

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian yang dilakukan merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Metode ini bertujuan untuk menghasilkan produk dan menguji kevalidan produk tersebut. Produk yang dikembangkan media pembelajaran berupa media Loose Part bermuatan STEAM terhadap kemampuan berfikir kritis usia 5-6 Tahun Di TK SAVE THE KIDS. Model Pengembangan media Loose Part bermuatan STEAM menggunakan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*) (Sugiyono, 2016: 200).

Penelitian ini merupakan penelitian yang berorientasi pada pengembangan dan penghasilan produk dalam bidang pendidikan. Metode penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2016: 297).

Model ADDIE terdiri dari 5 komponen yang saling berkaitan dan terstruktur secara sistematis yang artinya dari tahapan yang pertama sampai tahapan yang kelima dalam pengaplikasiannya harus secara sistematis dan tidak bisa diurutkan secara acak. Kelima tahapan atau langkah ini sangat sederhana jika dibandingkan dengan model desain yang lainnya. Sifatnya yang sederhana dan terstruktur dengan sistematis maka model desain ini mudah dipahami dan diaplikasikan.

Pembahasan hasil penelitian nantinya akan menggunakan desain kuantitatif. Penelitian kuantitatif bertujuan untuk membuat pencandraan secara sistematis, factual, dan akurat mengenai fakta-fakta dan populasi dari dari sebuah daerah tertentu (Suryabrata, 2012:75). Adapun tujuan dari penelitian adalah untuk membuat rangkuman secara sistematis, factual, dan akurat mengenai fakta dan sifat populasi daerah tertentu. Penelitian dilakukan dengan mengetahui perkembangan media loose part bermuatan STEAM untuk mestimulasi kemampuan berfikir kritis anak usia 5-6 tahun di TK SAVE THE KIDS Banda Aceh.

3.2 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian merupakan tempat dilakukannya pengumpulan data, dan kegiatan langsung yang berkaitan dengan suatu penelitian Penelitian ini dilakukan di TK save the kids Jln. Tuan Keramat, No. 4, Lamtemen Timur, Jaya Baru Banda Aceh.

Peneliti tertarik melakukan penelitian ini untuk mengembangkan media loose part bermuatan steam mestimulasi berfikir kritis anak di sekolah tersebut. Penelitian ini akan dilaksanakan pada semester ganjil/genap tahun ajaran 2024/2025. Waktu penelitian yang dilakukan sesuai dengan tempat kegiatan saya sendiri, Ketika melaksanakan kegiatan PPL.

