# BAB III

# METODE PENELITIAN

## A. Teknik dan Jenis Penelitian

Metode yang digunakan dalam pengembangan ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Metode penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan.[73]

Penelitian dan pengembangan itu sendiri dilakukan berdasarkan suatu model pengembangan berbasis industri, yang temuan-temuannya di pakai untuk mendesain produk dan prosedur, yang kemudian secara sistematis dilakukan uji lapangan, dievaluasi, disempurnakan untuk memenuhi kriteria keefektifan, kualitas, dan standar tertentu.[74]

Berdasarkan uraian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa penelitian dan pengembangan adalah proses atau langkah-langkah yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan produk tersebut dapat diuji kualitasnya.

Model penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam pengembangan media adalah model prosedural yang prosesnya bersifat deskriptif, yaitu menjelaskan langkah-langkah umum yang harus diikuti untuk menghasilkan

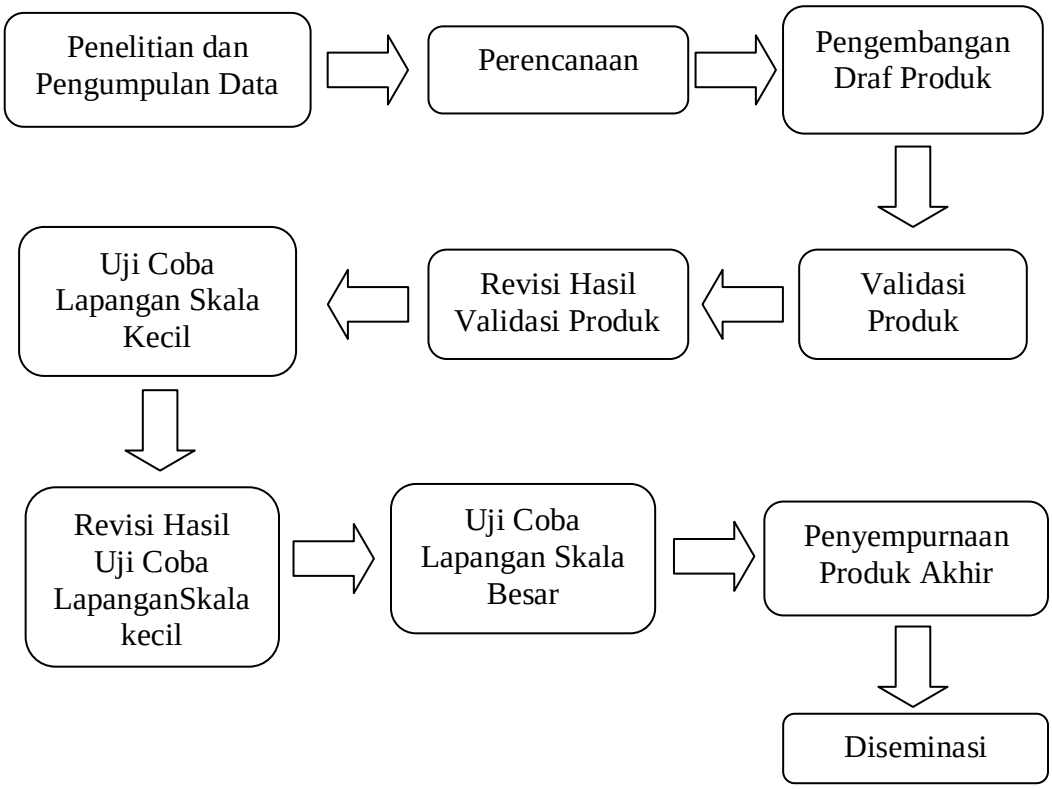
---

[73]Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian...,* hal. 164

[74]Punaji Setyosari, *Model Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, (Jakarta: PT Kharisma Putra Utama, 2010), hal. 276

produk, bahan material atau rancangan sebagaimana suatu siklus penelitian dan pengembangan.[75]

Dalam pengembangan media, digunakan langkah-langkah yang diadaptasi dari Borg dan Gall yang terdiri dari penelitian dan pengumpulan data, perencanaan, pengembangan draf produk, validasi produk, revisi hasil validasi produk, uji coba lapangan skala kecil, revisi hasil uji coba lapangan skala kecil, uji coba lapangan skala besar, penyempurnaan produk akhir, diseminasi. Untuk mengetahui gambaran langkah-langkah tersebut, disajikan bagan sebagai berikut.




