

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian Dan Pengembangan

Metode penelitian yang peneliti gunakan pada penelitian ini merupakan jenis metode penelitian pengembangan atau sering disebut dengan *Research and Development* (R&D). Metode penelitian ini digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu, dan juga mengukur tingkat kelayakan produk tersebut (Sugiyono, 2019). Produk yang dihasilkan tidak hanya melalui benda atau *hardware*, seperti: modul, dan alat bantu proses pembelajaran di kelas atau di laboratorium sekolah, tetapi juga bisa menggunakan perangkat lunak seperti halnya multimedia dan lain sebagainya (Salim dan Haidir, 2019).

Penelitian dan pengembangan merupakan suatu proses atau langkah langkah dalam mengembangkan suatu produk baru atau melengkapi produk yang dari dulu sudah ada tetapi harus dapat dipertanggung jawabkan (Punaji, 2019). Proses penelitian pengembangan ini terdiri dari mempelajari temuan penelitian yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan, validasi produk dimana produk akan divalidkan oleh ahlinya. Merevisi produk apabila terdapat saran perbaikan sehingga bisa menjadi produk yang layak digunakan sesuai dengan tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan produk yang akan digunakan untuk pembelajaran.

Produk yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah LKPD Seni Budaya untuk pemahaman nilai-nilai budaya lokal Aceh. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang terdapat beberapa tahapan yaitu: analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan dan pembuatan produk (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

3.2 Prosedur Penelitian Pengembangan

Penelitian dan pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE. Model ADDIE merupakan salah satu model penelitian pengembangan yang dapat dilakukan dalam penelitian. Model ADDIE ini cocok untuk diterapkan oleh peneliti dalam membuat produk pengembangan media pembelajaran dengan langkah-langkahnya sebagai berikut (Yudi, 2020):

1. *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran pada siswa kelas III di SDN 57 Banda Aceh. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas, diketahui bahwa pembelajaran terkait budaya lokal, khususnya motif tradisional Aceh, belum didukung oleh penggunaan bahan ajar yang menarik dan kreatif. Selama ini siswa hanya melihat contoh gambar dari buku atau internet tanpa adanya kegiatan apresiasi maupun pemahaman yang lebih mendalam terhadap motif tradisional Aceh.

Oleh karena itu, diperlukan pengembangan bahan ajar berupa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis motif tradisional Aceh yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. LKPD tersebut digunakan sebagai sarana untuk membantu siswa mengenal dan memahami bentuk serta makna dari motif tradisional Aceh. Dengan adanya LKPD ini, diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami nilai-nilai budaya lokal serta menumbuhkan apresiasi terhadap budaya Aceh, khususnya motif tradisional Aceh.

2. *Design* (Desain)

Tahap desain merupakan tahap membuat gambaran desain yang terdiri dari komponen-komponen produk yang akan dikembangkan yang nantinya akan menjadi bahan ajar yang berbentuk LKPD berbasis budaya lokal Aceh memiliki langkah-langkah untuk memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran dan dalam memahami materi. LKPD dicetak menggunakan ukuran kertas B5 dan didesain menggunakan *Corel Draw X7*.

Pada tahapan ini, peneliti membuat rancangan kerangka Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) SBdP SD/MI berbasis budaya lokal agar sesuai dengan kebutuhan. Aspek yang menjadi pertimbangan peneliti dalam membuat rancangan pengembangan ini yaitu dari segi *cover*, isi, serta penyajian materi yang tersusun secara sistematis.