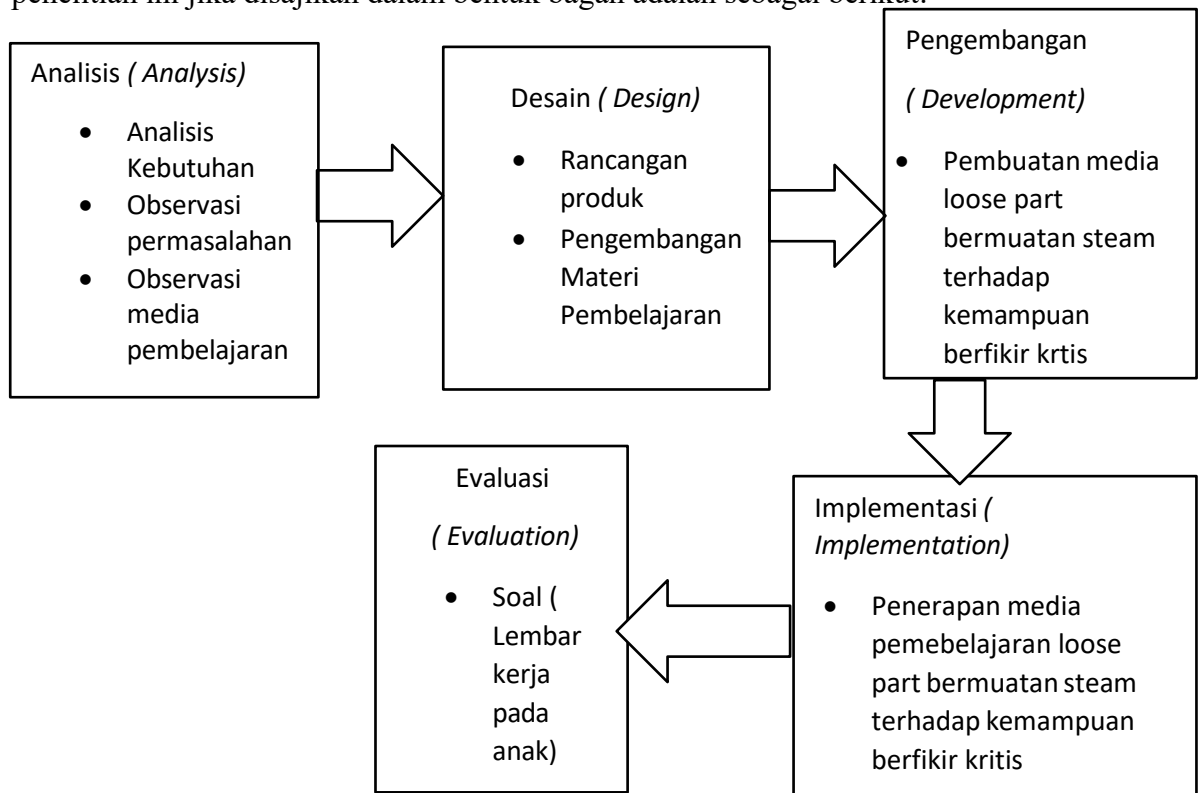
3.3 Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah anak usia dini 5-6 tahun (kelompok B) di TK Save The Kids Banda Aceh jumlah subjek penelitian sebanyak 17 anak terdiri dari 6 laki laki dan 11 perempuan.

Pemilihan subjek penelitian ini dilakukan dengan teknik purposive sampling, yaitu pemilihan subjek berdasarkan pertimbangan tertentu, yakni bahwa anak usia 5-6 tahun berada pada tahap perkembangan, sehingga sesuai untuk distimulasi kemampuan berfikir kritis melalui media pembelajaran berbasis loose part bermuatan STEAM. Selaintu guru kelas B juga menjadi subjek pendukung penelitian karena berperan dalam membantu pelaksanaan kegiatan pembelajaran menggunakan tahap kepraktisan media yang di kembangkan.

3.4 Model Pengembangan

Dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahap yang meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*) (Sugiyono,2016:200). Adapun langkah penelitian pengembangan ADDIE dalam penelitian ini jika disajikan dalam bentuk bagan adalah sebagai berikut:



Gambar 3.1 Langkah-langkah model pengembangan ADDIE (Sugiyono,2016)

3.5 Prosedur Pengembangan

Dalam penelitian pengembangan diperlukan prosedur-prosedur yang sistematis dan terarah sebagai pedoman dalam bekerja (prosedur kerja). Adapun prosedur kerja yang akan dilaksanakan dalam penelitian pengembangan ini dimulai dari pemilihan materi sampai uji coba produk.

1. Analisis Kebutuhan dan karakteristik Anak

Pada tahap pertama dalam menganalisis kebutuhan dan karakteristik anak, yang dilakukan peneliti adalah mengkaji keadaan di sekolah khususnya di usia subjek penelitian dengan tujuan untuk mengetahui bahwa pengembangan media *loose part* sangat dibutuhkan. Pada tahap ini peneliti melakukan observasi di usia 5-6 tahun di TK SAVE THE KIDS dengan beberapa guru yang ada di TK SAVE THE KIDS terkait dengan pembelajaran bermuatan STEAM untuk mestimulasi kemampuan berfikir kritis anak.