**Gambar 3.1 Langkah-langkah Pengembangan Media Pembelajaran (Diadaptasi dari Borg dan Gall)**

[75]*Ibid*, hal. 292

## B. Populasi dan Sampel

Populasi penelitian terdiri atas Kelas IV SDN 1 Kampungdalem. Sebelum mengambil sampel untuk penelitian, dilakukan pengamatan data awal berupa nilai ulangan akhir semester ganjil Kelas IV mata pelajaran Matematika tahun ajaran 2016/2017 dan juga wawancara terhadap guru mata pelajaran Matematika. Sampel yang digunakan untuk subjek penelitian yaitu 5 peserta didik dari Kelas IV A untuk uji coba skala kecil dan 40 peserta didik dari Kelas IV D untuk uji coba skala besar. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *simple random sampling* yaitu teknik pengambilan sampel secara acak tanpa memandang strata yang ada dalam populasi tersebut.

## C. Langkah-langkah Penelitian

Dalam pengembangan media, digunakan tahap/prosedur yang diadaptasi dari Borg dan Gall yang terdiri dari penelitian dan pengumpulan data, perencanaan, pengembangan draf produk, validasi produk, revisi hasil validasi produk, uji coba lapangan skala kecil, revisi hasil uji coba lapangan skala kecil, uji coba lapangan skala besar, penyempurnaan produk akhir, diseminasi. Uraian rinci mengenai prosedur yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif adalah sebagai berikut.

**1. Penelitian dan Pengumpulan Data**

Langkah pertama dalam penelitian dan pengumpulan data ini adalah melakukan pemilihan sekolah, pemilihan materi, dan melakukan observasi di kelas yang akan dijadikan subjek uji coba.

a. Pemilihan Sekolah

Lokasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah di SDN 1 Kampungdalemn. Penelitian ini dilakukan pada Kelas IV tahun ajaran 2016/2017. Lokasi ini menjadi tempat dilaksanakannya penelitian dengan pertimbangan:

1) Di SDN 1 Kampungdalem belum pernah diadakan penelitian dan pengembangan dengan *software Lectora Inspire*.
2) Kepala sekolah dan guru mata pelajar antusias dengan adanya media pembelajaran *Lectora Inspire* dalam proses pembelajaran.

b. Pemilihan Materi

Materi yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah materi Hubungan Antar Garis Kelas IV semester II. Pemilihan materi ini didasarkan oleh beberapa alasan yaitu masih banyak peserta didik yang kemampuan dalam menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan Hubungan Antar Garis masih rendah, dan penyesuaian materi dalam proses belajar mengajar yang sedang dilaksanakan di lapangan dengan waktu penelitian.

c. Observasi

Observasi atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung.[76] Peneliti melakukan observasi di dalam Kelas IV untuk mengetahui karakter peserta didik. Mayoritas peserta didik yang ada di kelas masih kurang antusisas mengikuti pembelajaran matematika, sehingga pembelajaran di kelas kurang maksimal dan cenderung pasif, peserta didik hanya mendengarkan ketika guru menjelaskan materi di depan kelas. Hal tersebut berdampak pada hasil belajar masih kurang maksimal.

**2. Perencanaan**

Tahap perencanaan ini meliputi kegiatan yang akan dilakukan oleh peneliti sebelum menghasilkan produk yang akan dikembangkan. Adapun hal-hal yang peneliti lakukan ketika tahap perencanaan mulai dari pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), pengumpulan buku-buku yang berkaitan dengan materi dan media pembelajaran yang akan dikembangkan, pemilihan desain dan *layout* yang menarik sesuai dengan karakteristik peserta didik, penyusunan instrumen penelitian yang berupa angket validasi ahli materi, angket validasi ahli media, angket respon peserta didik, lembar observasi peserta didik, serta tes hasil belajar.

[76]Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian...*, hal. 220

**3. Pengembangan Draf Produk**

Pada tahap pengembangan draf produk ini meliputi kegiatan yang bersifat perancangan awal media pembelajaran sebelum di validasi oleh para ahli. Tujuan dari pengembangan draf produk ini yaitu media pembelajaran Matematika menggunakan *Lectora Inspire* pada materi Hubungan Antar Garis untuk peserta didik Sekolah Dasar. Hasil media pembelajaran nantinya dinilai oleh ahli media dan ahli materi untuk mendapatkan saran-saran terkait dengan pengembangan media pembelajaran. Pada tahap ini kegiatan yang peneliti lakukan sebagai berikut.

