapkan oleh peneliti pada lembar soal tes angket validasi respon peserta didik.

5. *Evaluation.*

Tahap evaluasi dilaksanakan setelah melalui beberapa tahap untuk mengukur dan menilai apakah produk media pembelajaran layak digunakan setelah dinilai dari angket validasi oleh para ahli dan angket keefektifan, praktis dan efisien dari peserta didik. Hal ini, agar bisa mengetahui tingkat layaknya produk media pembelajaran. Selanjutnya, tujuan dari evaluasi ini yaitu untuk menilai produk yang sudah dikembangkan melalui hasil angket validasi ahli materi, dan ahli media setelah itu data angket dari peserta didik bisa diketahui kelayakan produk tersenut yang sudah dikembangkan.

C. Ujicoba Produk

Uji coba produk ialah, bertujuan untuk mengetahui keefektifan desain produk yang sudah dikembangkan. Pada tahap ini melalui 3 tahapan yaitu 1. Uji ahli/validasi, 2. Uji terbatas, 3. Uji lapangan. Berikut penjelasan tentang tahapan-tahapan uji coba produk :

1. Uji Coba Ahli/Validasi

Uji coba ahli atau validitas, dilakukan oleh 3 orang ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Dalam uji coba produk ini, dimana ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa bisa memberikan penilaian terhadap pengembangan produk media pembelajaran yang berbasis budaya lokal untuk kelayakannya.

2. Uji Terbatas

Uji terbatas pada penelitian pengembangan ini, yaitu subjek uji coba terbatas merupakan siswa kelas VII SMP dimana dilakukan hanya dengan

jumlah kelompok yang kecil, pengambilan sampel diambil melalui teknik simple dengan cara 2 orang berkemampuan khusus 2 orang berkemampuan sedang dan 2 orang berkemampuan tinggi. Karena, untuk menguji keefektifan media yang akan digunakan oleh siswa maka dalam uji coba terbatas menggunakan kriteria tinggi sedang rendah pada populasi banyaknya siswa dan mewakili sampel tersebut. Menurut Sugiyono, (2017:81) menjelaskan bahwa teknik sampel merupakan anggota dari populasi yang sebagai sumber data pada penelitian, dimana populasi ialah anggota dari jumlah karakter yang memiliki populasi. Sedangkan Teknik sampling menurut Sugiyono, (2016:81) adalah teknik pengambilan sampel, dimana menetapkan sampel yang ingin dipakai.

3. Uji Coba Lapangan

Hasil uji coba lapangan ini menjadi inti pokok untuk melakukan revisi produk. Selama melakukan uji coba, dimana yang terlibat yaitu siswa kelas VII SMP 12 Putussibau dimana dalam jumlah yang besar. Karena, untuk menguji keefektifan media pembelajaran tersebut. Setelah melakukan uji coba lapangan, selanjutnya akan dilakukan revisi untuk menguji apakah produk layak digunakan serta mengumpulkan agar bisa untuk diperbaiki atau direvisi melalui saran dan masukan yang diberikan terhadap produk yang dihasilkan.

D. Desain Ujicoba

Proses pada penelitian pengembangan ini, merupakan uji coba skala besar kepada siswa kelas VII SMPN 12 Putussibau. dimana produk diuji untuk mengetahui apakah media layak digunakan. Oleh sebab itu, maka uji

coba diberikan kepada sasaran produk yang akan dikembangkan. Sebelum diuji coba, media pembelajaran JABARANG Berbasis Budaya Lokal akan divalidasi melalui para ahli materi dan ahli media, kemudian akan dilakukan revisi tahap pertama. Produk yang sudah direvisi dan divalidasi oleh para ahli, selanjutnya akan dilakukan revisi tahap kedua.

E. Subyek Ujicoba

Dalam uji coba media pembelajaran SMP Negeri 12 Putussibau terpilih sebagai uji coba sebab melalui observasi yang sudah dilaksanakan. Sehingga subjek uji coba dari penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP 12 Putussibau dimana akan dibentuk kedalam kelompok berskala 4-5 orang siswa dengan jumlah siswa 15 orang.