2. Perumusan Tujuan

Pada tahap ini berarti menentukan apa yang ingin dicapai oleh guru setelah melakukan kegiatan pembelajaran pengenalan media *loose part* bermuatan STEAM. Kemudian peneliti perlu mengetahui kompetensi yang harus dicapai dalam pembelajaran tersebut.

3. Pengembangan Materi Pembelajaran

Agar dapat mengembangkan materi ajar yang mendukung tercapainya pembelajaran pengenalan media *loose part* bermuatan STEAM, maka di perlukan analisis yang mendalam terhadap tujuan yang telah dirumuskan. Selanjutnya adalah memilih bahan ajar dan merumuskan poin-poin materi secara rinci dan detail. Adapun produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah berupa media *loose part* bermuatan STEAM.

4. Perumusan Alat Pengukur Keberhasilan

Pada tahap ini, yaitu merumuskan alat ukur keberhasilan, peneliti menggunakan *test before treatment (pre-test)* dan *test after treatment (post test)*. *test before treatment* adalah tes yang diberikan kepada anak sebelum menggunakan media *loose part* dalam pembelajarannya. Sedangkan *test after treatment* merupakan tes yang diberikan kepada anak setelah menggunakan media *loose part* dalam pembelajaran.

5. Penulisan Naskah Media

Pada tahap ini, penyaji materi disampaikan melalui media pembelajaran Autoplay. Agar materi pelajaran tersebut dapat disajikan melalui media pembelajaran Autoplay, maka materi pembelajaran perlu dituangkan dalam bentuk tulisan, gambar, dan atau video yang disebut dengan istilah naskah program media. Sehingga pemahaman anak terhadap materi pembelajaran media *loose part* menjadi utuh.

3.5.1 Tahap Analisis (Analysis)

Pada tahap pertama dalam menganalisis kebutuhan dan karakteristik anak, yang dilakukan adalah mengkaji keadaan di sekolah khususnya di kelas subjek penelitian dengan tujuan untuk mengetahui bahwa pengembangan media *loose part* bermuatan steam sangat dibutuhkan. Pada tahap ini penelitian melakukan observasi di usia 5-6 tahun di TK SAVE THE KIDS Banda Aceh terkait dengan pembelajaran memstimulasi kemampuan berfikir kritis anak.

3.5.2 Tahap Desain (Design)

Tahap desain adalah tahap perancangan kerangka media pembelajaran *loose part* bermuatan steam yang akan dikembangkan. Perancangan produk pada tahap ini tidak lepas dari hasil analisis kebutuhan, hal-hal yang perlu dilakukan dalam tahap

ini adalah meliputi mengembangkan perencanaan produk dan merancang pengembangan materi pembelajaran.

3.5.3 Tahap Pengembangan (Development)

Tahap pengembangan meliputi pembuatan media loose part bermuatan steam terhadap kemampuan berfikir kritis, penyajian materi, pengenalan produk, penyiapan soal tes (evaluasi) percobaan produk dan melakukan perbaikan sehingga menjadi produk yang memadai untuk proses pembelajaran pada tahap perkembangan tetap menyesuaikan CP dan ATP.

Agar dapat mengembangkan materi ajar yang mendukung tercapainya pembelajaran media loose part bermuatan steam terhadap kemampuan berfikir kritis, maka di perlukan analisis yang mendalam terhadap tujuan yang telah dirumuskan. Selanjutnya adalah memilih bahan ajar dan merumuskan poin-poin materi secara rinci dan detail. Adapun produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah berupa media loose part bermuatan steam.

3.5.4 Tahap Implementasi (Implementation)

Tahap Implementasi merupakan kegiatan yang merupakan pengaplikasian produk media pembelajaran media loose part bermuatan steam untuk memstimulasi kemampuan berfikir kritis. Evaluasi digunakan untuk mengetahui pendapat/ respon mengenai produk yang telah di buat.