a. Isi/ Kurikulum

Isi media disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku untuk mata pelajaran Matematika Sekolah Dasar Kelas IV semester II.

b. Pembuatan Desain Media Pembelajaran

1) Pembuatan *Flowchar*t,

2) Pembuatan *Storyboard*,

3) Pembuatan Tampilan Media

**4. Validasi Produk**

Sebelum diuji cobakan di lapangan diperlukan adanya evaluasi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Evaluasi yang dikembangkan berupa validasi. Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen.[77] Melakukan validasi merupakan kegiatan mengumpulkan data atau informasi dari para ahli dibidangnya (validator)

[77]Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik,* (Jakarta : Rineka Cipta, 2010), hal. 211

untuk menentukan valid atau tidak valid terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Tujuan validasi adalah untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan sebelum media pembelajaran digunakan secara umum. Hasil dari kegiatan ini adalah masukan terhadap media pembelajaran tersebut. Setelah pengembangan produk selesai, pada tahap ini adalah menguji valid tidaknya produk ke ahli validator yang kompeten terhadap media pembelajaran. Validasi produk dilakukan dengan cara pemberian angket kepada praktisi dan nantinya peneliti mendapatkan analisis berbentuk analisis kevalidan dan analisis keterterapan.

Setelah pengembangan produk selesai, selanjutnya yaitu menguji tingkat kevalidan produk kepada validator yang kompeten terhadap media pembelajaran. Validasi produk ini diberikan kepada 6 validator dari dosen IAIN Tulungagung dan kepada 3 guru tingkat SD sederajat dari SDN 1 Kampungdalem. Validasi dilakukan dengan cara pemberian angket kepada para ahli.

Validator-validator diberi angket sesuai dengan keahlian yang dimiliki dan yang berkompeten. Pada validasi untuk ahli media, jumlah validatornya yaitu 2 validator. Validator tersebut dari dosen IAIN Tulungagung dan dari guru TIK SDN 1 Kampungdalem, yaitu Adi Wijayanto, M.Pd dan Eni Nurmasari, M.Pd Pada validasi untuk ahli materi, jumlah validatornya yaitu 2 validator dari dosen IAIN Tulungagung dan guru matematika SDN 1 Kampungdalem, yaitu Musrikah, M.Pd, Miswanto, M.Pd, dan Esti Puji Rahayu, M.Pd. Pada validasi untuk soal post test, jumlah validator yang dipilih oleh peneliti adalah 3 validator. Validator tersebut dari 2 dosen IAIN Tulungagung dan dari guru matematika SDN 1

Kampungdalem, yaitu Miswanto, M.Pd, Musrikah, M.Pd, dan Inti Handayani, S.Pd. Pada validasi angket respon peserta didik, jumlah validatornya yaitu 2 validator. Validator tersebut dari 2 dosen IAIN Tulungagung, yaitu Dr. Agus Purwowidodo dan Choiru Ummatin, M.Pd. Pada validasi lembar observasi peserta didik, sejumlah 2 validatornya. Validator tersebut dari 2 dosen IAIN Tulungagung, yaitu Dr. Agus Purwowidodo dan Septianingrum, M.Pd.

**5. Revisi Hasil Validasi Produk**

Revisi media pembelajaran dilakukan apabila dalam media pembelajaran masih banyak kelemahan dan kekurangan sehingga revisi media pembelajaran ini bersumber pada hasil angket dari validator. Media pemebelajaran yang telah divalidasi oleh para ahli diperoleh saran, kritik ataupun komentar selanjutnya peneliti analisis. Dari hasil analisis itulah peneliti mulai merevisi media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan saran maupun komentar validator. Selanjutnya media pembelajaran diperbaiki dan disempurnakan untuk memperoleh media pembelajaran yang layak digunakan. Media pembelajaran yang telah lolos validasi dengan kriteria layak dapat digunakan untuk uji coba skala kecil.

**6. Uji Coba Lapangan Skala Kecil**

Apabila media pembelajaran yang telah divalidasi dan direvisi, maka langkah selanjutnya yaitu uji coba skala kecil. Uji coba skala kecil dilakukan pada 5 peserta didik Kelas IV A SDN 1 Kampungdalem. Tujuan dari uji coba skala kecil yaitu untuk mengetahui saran maupun komentar peserta didik terhadap media pembelajaran yang digunakan. Peserta didik diberi media pembelajaran

untuk mengisi angket, saran, dan komentar tentang pengguanan media pembelajaran.