3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini membuat rancangan menjadi suatu produk yang nyata. Di dalam pengembangan kegiatan yang harus dilakukan yaitu:

- a. Mengembangkan LKPD Seni Budaya Untuk Pemahaman Nilai Nilai Budaya Lokal Berbasis Motif Tradisional Aceh. Tahap ini tujuannya untuk mengembangkan desain media pembelajaran Motif Tradisional Aceh pada kelas III.
- b. Mengembangkan instrumen penelitian. Tahap ini digunakan untuk mengembangkan instrumen penelitian berupa angket lembar validasi instrumen pengumpulan data.
- c. Penilaian kelayakan. Setelah pengumpulan data sudah divalidkan oleh validator, maka instrumen tersebut akan digunakan untuk menilai kelayakan pada media pembelajaran yang telah dikembangkan. Kegiatan ini merupakan hasil dari skor kelayakan media pembelajaran serta masukan dan kritikan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan, kritikan dan masukan dari validator dibuat sebagai bahan revisi perbaikan media pembelajaran. Setelah itu media pembelajaran yang sudah direvisi sudah dapat melakukan tahap selanjutnya yaitu implementasi.

4. *Implementation* (Implementasi)

Setelah melalui beberapa tahap maka telah dapat diketahui sejauh mana kelemahan dan kekurangan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Jika dalam tahap sebelumnya terdapat hal yang harus diperbaiki, maka peneliti akan merevisi produk terlebih dahulu. Produk yang telah direvisi, selanjutnya diuji cobakan dalam kegiatan pembelajaran, agar guru dapat menggunakan hasil produk media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi ini merupakan tahap terakhir yang dilalui oleh peneliti dalam pengembangan produk. Pada tahap ini peneliti melakukan revisi tahap akhir pada produk yang dikembangkan, patokannya berdasarkan hasil uji coba produk pada tahap sebelumnya, apabila respon guru menyatakan bahwa produk ini menarik dan layak maka dapat dikatakan bahwa produk ini telah selesai dikembangkan. Jika produk belum terlalu sempurna, maka hasil uji coba ini akan dijadikan bahan perbaikan produk, sehingga bisa menghasilkan produk akhir berupa LKPD.

Seni Budaya untuk pemahaman nilai-nilai budaya lokal berbasis motif tradisional Aceh pada pelajaran Seni Budaya yang sangat layak untuk digunakan. Selain itu, pada tahap evaluasi peneliti memberikan angket kepada guru, ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi yang akan digunakan sebagai alat ukur untuk dapat menilai keberhasilan dalam pembuatan media pembelajaran serta saran dan masukan yang telah di berikan, sehingga peneliti dapat memperbaiki sesuai dengan revisi agar media pembelajaran yang telah dikembangkan benar-benar layak dan sesuai untuk digunakan.

Peneliti akan memperjelas penelitian ini hanya fokus kepada pengembangan media saja, yaitu Pengembangan LKPD Seni Budaya Untuk Meningkatkan Pemahaman Nilai-Nilai Budaya Lokal Berbasis Motif Tradisional Aceh. Oleh karena itu, dalam penelitian ini tidak ada dilakukan tahap-tahap seperti tes tulis pada siswa untuk menguji tingkat pemahamannya apakah meningkat setelah menggunakan media pembelajaran yang sudah

dikembangkan atau bahkan tidak sama sekali. Jadi penelitian ini hanya mengembangkan media pembelajaran saja dan menguji kelayakan media dalam kegiatan belajar mengajar.

3.3 Subjek Penelitian

Dalam penelitian ini adalah yang terdiri dari 3 validator yaitu validator ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran yang dikembangkan. Serta guru kelas III SDN 57 Banda Aceh untuk mengetahui respon dari guru terhadap media pembelajaran yang di kembangkan.

3.4 Pengumpulan Data

Instrumen atau alat ukur dalam pengumpulan data mempunyai peran yang sangat penting untuk memperoleh data. Hal ini dikarenakan, data merupakan penggambaran variabel yang akan diteliti, dan benar atau tidaknya data sangat berpengaruh terhadap bermutu atau tidaknya penelitian. Dalam penelitian ini instrumen yang akan digunakan adalah sebagai berikut (Muslich, 2019):

a. Angket Validasi Ahli Media

Angket validasi media berisi sejumlah item pertanyaan yang berkaitan dengan aspek teknis penyajian media, seperti desain antarmuka, navigasi, kejelasan tampilan, keterbacaan teks, integrasi elemen *audio-visual*, serta kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik. Instrumen ini digunakan untuk mengumpulkan data dari validator ahli media terkait

kelayakan media pembelajaran secara visual dan fungsional. Hasil penilaian digunakan sebagai dasar untuk merevisi media agar lebih menarik, mudah digunakan, dan sesuai dengan prinsip desain pembelajaran interaktif.