Perumusan Alat Pengukur Keberhasilan

Pada tahap ini, yaitu merumuskan alat ukur keberhasilan, peneliti menggunakan *test after treatment* (sesudah menggunakan media loose part bermuatan steam) *test before treatment* merupakan test yang diberikan kepada anak (sebelum menggunakan media loose part bermuatan steam dalam pembelajaran).

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono, (2016:122), instrumen adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur suatu fenomena alam maupun sosial yang diamati guna memperoleh data. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara mencari bukti-bukti dari sumber manusia terkait dengan objek yang diteliti menurut Afifuddin dan Saebani, (2012: 141) yang berupa tulisan, atau karta-karya monumental dari seseorang. Melalui metode dokumentasi, peneliti gunakan untuk menggali data berupa dokumen penilaian, foto-foto dokumenter, RPPH dan sebagainya.

2. Observasi merupakan pedoman penelitian dalam melakukan observasi tentang segala sesuatu yang berkaitan dengan subjek penelitian untuk menggali informasi sebanyak-banyaknya yang mampu memberikan tambahan (Arikunto. 2016). Pedoman ini berupa panggali informasi berkenaan dengan proses belajar mengajar di kelas, bagaimana interaksi guru dengan siswa, serta bagaimana siswa saat menghadapi soal yang diberikan oleh guru.

3.6.1 Metode Pengembangan Kevalidan

Data untuk melihat tingkat kevalidan produk dikumpulkan melalui hasil skor dari lembar validasi yang dibagikan kepada 3 orang ahli untuk menilai aspek media loose part bermuatan steam, aspek produk dan aspek bahasa.

3.6.2 Metode Pengumpulan data kepraktisan

Data untuk menilai kepraktisan produk didapatkan melalui skor dari angket respon guru dan lembar observasi kegiatan pembelajaran siswa. Yang di isi pada tahap implementasi.

3.6.3 Metode Pengumpulan data Keefektifan

Penelitian ini menggunakan metode sebelum menggunakan media pembelajaran loose part bermuatan steam dan sesudah menggunakan media tersebut dan hasil observasi sebelum dan sesudah. Metode dalam keefektifan ini saya menggunakan rumus persentase sebelum dan sesudah.

3.7 Instrument Pengumpulan data

3.7.1 Instrument Pengumpulan data Kevalidan

Menurut Maslich (2016:62) instrument pengumpulan data adalah bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudahkan oleh instrument berfungsi untuk menyaring data-data hasil penelitian.

Validasi produk adalah alat instrument pengumpulan data yang dilakukan peneliti yang validasi peneliti yaitu validasi media, validasi materi dan validasi bahasa.

3.7.1.1 Validasi Ahli Media

Instrument kelayakan validasi modul ajar yang diperuntukkan bagi ahli modul ajar. Instrument kelayakan untuk aspek modul ajar disusun dengan menggunakan lembar validasi ahli media dapat dilihat pada.

Tabel 3.2 Instrument Kisi-Kisi Ahli Media

No	Kreteria	Aspek Yang Dinilai	Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Loose part	1. Pemilihan bahan loose part aman digunakan untuk anak usia dini				
		2. Loose part yang digunakan mudah dan praktis				
2.	Keperaktisan Media	3. Media Pembelajaran loose part bermuatan steam mudah dalam penggunaan				
		4. Media loose part bermuatan steam dapat digunakan secara berulang-ulang				
		5. Media loose part bermuatan steam mudah untuk di bawa				
		6. Ukuran media loose part bermuatan steam sesuai apabila digunakan di dalam kelas				
3.	Tampilan media	7. Desain media loose part bermuatan steam menarik				
		8. Kesesuaian penggunaan jenis bahan				
		9. Bahan yang disajikan sesuai dengan meteri				
		10. Tampilan bahan pada				

		media loose part bermutan				
		11. steam menarik bagi peserta didik				
4.	Ukuran media	12. Ukuran media sesuai kebutuhan				
5.	Keamanan digunakan	13. Bahan yang digunakan pada media loose part bermuatan steam aman untuk peserta didik				
		14. Media loose part bermuatan steam tahan dalam jangka waktu yang lama				
6.	Kemampuan yang dikembangkan	15. Melatih Kemampuan Berfikir Kritis anak				
		16. Melatih Motorik Halus Anak				