**7. Revisi Hasil Uji Coba Lapangan Skala Kecil**

Media pembelajaran yang telah diuji cobakan pada skala kecil diperoleh data tanggapan peserta didik tentang penggunaan media pembelajaran, dari data tersebut diperoleh saran maupun komentar dan penilaian media pembelajaran yang perlu diperbaiki atau revisi. Media pembelajaran diperbaiki atau direvisi berdasarkan hasil angket tanggapan peserta didik pada uji coba skala kecil.

**8. Uji Coba Lapangan Skala Besar**

Media pembelajaran yang telah direvisi dan valid untuk digunakan, maka media pembelajaran diuji cobakan pada skala besar yang dilakukan pada Kelas IV D dengan jumlah peserta didik yaitu 40 peserta didik. Pada tahap ini, dilakukan pembelajaran selama tiga kali pertemuan atau enam jam pelajaran menggunakan *Lectora Inspire* sebagai media pembelajaran. Pada pertemuan terakhir pembelajaran, peserta didik diberi angket mengenai media pembelajaran yang digunakan dan peserta didik juga mengerjakan soal evaluasi yang ada di media pembelajaran. Selain itu, pada tahap ini juga terdapat dua orang observer untuk melihat aktifitas peserta didik ketika proses pembelajaran menggunkan media pembelajaran. Tujuan dari kegiatan tersebut yaitu untuk melihat keefektifan media pembelajaran yang digunakan

**9. Penyempurnaan Produk Akhir**

Tahap ini dilakukan setelah media pembelajaran tersebut di uji cobakan pada skala besar. Peneliti melakukan revisi media pembelajaran terakhir

berdasarkan tanggapan, saran, dan komentar peserta didik terhadap media pembelajaran yang digunakan pada uji coba lapangan skala besar. Penyempurnaan produk akhir dilakukan untuk memperbaiki media pembelajaran sehingga menghasilkan media pembelajaran yang bermutu dan berkualialitas.

**10. Diseminasi**

Langkah terakhir dalam prosedur pengambangan ini adalah melakukan diseminasi. Diseminasi yaitu menyampaikan hasil pengembangan produk media kepada para pengguna dan profesional. Pada diseminasi, peneliti melakukan kumpulan suatu diskusi kepada para pengguna. Dalam diskusi ini ada dua hal yang dilakukan yaitu pertama mengenalkan produk kepada para pengguna, kedua adalah saran terhadap media kepada para pengguna.

## D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data ini menuturkan bagaimana data penelitian itu diperoleh. Penelitian yang dilakukan ini menggunakan tiga teknik dalam pengumpulan data, yaitu metode observasi, metode angket, , dan metode test.

**1. Observasi**

Observasi atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Kegiatan tersebut bisa berkenaan dengan cara guru mengajar, peserta didik belajar, kepala sekolah yang sedang memberikan pengarahan.[78]

[78]Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian...*, hal. 220

Observasi dilakukan observer ketika proses pembelajaran sedang berlangsung. Observasi dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui keterlaksanaan proses pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti secara jelas. Dapat dikatakan observasi ini selain bertujuan untuk mengamati secara langsung kegiatan belajar mengajar juga sebagai sarana mencari informasi terkait pembelajaran di dalam kelas. Dengan melakukan observasi peneliti dapat lebih mudah dalam melakukan penelitian karena benar-benar mengetahui kondisi kelas dan karakteristik peserta didik yang sebenarnya serta masalah-masalah yang terjadi dalam kelas tersebut.

**2. Angket**

Angket merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan data secara tidak langsung (peneliti tidak langsung bertanya-jawab dengan responden). Instrumen atau alat pengumpulan datanya juga disebut angket berisi sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab atau direspon oleh responden.[79]

Angket dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Angket sangat efektif digunakan bila jumlah responden cukup besar dan tersebar di wilayah yang luas. Angket dapat berupa pertanyaan atau pernyataan tertutup atau terbuka, dapat diberikan kepada responden secara langsung atau dikirim melalui pos, atau internet.

[79]*Ibid*, hal. 219

### 3. Tes

Tes umumnya bersifat mengukur, walaupun beberapa bentuk tes psikologis terutama tes kepribadian banyak yang bersifat deskriptif, tetapi deskripsinya mengarah kepada karakteristik atau kualilifikasi tertentu sehingga mirip dengan interpretasi dari hasil pengukuran.[80]

Tes yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah berupa *post test*. *Post test* adalah tes yang digunakan untuk mengukur apakah peserta didik telah menguasai kompetensi tertentu seperti yang dirumuskan dalam indikator hasil belajar.[81] Soal tes digunakan untuk mengetahui hasil peserta didik di kelas yang diajar menggunakan media pembelajaran.