Keterangan :

5 = Sangat Baik 4 = Baik 3 = Cukup Baik 2 = Kurang Baik 1 = Tidak Baik

Tabel 3.1 Angket Validasi Ahli Media

Aspek	No	Indikator	Pilihan Jawaban				
			1	2	3	4	5
	1	Tampilan media menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas III SD:					
	2	Kombinasi warna nyaman dilihat dan tidak berlebihan. Saran perbaikan :					
	3	Bagaimana kesesuaian materi dengan kebutuhan mengajar Saran perbaikan :					
	4	Tata letak gambar tersusun rapi. Saran Perbaikan :					
	5	Navigasi media mudah di gunakan siswa Saran perbaikan :					
	6	Petunjuk penggunaan media jelas. Saran perbaikan :					
	7	Media mudah di operasikan. Saran perbaikan :					
	8	Media memberikan intraksi aktif Saran perbaikan :					

	9	Media meningkatkan minat belajar Saran perbaikan :					
	10	Media mendukung pembelajaran yang menyenangkan Saran perbaikan :					
	11	Media berjalan tanpa gangguan teknis Saran perbaikan :					
	12	Media kompatibel dengan perangkat sekolah Saran perbaikan :					
	13	Media aman di gunakan siswa Saran perbaikan :					
	14	Media layak di gunakan dalam pembelajaran Saran perbaikan :					

Sumber: Dimodifikasi dari Herdiansyah (2021)

b. Angket Validasi Ahli Materi

Angket ini memuat sejumlah pertanyaan yang berfokus pada aspek isi materi, termasuk kelengkapan, akurasi konsep, keterpaduan antar submateri, serta relevansinya dengan kurikulum. Instrumen ini bertujuan untuk memperoleh penilaian dari validator ahli materi mengenai kecermatan dan kebermanfaatan konten yang disajikan dalam media. Penilaian dari ahli materi menjadi pedoman dalam melakukan revisi substansi agar materi dalam media sesuai dengan standar akademik dan kebutuhan pembelajaran.

Keterangan :

5 = Sangat Baik 4 = Baik 3= Cukup Baik 2 = Kurang Baik 1= Tidak Baik

Tabel 3.2 Angket Validasi Ahli Materi

Aspek	No	Indikator	Pilihan Jawaban				
			1	2	3	4	5
	1	Kebermaknaan materi dalam mendukung pembelajaran seni budaya Saran perbaikan:					
	2	Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan siswa kelas III Saran perbaikan:					
	3	Kemampuan materi menumbuhkan motivasi belajar siswa Saran perbaikan:					
Konstruksi	1	Kebermaknaan dalam materi pembelajaran Saran perbaikan:					
	2	Bagaimana kesesuaian materi pembelajaran dengan tingkat kemampuan siswa Saran perbaikan :					
	3	Bagaimana kejelasan dalam tujuan pembelajaran Saran perbaikan :					
	4	Pemberian motivasi Saran perbaikan:					
	5	Bagaimana urutan penyajian dalam materi Pembelajaran Saran perbaikan:					

	6	Bagaimana sistematika materi pembelajaran Saran perbaikan:					
	7	Bagaimana mengenai kelengkapan informasi Saran perbaikan :					

Sumber: Dimodifikasi dari Kifron (2021)

c. Angket Validasi Ahli Bahasa

Angket validasi bahasa disusun untuk menilai aspek kebahasaan dalam media pembelajaran, seperti kejelasan kalimat, kesesuaian struktur bahasa dengan tingkat perkembangan siswa, penggunaan kosakata yang komunikatif, serta kesalahan tata bahasa. Instrumen ini digunakan untuk memperoleh penilaian dari validator ahli bahasa yang memiliki kompetensi di bidang linguistik atau pendidikan bahasa. Hasil validasi ini sangat penting untuk memastikan bahwa media menggunakan bahasa yang mudah dipahami dan sesuai dengan karakteristik anak usia 10–11 tahun.