3.7.1.2 Validasi Ahli Meteri

Tabel 3.3 Instrument ahli materi

No	Indikator yang dinilai
1.	Meteri dalam media loose part bermuatan steam berpusat pada peserta didik
2.	Anak brrpartipasi aktif mengeksplorasi dan menganalisis informasi yang ada di lingkungan sekitar
3	Anak berpastipasi aktif dalam melakukan eksperimen menggunakan alat dan bahn yang ada di lingkungan
4	Anak dapat membangun percakapan dengan teman sebaya maupun berbagai media
5	Anak berpartipasi aktif dalam beragam kegiatan, untuk menguat otot tangan

Tabel 3.4 Kreteria Penilaian Validasi Media, Dan Validasi Materi

No	Kreteria Penilaian	Skor
1	Sangat Valid	4
2	Cukup Valid	3
3	Kurang Valid	2
4	Tidak Valid	1

Sumber: Slamet, 2022

3.7.2 Instrument Pengumpulan data Kepraktisan

Untuk mengukur tingkat kepraktisan penggunaa media loose part bermuatan steam di gunakan di dalam lembar observasi kegiatan peserta didik.

3.7.2.1 Lembar Observasi (Siswa)

Lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran digunakan untuk mengukur kepraktisan media loose part bermuatan steam yang dikembangkan, lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran digunakan sebagai pedoman bagi pengamat observasi dalam mengamati proses pembelajaran dengan menggunakan media loose part yang dihasilkan.

Lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran terdiri dari 8 butir pernyataan. Pernyataan tersebut berisi tentang jalannya proses belajar mengajar menggunakan media loose part bermuatan steam .

Tabel 3.5 Lembar Observasi Anak

Capaian Pembelajaran (CP)	Tujuan Pembelajaran (TP)	Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)	Aspek Yang Diamati
Dasar-dasar Literasi, Matematika, Sains, Teknologi, Rekayasa, dan Seni	Menggunakan berbagai media serta membangun percakapan, Anak mengenali dan menggunakan konsep pramatematika untuk memecahkan masalah di dalam kehidupan sehari-hari, Anak menunjukkan kemampuan dasar berfikir kritis, kreatif, Dan Anak mengeksplorasi berbagai proses seni, Anak menunjukkan kemampuan awal menggunakan dan merekayasa teknologi serta untuk mencari informasi,	1. Anak dapat mengekspresikan ide, gagasan, pikiran, dan perasaan dalam berbagai karya dan menggunakan berbagai media.	Anak mampu mengespresikan ide, gagasan dalam berbagai karya dan menggunakan berbagai media.
		2. Mengenali dan melihat hubungan antarpola, simbol, dan data serta dapat menggunakannya untuk memecahkan masalah di dalam kehidupan sehari-hari..	Anak mampu mengenali dan melihat antarpola dan simbol serta dapat menggunakannya untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

		3. Menunjukkan kemampuan dasar berfikir kritis, kreatif.	Anak mampu menunjukkan kemampuan dasar berfikir kritis, dan kreatif.
		4. Anak mengapresiasi karya seni.	Anak mampu mengespresikan karya seni dalam merancang atau membangun dari suatu bahan-bahan yang telah tersedia.
		5. Menunjukkan kemampuan awal menggunakan dan merancang teknologi secara aman dan bertanggung jawab.	Anak Mampu menunjukkan kemampuan awal dalam merancang teknologi secara aman dan bertanggung jawab.