## E. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalan suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun untuk mengukur fenomena sosial yang diamati secara spesifik. Semua fenomena tersebut dinamakan variabel penelitian.[82] Jadi instrumen penelitian merupakan alat bantu yang digunakan pada waktu peneliti mengumpulkan data. Sebagaimana teknik pengumpulan data yang digunakan maka instrumen penelitiannya adalah sebagai berikut.

### 1. Observasi

Observasi ini digunakan untuk mengamati proses kegiatan belajar mengajar khususnya pada pembelajaran matematika pada Kelas IV SDN 1 Kampungdalem. Observasi dalam penelitian ini dilaksanakan di Kelas IV SDN 1 Kampungdalem.

---

[80]*Ibid*, hal. 223
[81]Wina sanjaya, *Strategi Pembelajaran...*, hal. 23
[82]Sugiyono, *Metode Penelitian...*, hal. 102

Tujuan dari kegiatan ini yaitu untuk memperoleh data yang akurat yakni dengan mengamati proses pembelajaran Matematika di kelas, baik dari segi materi pembelajaran, keadaan peserta didik, media pembelajaran yang dipakai saat pembelajaran serta media apa yang dibutuhkan peserta didik dan guru dalam pembelajaran Matematika. Ketika uji coba lapangan skala besar, ada dua orang observer dari guru mata pelajaran Matematika yaitu Esti Puji Rahayu, M.Pd dan yaitu Inti Handayani, S.Pd. Dua observer ini bertugas mengamati aktivitas peserta didik ketika pembelajaran matematika menggunakan *Lectora Inspire*. Hasil dari observasi nanti untuk mengetahui nilai keefektifan pembelajaran Matematika menggunakan *Lectora Inspire* sudah sesuai kriteria yang sudah ditentukan atau belum.

**2. Angket**

Dalam penelitian dan pengembangan ini, ada dua macam angket yang digunakan, yaitu pertama angket validasi instrumen pengembangan media yang diberikan kepada para ahli untuk mengukur seberapa besar tingkat kevalidan instrumen tersebut. Yang kedua yaitu berupa angket respon peserta didik terhadap media yang telah digunakan dalam proses pembelajaran. Tujuannya yaitu untuk mengetahui tingkat keefektifan penggunaan media matematika dalam pembelajaran di kelas.

**3. Tes**

Tes diberikan peneliti kepada peserta didik pada pertemuan terakhir atau pertemuan keempat pelaksanaan proses pembelajaran. Tes yang diberikan dalam penelitian ini berupa tes dengan jumlah soal sebanyak 5 (Lima) soal. Sebelum

digunakan kepada peserta didik, soal tes terlebih dahulu divalidasi kepada para ahli terlebih dahulu untuk mengetahui kelayakan dari tes yang akan digunakan.

Ada dua tipe soal yang digunakan dalam media pembelajaran. Tipe soal yang pertama adalah *matching pair*, pada tipe soal ini peserta didik diminta untuk menghubungkan jawaban. Tipe soal yang kedua yaitu *multiple choice*, tipe soal ini peserta didik diminta memilih salah satu jawaban yang benar dari *opsi* jawaban. Hasil tes peserta didik ini nantinya dianalisis untuk melihat keefektifan media pembelajaran yang digunakan oleh peserta didik.

## F. Analisis Data

Menganalisis data adalah proses yang merinci usaha formal untuk menemukan tema dan merumuskan hipotesis (ide) seperti yang disarankan oleh data dan sebagai usaha untuk memberikan bantuan pada tema dan hipotesis.[83]

Adapun analisis data dalam pengembangan media pembelajaran ini adalah kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari kritik dan saran dari validator sedangkan data kuantitatif diperoleh dari angket.

### 1. Teknik Analisis Kevalidan

Penilaian validator dari 6 dosen IAIN Tulungagung, dan 3 guru dari SDN 1 Kampungdalem terhadap kevalidan media pembelajaran Matematika menggunakn *Lectora Inspire*. Kegiatan yang dilakukan untuk menganalisis data ini adalah :[84]

a. Membuat dan menganalisis tabel tersebut.