F. Jenis Data

Jenis data yang digunakan pada penelitian pengembangan ini yaitu Kuantitatif dan Kualitatif. Dari uji coba produk sudah dilaksanakan dari beberapa tahapan, maka bisa diketahui sumber data yang dipakai sebagai inti agar segera direvisi serta memperbaiki produk media yang dikembangkan. Data yang diperoleh melalui hasil lembar vali dasi oleh para ahli. Data kualitatif didapat melalui wawancara, angket untuk kebutuhan awal dalam mengembangkan produk. Sedangkan data kuantitatif didapat melalui pada skor penilaian media pembelajaran yang berbasis budaya lokal oleh para ahli.

G. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian pada media pengembangan ini yaitu, Observasi, Wawancara, Angket, Tes dan Dokumentasi dimana untuk

mengumpulkan data. Kemudian instrumen ini digunakan supaya bisa menganalisis data serta agar bisa memvalidasi produk yang ingin dikembangkan.

a. Lembar Observasi

Observasi merupakan bagian dari teknik pengumpulan data, dimana melalui proses mengamati proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Menurut Sugiyono (2018:229) mengatakan bahwa observasi adalah sebuah teknik pengumpulan data yang memiliki ciri-ciri yang khusus serta memiliki perbedaan dengan teknik yang lain. Melalui observasi, peneliti bisa mempelajari tingkah laku dan sifat yang sedang diamati.

b. Lembar Wawancara

Teknik wawancara adalah teknik yang dimana peneliti mendapatkan informasi dan mengidentifikasi masalah. Menurut Sugiyono (2017:140) menyatakan bahwa teknik wawancara adalah teknik mengumpulkan data dimana peneliti mewawancarai supaya bisa mengetahui tanggapan, dari guru dan peserta didik. Selanjutnya peneliti akan lebih bisa berkomunikasi kepada narasumber untuk mendapatkan informasi yang didapat secara akurat.

c. Lembar Angket (Kuesioner)

Angket/Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data dimana peneliti memberikan beberapa pertanyaan yang mengenai pengembangan media pembelajaran. Menurut Sugiyono (2019:199) mengatakan bahwa angket adalah suatu teknik pengumpulan data yang dilaksanakan

melalui cara dimana peneliti memberikan beberapa pertanyaan tertulis untuk responden yang dijawabnya sehingga peneliti mendapatkan data tentang media pembelajaran yang dikembangkan.

a) Angket Validasi Ahli

1. Ahli Materi
2. Ahli Media

Pada saat proses pengembangan media pembelajaran JABARANG, yang dilakukan adalah menguji atau memvalidasi media kedalam bentuk uji kelayakan, validitas, kepraktisan dan keefektifan media serta penyesuaian media terhadap materi. Melalui skala likert yang dipakai untuk mengetahui hasil angket validasi ahli melalui indikator sebagai berikut.

Tabel 3.1 Kategori Penilaian Skala Likert

Skor	Keterangan
4	Sangat setuju
3	Setuju
2	Tidak setuju
1	Sangat tidak setuju

Sumber: Sugiyono (2022) dan dimodifikasi oleh peneliti

b) Lembar Angket Respon siswa

Menurut Sugiyono (2019), menyatakan jika menggunakan skala likert dimana untuk mengukur tanggapan, sikap atau jawaban peserta didik dari individu maupun kelompok. Skala likert, pada tanggapan tiap-tiap item memiliki susunan dari sangat positif sampai

ke sangat negatif. Pada setiap angket validasi dan respon peserta didik, memiliki beberapa pernyataan pada pilihan jawaban yang sudah tersedia seperti sangat setuju, setuju, kurang setuju dan tidak setuju. Berikut tabel tanggapan pernyataan peserta didik.