Keterangan :

5 = Sangat Baik 4 = Baik 3 = Cukup Baik 2 = Kurang Baik 1 = Tidak Baik

Tabel 3.3 Angket Validasi Ahli Bahasa

Aspek	No	Indikator	Pilihan Jawaban				
			1	2	3	4	5
Kesesuaian Bahasa	1	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa kelas III SD Saran dan Perbaikan:					

	2	Bahasa yang digunakan sesuai dengan konteks pembelajaran Saran perbaikan :					
	3	Bahasa mudah dipahami oleh siswa Saran perbaikan :					
	4	Keterbacaan Saran perbaikan :					
Kejelasan Dan Ketepatan Bahasa	1	Kalimat disusun secara jelas dan tidak menimbulkan makna ganda Saran perbaikan:					
	2	Pemilihan kata (diksi) tepat dan sederhana Saran perbaikan :					
	3	Kemenarikan penggunaan teks/penjelasan yang mempermudah pemahaman konsep. Saran perbaikan:					
Ketepatan Ejaan dan Tata Bahasa	1	Struktur kalimat sesuai kaidah Bahasa Indonesia Saran perbaikan:					
	2	Penggunaan tanda baca sudah tepat Saran perbaikan :					
	3	Penggunaan ejaan sesuai dengan PUEBI Saran perbaikan:					

Sumber: Dimodifikasi dari Kifron (2021)

d. Angket Respon Guru

Angket respon guru dirancang untuk mengetahui tanggapan guru terhadap media pembelajaran yang dikembangkan, baik dari sisi manfaat, kemudahan penggunaan, relevansi dengan tujuan pembelajaran, maupun potensi media dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Guru sebagai praktisi pendidikan memberikan penilaian berdasarkan pengalaman langsung dalam pembelajaran, sehingga angket ini menjadi masukan yang berharga untuk mengetahui apakah media layak diimplementasikan di kelas.

Keterangan :

5 = Sangat Baik 4 = Baik 3 = Cukup Baik 2 = Kurang Baik 1= Tidak Baik

Tabel 3.4. Angket Respon Guru

No	Pertanyaan	Tingkat persetujuan				
		1	2	3	4	5
1	Tampilan gambar l motif tradisional aceh menarik bagi siswa					
2	Gambar yang di tampilkan jelas dan mudah di pahami oleh siswa					
3	Informasi pada media motif dan nama mudah di pahami oleh siswa					
4	Media LKPD sesuai dengan materi budaya lokal khususnya motif tradisional aceh					
5	Media mendukung pencapaian tujuan pembelajaran seni budaya					
6	Media membantu siswa mengenal bentuk dan motif tradisional aceh dengan baik					
7	Media dapat membantu siswa memahami nilai-nilai budaya lokal khusus nya aceh					
8	Media mudah di gunakan guru saat proses pembelajaran					
9	Media dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap budaya aceh					
10	Media menambah pengetahuan siswa tentang ragam motif tradisional aceh					

Sumber: Dimodifikasi dari Putra (2022)

e. Angket Respon Siswa

Angket ini digunakan untuk mengukur respon siswa sebagai pengguna akhir media pembelajaran. Pertanyaan dalam angket ini meliputi aspek keterlibatan, minat, pemahaman, kemudahan penggunaan, serta persepsi siswa terhadap tampilan media. Dengan menggunakan bahasa sederhana dan sesuai usia, angket ini akan menggambarkan sejauh mana media pembelajaran motif tradisional Aceh menggunakan aplikasi edukasi intraktif mampu menarik perhatian siswa, membantu pemahaman materi, serta menumbuhkan motivasi belajar. Data dari siswa sangat penting untuk mengetahui efektivitas media dari perspektif peserta didik secara langsung.