---

[83]Lexy J. Meleong, *Metodelogi Penelitian Kualitatif*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2011), hal. 280

[84]Yuni Yamasari, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis ICT yang Berkualitas", Tahun 2010, dalam diakses pada 15 Januari 2016

b. Mencari rata-rata tiap aspek dari validator dengan rumus :

$$A_i = \frac{\sum_{i=1}^{n} K_{ij}}{n}$$

Keterangan :

$A_i$ = rata-rata aspek ke-i

$K_{ij}$ = skor validator ke- i terhadap aspek aspek ke- j

$n$ = banyak validator

Hasil yang diperoleh dimasukkan ke kolom rata-rata tiap aspek pada lembar validasi media pembelajaran.

c. Mencari rata-rata total validasi dengan rumus:

$$RTV = \frac{\sum_{i=1}^{n} A_i}{m}$$

$RTV$ = rata-rata total validitas lembar kerja peserta didik

$A_i$ = rata-rata aspek ke- i

$i$ = aspek

$m$ =banyaknya aspek

Hasil yang diperoleh dituliskan pada baris rata-rata total.

d. Mencocokkan rata-rata total dengan kriteria kevalidan, yaitu:

$3 \leq RTV =\leq 4$ : valid

$2 \leq RTV \leq 3$ : cukup valid

$1 \leq RTV \leq 2$ : tidak valid

Hasil analisis ini sudah dapat digunakan untuk menentukan kevalidan karena seluruh validator tersebut adalah orang yang berkompeten dalam bidang media pembelajaran dan materi matematika.

**2. Teknik Analisis Keterterapan**

Media pembelajaran berbantuan komputer dikatakan praktis jika validator menyatakan bahwa media tersebut dapat digunakan dengan sedikit atau tanpa revisi. Cara memberikan penilaian keterterapan pada media yaitu dengan memberikan kuesioner kepada validator bersamaan dengan lembar validasi. Kriteria penilaian multimedia adalah: [85]

A: Dapat digunakan tanpa revisi

B: Dapat digunakan dengan sedikit revisi

C: Dapat digunakan dengan banyak revisi

D: Tidak dapat digunakan (revisi total )

**3. Teknik Analisis Keefektifan**

Media pembelajaran berbasis ICT dikatakan efektif jika memenuhi indikator:[86]

a. Skor tes hasil belajar peserta didik setelah mendapatkan pembelajaran dengan media pembelajaran berbantuan komputer tuntas Media pembelajaran berbantuan komputer yang dikembangkan dapat dikatakan efektif jika $\geq$ 80% dari seluruh subyek uji coba memenuhi ketuntasan belajar.
b. Hasil analisis lembar pengamatan aktivitas peserta didik menunjukkan bahwa peserta didik banyak yang aktif.

   Langkah-langkah untuk menganalisis lembar pengamatan aktivitas peserta didik adalah:

[85] *Ibid*, hal. 3
[86] *Ibid*, hal. 4

1) Membuat tabel dan menganalis tabel tentang masalah peserta didik yang berkaitan dengan materi dan media pembelajaran.
2) Mencari presentase penilaian aktivitas peserta didik dengan rumus :

$$AS = \frac{\sum skor\ perolehan}{\sum skor} \times 100\%$$

AS = Presentase penilaian aktivitas peserta didik

3) Mencocokkan presentase penilaian aktivitas peserta didik dengan menggunakan kriteria berikut.

75% ≤ AS ≤ 100% : Aktivitas peserta didik sangat baik

50% ≤ AS < 75% : Aktivitas peserta didik baik

25% ≤ AS < 50% : Aktivitas peserta didik cukup

0% ≤ AS < 25% : Aktivitas peserta didik kurang

c. Adanya respon positif peserta didik yang ditunjukkan dari angket.

1) Menghitung presentase peserta didik yang memberikan tanggapan sesuai dengan kriteria tertentu, yaitu dengan rumus:

$$RS = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

$RS$ = Persentase peserta didik dengan kriteria tertentu

$f$ = Banyak peserta didik yang menjawab setuju

$n$ = Jumlah seluruh peserta didik

2) Menentukan rata-rata dari respon positif peserta didik, kemudian menentukan kategori respon atau tanggapan yang diberikan peserta didik terhadap suatu

kriteria dengan cara mencocokkan hasil presentase dengan kriteria positif yaitu:

$85\% \leq RS$ : Sangat Positif

$70\% \leq RS < 85\%$ : Positif

$50\% \leq RS < 70\%$ : Kurang Positif

$RS < 50\%$ : Tidak Positif

$RS =$ Respon peserta didik dengan kriteria tertentu