Sumber : Modifikasi Capaian pembelajaran untuk satuan PAUD (TK/RA/BA, KB, SPS, TPA)

Variabel (terikat)	Aspek yang diamati	Penilaian perkembangan anak			
		Baru Berkembang	Layak	Cakap	Mahir

Kemampuan Dalam Mestimulasi Berfikir Kritis	1. Anak mampu mengespresikan ide, gagasan dalam berbagai karya dan menggunakan berbagai media.				
	2. Anak mampu mengenali dan melihat antarpola dan simbol serta dapat menggunakannya untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.				
	3. Anak mampu menunjukkan kemampuan dasar berfikir kritis, kreatif.				
	4. Anak mampu mengespresikan karya seni dalam merancang atau membangun dari suatu bahan-bahan yang telah tersediakan.				
	5. Anak Mampu menunjukkan kemampuan awal dalam merancang teknologi secara aman dan bertanggung jawab.				

Sumber : Modifikasi Capaian pembelajaran untuk satuan PAUD (TK/RA/BA, KB, SPS, TPA)

Keterangan Kreteria Penilaian:

Baru Berkembang	(0-40%)
Layak	(41-65%)
Cakap	(66-85%)
Mahir	(86-100%)

Sumber: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia.

3.8 Teknik Analisis Data

Teknik Analisis yang digunakan dalam mengelolah data yang diperoleh dari hasil uji coba produk adalah analisis isi (Sugiyono,2016:120).

3.8.1 Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini terdiri dari hasil observasi, validasi produk, tanggapan guru dan siswa berupa media *Loose Part* bermuatan STEAM kemampuan dalam mestimulasi kemampuan berfikir kritis melaluioleh parah ahli, guru dan siswa.

Data Kulitatif dan hasil validasi berupa saran atau komentar yang diperoleh dari para ahli. Saran dan masukan yang diberikan kemudian di analisis yang dapat digunakan sebagai dasar untuk memyempurnakan produk berupa media *Loose Part* bermuatan STEAM untuk mestimulasi berfikir kritis yang telah dikembangkan oleh peneliti. Tahap kerakhir dalam analisis data kualitatif yaitu penarikan kesimpulan sebagai dasar pengambilan keputusan untuk menentukan tahap selanjutnya.

3.8.2 Analisis Data Kuantitatif

Teknik analisis Kuantitatif digunakan untuk mengetahui data-data dari hasil penelitian. Data Kuantitatif dalam penelitian pengembangan ini diperoleh dari nilai-nilai yang diberikan oleh validator terhadap produk media Loose Part bermuatan STEAM untuk memstimulasi kemampuan berfikir kritis yang telah dibuat berdasarkan instrument penilaian.

Data Kuantitatif diperoleh oleh peneliti pada langkah validasi produk, kepraktisan. Nilai yang diperoleh tersebut didapat dengan menggunakan angket dan analisis validitas ahli terhadap pengembangan media Loose Part bermuatan STEAM untuk memstimulasi kemampuan berfikir kritis. Analisis data kuantitatif dapat dilakukan menggunakan skala pengukuran yaitu skala likert.

3.8.2.1 Teknik Analisis validan Produk

Angket validasi produk terkait dengan kelayakan media , gambar. Pada tahap ini melakukan kegiatan uji validitas. Tabel tersebut dijadikan acuan dalam menyimpulkan data. Hasil validasi dari terhapat validator disimpulkan berdasarkan tabel kreteria validitas. Validasi produk akan dihitung berdasarkanrumus skor tiap butir.

Uji statistik secara umum terbagi menjadi analisis deskriptif dan analisis inferensial.

Analisis deskriptif: digunakan untuk menggambarkan data penelitian apa adanya tanpa membuat generalisasi. Salah satunya adalah perhitungan persentase.

Analisis inferensial: digunakan untuk menguji hipotesis, menarik kesimpulan dari sampel ke populasi (misalnya uji t, chi-square, ANOVA).