Tabel 3.5 Angket Respon Siswa

No	Pertanyaan	Tingkat persetujuan				
		1	2	3	4	5
1	Media LKPD menambah pengetahuan saya tentang budaya aceh					
2	Gambar terlihat jelas dan mudah di pahami					
3	Media LKPD membantu saya mengenal motif tradisional aceh					
4	Bahasa penjelasan yang di sampaikan guru mudah di pahami					
5	Media membantu saya mengenal bentuk dan ragam motif tradisional Aceh dengan baik					
6	Saya mudah mengerti tentang motif tradisional aceh setelah melihat gambar					

Sumber: Dimodifikasi dari Putra (2022)

3.5 Teknik Analisis Data

Teknik analisis penelitian ini menggabungkan dua pendekatan analisis data, yakni analisis deskriptif kualitatif dan analisis kuantitatif.

Penggunaan metode analisis deskriptif kualitatif bertujuan untuk menyajikan gambaran keseluruhan, menggambarkan, dan mengungkapkan fakta melalui penilaian kritis dan masukan. Penggunaan metode ini menjadi instrumen utama dalam menyusun ulang dan meningkatkan produk yang telah dikembangkan, dengan memanfaatkan sudut pandang dan pandangan yang disampaikan oleh para ahli.

Di sisi lain, analisis deskriptif kuantitatif juga diterapkan untuk mengumpulkan data melalui instrumen-instrumen kuantitatif seperti angket. Angket ini digunakan untuk memvalidasi pandangan dari para ahli dan mendapatkan tanggapan kuantitatif yang dapat diukur. Pendekatan kuantitatif memungkinkan peneliti untuk menggambarkan hasil dengan angka-angka dan mengukur sejauh mana produk memenuhi kriteria tertentu.

Dengan menggabungkan kedua jenis analisis ini, penelitian ini dapat menyajikan gambaran komprehensif dan mendalam tentang validitas, keefektifan, dan kepraktisan produk pembelajaran interaktif yang dikembangkan.

3.5.1 Analisis Validasi

Untuk menentukan interval kategori dan skornya, ketentuan konversi nilai digunakan:

Tabel 3.6 Konversi Nilai Skala Lima

Interval	Kategori
$X > X_i + 1,80 S_{bi}$	Sangat Valid
$X_i + 0,60 S_{bi} < X \leq X_i + 1,80 S_{bi}$	Valid
$X_i - 0,60 S_{bi} < X \leq X_i + 0,60 S_{bi}$	Cukup Valid
$X_i + 1,80 S_{bi} < X \leq X_i + 0,60 S_{bi}$	Kurang Valid
$X \leq X_i - 1,80 S_{bi}$	Sangat Kurang Valid

(Diadopsi dari: Kifron, 2021)

Diketahui:

Skor maksimal ideal: 5 Skor

minimal ideal: 1

Rerata ideal (X_i): $\frac{1}{2} (5 + 1) = 3$

Simpangan Baku Ideal: $\frac{1}{2} (5 - 1) = 0,67$

Supiyarto (2018:08) menjelaskan bahwa untuk memperoleh rasio skor dalam pengukuran yang terbilang sekor sangat valid, valid, cukup valid, dan sangat tidak valid dapat diukur dengan perhitungan sebagai berikut:

Kategori sangat valid = $X > X_i + 1,80 S_{Bi}$

$$= X > 3 + (1,80 \cdot 0,67)$$

$$= X > 3 + (1,21)$$

$$= X > 4,21$$

$$= 4,22 - 5,00$$

Kategori Valid = $+ 0,60 S_{Bi} < X \leq X_i + 1,80 S_{Bi}$

$$= 3 + (0,60 \cdot 0,67) < X \leq 3 + (1,80 \cdot 0,67)$$

$$= 3 + (0,40) < X \leq 3 + (1,21)$$

$$= 3,40 < X \leq 4,21$$

$$= 3,41 - 4,21$$

Kategori Cukup Valid = $X_i - 0,60 S_{Bi} < X \leq X_i + 0,60 S_{Bi}$

$$= 3 - (0,60 \cdot 0,67) < X \leq 3 + (0,60 \cdot 0,67)$$

$$= 3 - (0,40) < X \leq 3 + (0,40)$$

$$= 2,60 < X \leq 3,40$$

$$= 2,61 - 3,40$$

$$\text{Kategori Kurang Valid} = X - 1,80 \text{ SBi} < X \leq X_1^- - 0,60 \text{ SBi}$$