Tabel 3.2 Pernyataan peserta didik

Keterangan	Skor
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Kurang Setuju	2
Tidak Setuju	1

Oktaviani (2016)

Angket respon siswa dimana untuk mengetahui bagaimana tanggapan siswa terhadap media pembelajaran JABARANG berbasis budaya lokal dapat dilihat melalui hasil skor persentase. Berikut rumus persentase data :

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

Keterangan

P = Presentase

$\sum X$ = Jumlah Jawaban Siswa

$\sum Xi$ = Jumlah Nilai Ideal

Berikut kategori presentase dari hasil responden siswa

$$Me = \frac{\sum xi}{n}$$

Me = Rata-rata

$\sum X i$ = Epsilon

Xi = Nilai x ke i sampai ke n

N = banyaknya item

Tabel 3.3 kriteria responden siswa

Skor	Kriteria
$0 \leq x \leq 21\%$	Sangat Tidak Baik
$21\% \leq x \leq 41\%$	Tidak Baik
$41\% \leq x \leq 61\%$	Cukup Baik
$61\% \leq x \leq 81\%$	Baik
$81\% \leq x \leq 100\%$	Sangat Baik

Oktaviani (2016)

d. Lembar Tes soal

Tes adalah salah satu langkah teknik pengumpulan data dimana tes diberikan untuk mengukur kemampuan pemahaman konsep siswa. Menurut Zaeinul dan Nasoetion (Qodir, 2017), mengemukakan pendapat tentang tes adalah suatu pertanyaan atau pernyataan yang sudah disusun, sehingga peneliti mendapatkan informasi tentang sumber masalah pada tiap-tiap pertanyaan yang diyakini bahwa jawaban atau kepastiannya benar atau sesuai

a) Pretest

b) Postes

e. Dokumentasi

Sedangkan pada teknik dokumentasi ialah teknik pengumpulan data berupa foto, video, dan lain-lain. Selain itu, dokumentasi juga merupakan teknik yang dilakukan secara langsung pada penelitian

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data ialah bagian sangat penting untuk metode ilmiah, sebab dalam menganalisis data tersebut bisa memperoleh makna atau arti yang berfungsi saat memecahkan permasalahan penelitian. Sedangkan untuk hasil dari penelitian ini, menggunakan dua data dimana secara cakupan bisa dibagi menjadi dua, yaitu data kualitatif dan kuantitatif menurut Sugiyono (2020). Teknis pada penelitian ini, menerapkan data yang sudah dianalisis dari mengumpulkan data-data melalui instrumen pengumpulan data.

1. Analisis Data Kualitatif

Menurut Sugiyono (2017) proses analisis data kualitatif yaitu mengolah data dimana menggabungkan sumber informasi yang sudah didapat baik melalui tanggapan, kritik, saran serta validasi perbaikan dari para ahli dan guru. Dengan demikian, analisis data secara keseluruhan sudah terkumpul dari sumber data. Data-data yang diperoleh juga dianalisis dengan mengkaji kepustakaan dan mengkonfirmasi temuan dengan teori yang telah ada sebelumnya. Kemudian, data-data akan didipaparkan serta menyimpulkan agar bisa memperbaiki pengembangan produk media pembelajaran tersebut.

2. Analisis Data Kuantitatif

Menurut sugiyono (2018) data kuantitatif adalah penelitian yang berdasarkan data yang konkrit. Selanjutnya, data yang diperoleh berupa angka-angka yang bisa diukur untuk memperoleh data statistik sebagai alat uji perhitungan yang berkaitan dengan masalah yang akan diteliti sehingga mendapatkan hasil melalui kesimpulan.

Data yang sudah diperoleh selanjutnya akan dianalisis melalui uji kelayakan. Teknik analisis ini, menggunakan data kuantitatif dimana didapat melalui hasil data kualitatif. kemudian untuk mengetahui hasil skor dari penilaian kuantitatif maka dilakukan dengan cara menganalisis skor uji kelayakan pengembangan media pembelajaran, dimana skor rata-rata dan persentase kelayakan media pembelajaran berikut langkah-langkahnya:

1) Mengitung peningkatan kemampuan pemahaman konsep

Untuk mengetahui kemampuan pemahaman konsep, siswa dapat dinilai melalui kriteria indikator kemampuan pemahaman konsep. Berikut tabel penilaian pemahaman konsep matematika yang digunakan peneliti :