Rumus Persentase :

$$p = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

$\sum Xi$ = Jumlah total skor atau frekuensi keseluruhan yang
Di peroleh

$\sum X$ = Jumlah skor maksimal dalam satu butir

100% = untuk mengubah proporsi menjadi bentuk persentase

Rumus ini sering dipakai untuk mengetahui tingkat capaian, frekuensi jawaban responden, atau kategori penilaian (misalnya: sangat baik, baik, cukup, kurang).

Hubungan dengan uji Statistik lainnya:

- Rumus persentase ini adalah analisis awal (deskriptif) sebelum melangkah ke uji inferensial (misalnya uji t, chi-square, korelasi, ANOVA).
- Dengan kata lain, persentase menggambarkan profil data, sedangkan uji statistik inferensial menentukan signifikansi data. Menurut dari (Sugiyono. (2017).

Hasil analisis data tentang informasi proses belajar media Loose Part bermuatan STEAM yang telah dilakukan pada anak usia 5-6 tahun Di TK SAVE THE KIDS Banda Aceh digunakan

Sebagai dasar untuk mengembangkan media Loose Part bermuatan STEAM dalam mestimulasi kemampuan berfikir kritis, dan hasil analisis data berupa penilaian, tanggapan dari para ahli digunakan sebagai bahan untuk merevisi produk.

Tabel 3.6 Interpretasi nilai tingkat Kevalidan

Persentase	Nilai	Kategori
81-100%	5	Sangat Setuju
61-80%	4	Setuju
41-60%	3	Cukup Setuju
21-40%	2	Kurang Setuju
0-20%	1	Sangat Tidak Setuju

Sumber. Craig,(2011:14)

Jika Skor validasi yang diperoleh adalah minimal 71, maka media pembelajaran yang dikembangkan tersebut sudah dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran di sekolah.

Hasil analisis data tentang informasi proses belajar mestimulasi kemampuan berfikir kritis yang telah dilakukan pada anak usia 5-6 tahun Di TK SAVE THE KIDS Banda Aceh digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan media Loose Part bermuatan STEAM untuk mestimulasi kemampuan berfikir kritis, dan hasil analisis data berupa penilaian, tanggapan dari para ahli digunakan sebagai bahan untuk merevisi produk.

3.8.2.2 Analisis Kepraktisan

Analisis Kepraktisan didasarkan pada lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran.

Tabel 3.7 Kriteria Penilaian Kepraktisan

Persentase	Nilai	Kategori
81-100%	5	Sangat Setuju
61-80%	4	Setuju
41-60%	3	Cukup Setuju

21-40%	2	Kurang Setuju
0-20%	1	Sangat Tidak Setuju

Diadaptasi dari Rahmawati (2019)

3.8.2.3 Analisis Keefektifan

Keefektifan media *Loose Part* bermuatan STEAM untuk mestimulasi kemampuan berfikir kritis digunakan untuk mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran tingkat keefektifan dngan menggunakan media *Loose Part* bermuatan STEAM dilihat dari hasil belajar siswa berupa nilai tes sampel lima orang untuk melihat keefektifan media *Loose Part* bermuatan STEAM dalam meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa. Pedoman persentase dianalisis dengan rumus berikut:

Lembar Observasi keterlaksanaan Pembelajaran

- Tabulasi data skor hasil observasi pembelajaran dengan memberikan skor.
- Menghitung persentase keterlaksanaan pembelajaran menggunakan rumus berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Banyak Skor Jawaban}}{\text{Banyaknya aspek yang diamati}} \times 100\%$$

Tabel 3.8 Kreteria Penilaian Keefektifan

Persentase	Nilai	Katagori
81-100%	5	Sangat Setuju
61-80%	4	Setuju
41-60%	3	Cukup Setuju
21-40%	2	Kurang Setuju
0-20%	1	Sangat Tidak Setuju

Diadaptasi dari Wiyono (2009) 53)