$$= 3 - (1,80.0,67) < X \leq 3 - (0,60.0,67)$$

$$= 3 - (1,21) < X \leq 3 - (0,40)$$

$$= 1,79 < X \leq 2,60$$

$$= 1,80 - 2,60$$

$$\text{Kategori Sangat Tidak Valid} = X \leq X - 1,80 \text{ SBi}$$

$$= X \leq 3 - (1,80.0,67)$$

$$= X \leq 3 - (1,21)$$

$$= X \leq 1,7$$

Selanjutnya, menurut Supiyarto (2018:08) melakukan perhitungan data yang diperoleh dari angket para ahli berdasarkan tabel yang telah ditetapkan untuk mengetahui validitas media, materi, serta bahasa. Untuk melakukan perhitungan tersebut sebagai berikut:

Keterangan:

R: Rerata hasil Penilaian para ahli/praktisi

Vij: Skor hasil penilaian para ahli/praktisi ke-j kriteria

N: Banyaknya Para ahli/praktisi yang menilai

M: Banyaknya kriteria

Perhitungan rata-rata hasil yang diambil dari angket terhadap para responden yaitu setiap peserta didik dihitung dengan memakai rumus rerata di atas terlebih dahulu. Kemudian, berulah dilakukan perhitungan secara keseluruhan terhadap perolehan data dengan memakai rumus sebagai berikut:

Secara keseluruhan terhadap perolehan data dengan memakai rumus sebagai berikut:

Rumus 2:

$$R = \frac{\text{Jumlah keseluruhan Data}}{\text{Jumlah responden}}$$

Hasil interval skor dan kategori validitas produk media pembelajaran interaktif menggambarkan hasil dengan angka-angka dan mengukur sejauh mana produk memenuhi kriteria tertentu. Dapat dilihat pada tabel 3.6 dibawah ini:

Tabel 3.7 Interval Skor

Interval	Kategori
4,22 – 5,00	Sangat Valid
3,41 – 4,21	Valid
2,61 – 3,40	Cukup Valid
1,80 – 2,60	Kurang Valid
0 – 1,79	Sangat Kurang Valid

Sumber: (Supiyanto)

3.5.2 Tahap Uji Coba Produk

Pada tahap ini, produk yang telah dikembangkan berupa LKPD berbasis motif tradisional Aceh diuji cobakan kepada peserta didik untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan kelayakan produk dalam pembelajaran. Uji coba dilakukan secara bertahap melalui dua tahap, yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.

1. Uji Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan terhadap 6 peserta didik kelas III SDN 57 Banda Aceh. Tahap ini bertujuan untuk memperoleh gambaran awal mengenai kepraktisan LKPD yang dikembangkan, serta untuk mengidentifikasi kekurangan atau kendala yang mungkin muncul saat penggunaan produk dalam pembelajaran. Pada tahap ini, peserta didik diminta untuk menggunakan LKPD, kemudian memberikan respon melalui angket yang telah disediakan. Hasil dari uji coba kelompok kecil digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan atau revisi terhadap produk agar lebih optimal sebelum diuji pada tahap berikutnya.

2. Uji Coba Kelompok Besar

Setelah dilakukan revisi berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil, produk kemudian diuji cobakan pada kelompok besar yang terdiri dari 33 peserta didik kelas III SDN 57 Banda Aceh. Uji coba kelompok besar bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan produk secara lebih luas serta melihat konsistensi penggunaan LKPD dalam proses pembelajaran. Pada tahap ini, peserta didik juga diminta untuk memberikan respon terhadap

LKPD melalui angket. Data yang diperoleh dari uji coba kelompok besar kemudian dianalisis untuk menentukan tingkat kepraktisan dan kelayakan produk yang dikembangkan melalui dua tahap uji coba tersebut, diharapkan produk LKPD yang dikembangkan dapat memenuhi kriteria kepraktisan dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.