Tabel 3.4 Pedoman penskoran pemahaman konsep

No	Indikator	Keterangan	Skor
1	Menyatakan ulang sebuah konsep	a. Tidak menjawab	0
		b. Jawaban menggunakan cara tetapi jawaban salah	1
		c. Memberikan jawaban benar tetapi tidak disertai alasan	2
		d. Memberikan jawaban tetapi kurang lengkap	3
		e. Memberikan jawaban, alasan	4

		dan mudah dipahami serta jawaban benar	
2	Mengklasifikasi objek-objek menurut sifat-sifat tertentu	a. Tidak menjawab	0
		b. Jawaban menggunakan cara tetapi jawaban salah	1
		c. Memberikan jawaban benar tetapi tidak disertai alasan	2
		d. Memberikan jawaban tetapi kurang lengkap	3
		e. Memberikan jawaban, alasan dan mudah dipahami serta jawaban benar	4
3	Memberikan contoh dan non-contoh dari konsep	a. Tidak menjawab	0
		b. Jawaban menggunakan cara tetapi jawaban salah	1
		c. Memberikan jawaban benar tetapi tidak disertai alasan	2
		d. Memberikan jawaban tetapi kurang lengkap	3
		e. Memberikan jawaban, alasan dan mudah dipahami serta jawaban benar	4
4	Menyajikan konsep	a. Tidak menjawab	0
		b. Jawaban menggunakan cara tetapi jawaban salah	1
		c. Memberikan jawaban benar tetapi tidak disertai alasan	2
		d. Memberikan jawaban tetapi kurang lengkap	3
		e. Memberikan jawaban, alasan dan mudah dipahami serta jawaban benar	4
5	Mengaplikasikan konsep dan algoritma pemecahan masalah	a. Tidak menjawab	0
		b. Jawaban menggunakan cara tetapi jawaban salah	1
		c. Memberikan jawaban benar tetapi tidak disertai alasan	2
		d. Memberikan jawaban tetapi kurang lengkap	3
		e. Memberikan jawaban, alasan dan mudah dipahami serta jawaban benar	4

Mawaddah dan Maryanti (2016)

2) Menghitung kelayakan media pembelajaran

Rumus kelayakan yang dipakai pada penelitian ini menggunakan skala *rating scale* dimana untuk mengetahui hasil hitungan nilai rata-rata ke dalam bentuk persentase sehingga bisa menentukan kelayakan media pembelajaran :

$$x_i = \frac{\sum s}{s_{maks}} = x \ 100\%$$

Ketentuan penghitungan kelayakan media pembelajaran berikut menggunakan tabel 2.2 :

Keterangan :

x_i = Presentase kelayakan

$\sum s$ = Jumlah skor

s_{maks} = Skor maksimal

Tabel 3.5 kelayakan media pembelajaran

Skor dalam Persen	Kategori Kelayakan
$75 \% \leq x_i < 100 \%$	Sangat Layak
$50 \% \leq x_i < 75$	Layak
$25 \% \leq x_i < 50 \%$	Kurang Layak
$0 \% \leq x_i < 25 \%$	Tidak Layak

(Haking dan Seopriyanto 2019)

3) Menghitung skor rata-rata

Rumus penghitungan skor dalam mencari nilai rata-rata sebagai berikut :

$$\bar{\Sigma} = \frac{\sum x}{\sum n}$$

Keterangan

$\bar{\Sigma}$ = Nilai Rata-rata

Σx = Jumlah Skor Penilai

Σx = Jumlah Responden

1. Keefektivan untuk meningkatkan pemahaman konsep

Penilaian pada untuk media pembelajaran melalui tingkat keberhasilan dimana bisa dilihat melalui seberapa paham siswa terhadap materi. Berikut untuk mengetahui lebih efektifnya bisa melalui rumus berikut ini:

$$N - Gain = \frac{\text{posstest score} - \text{pretest score}}{\text{score ideal} - \text{pretest score}}$$

Selanjutnya akan diketahui hasilnya, melalui kesimpulan kriteria keefektivan dari hasil pengelolaan data sebagai berikut :

Tabel 3.6 tabel nilai keefekifan

Presentase	Kriteria
>76 %	Efektif
56-75 %	Cukup Efektif
40% - 55%	Kurang Efektif
<40%	Tidak Efektif

Sumber : Arni (2016)

2. Angket analisis kevalidan media pembelajaran JABARANG oleh ahli media dan materi

Analisis kevalidan media pembelajaran JABARANG melalui skor yang didapat melalui validator berikut tahapan-tahapannya :

$$v = \frac{\sum s}{(n(c-1))}$$

keterangan

S = r-lo

Lo = Angka penilaian validitas yang rendah

C = angka penilaian validitas paling tinggi

R angka yang diberikan oleh penilai

N = jumlah validator

Larson dan Farber (2015: 67)

a) Mencari rata-rata skor validasi dengan rumus

Kemudian kevalidan melalui nilai rata-rata skor validasi media pembelajaran JABARANG. Adapun nilai kriteria skor pada skala lima menurut (Widoyoko 2017: 110) melalui tahapan berikut:

Tabel 3.7 Kevalidan media pembelajaran JABARANG oleh ahli materi dan ahli media

No	Interval Skor	Kategori
1	$0,80 < V < 1,00$	Sangat Layak
2	$0,60 < V < 0,80$	Layak
3	$0,40 < V < 0,60$	Cukup Layak
4	$0,20 < V < 0,40$	Tidak Layak
5	$0,00 < V < 0,20$	Sangat Tidak Layak

Larson dan Farber (2015: 67)

3. Kepraktisan

Validasi kepraktisan menggunakan skala likert melalui tahapan-tahapan berikut:

- 1) Memberikan skor untuk setiap item jawaban sangat setuju (4), setuju (3), tidak setuju (2), dan sangat tidak setuju (1).
- 2) Menjumlahkan skor total untuk seluruh indikator.
- 3) Analisis kepraktisan menggunakan persamaan:

$$P = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase nilai kepraktisan

R = Skor yang perolehan

S_{maks} = Skor maksimum

Berikut tabel kriteria nilai kepraktisan media pembelajaran dalam kategori yang sesuai sebagai berikut

Tabel 3.8 tabel nilai kepraktisan

Presentase	Kriteria
$0 \leq P \leq 50 \%$	Sangat Kurang Praktis
$50 \leq P < 60 \%$	Kurang Praktis
$60 \leq P < 75 \%$	Cukup Praktis
$75 \leq P < 85 \%$	Praktis
$85 \leq P < 100\%$	Sangat Praktis

(Yokri dan Shafira 2019)

Media pembelajaran bisa dikatakan praktis apabila memiliki nilai kepraktisan jika persentase nilai yang diperoleh mencapai >60% dengan itu bisa di kategori praktis atau sangat praktis.

4. Analisis penilaian respon siswa terhadap media pembelajaran

Untuk mencari penilaian respon siswa terhadap tingkat kemampuan pemahaman konsep dimana peneliti memakai angket respon siswa untuk mengetahui tingkat kemampuan sesudah menggunakan media pembelajaran JABARANG Matematika Berbasis Budaya Lokal. Penilaian ini diperoleh melalui hasil dari angket respon siswa dimana menggunakan skala likert dengan kriteria lima tingkat. Rumus persentase yang digunakan sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi}$$

Keterangan

P = Presentase

$\sum X$ = Jumlah Jawaban Responden

$\sum Xi$ = Jumlah Nilai Ideal

xi = skor pada butir pernyataan ke - i

Hasil dari analisis penilaian repon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran yang menggunakan skala likert tersebut selanjutnya peneliti akan menilai kevalidan pada tabel dibawah berikut ini :

Tabel 3.9 Kategori Skala *likert*

Skor nilai	Interprestasi
5	Sangat setuju
4	Setuju
3	Cukup setuju
2	Tidak setuju
1	Sangat tidak setuju

(Sumber : Sugiyono 2016)

Selanjutnya skor yang didapat akan dimasukan ke dalam nilai dimana menggunakan skala 5 berikut penjelasan dibawah ini :

$$P = \frac{\sum xi}{n}$$

Keterangan

Me = mean (rata-rata)

$\sum$ = Epsilon

xi = Nilai x ke i

Tabel 3.10 Penilaian Respon Siswa

Presentase	Kriteria
$0 \% \leq x \leq 20\%$	Sangat Tidak Baik
$20 \% \leq x \leq 40 \%$	Tidak Baik
$40 \% \leq x \leq 60\%$	Cukup Baik
$60\% \leq x \leq 80\%$	Baik
$81\% \leq x \leq 100\%$	Sangat Baik

(Sumber: Bakri, (2017))