

## BAB III METODE PENELITIAN

### A. Jenis Penelitian

Metode Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian dan pengembangan (*Research & Development*) yang berfungsi mewujudkan produk-produk tertentu serta dalam penerapan produk tersebut bertujuan untuk menguji validitas dan keefektifannya.<sup>49</sup> Kajian penelitian dan pengembangan sistem pembelajaran pada penelitian ini menggunakan model ADDIE. ADDIE bukanlah model yang spesifik dan lengkap, melainkan istilah umum yang mengacu pada keluarga model yang memiliki struktur dasar yang sama. Menurut Profesor Emeritus Michale Molenda di Universitas Indiana, label ADDIE tampaknya telah berkembang secara informal turun temurun melalui lisan dan ADDIE telah menjadi istilah sehari-hari yang digunakan untuk menggambarkan pendekatan sistematis dalam pengembangan intruksional. Tahapan model ADDIE yang ditemukan oleh Robert Maribe Branch dan yang digunakan dalam penelitian ini tahapannya meliputi *Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluations*.<sup>50</sup>

### B. Prosedur Penelitian

Tahapan-tahapan prosedur penelitian pada metode penelitian *research and development* model ADDIE yaitu sebagai berikut:

#### 1. Tahap *Analysis*

Tahap analisis dengan tujuan mengidentifikasi kemungkinan penyebab kesenjangan kinerja. Prosedur utama tahap analisis yaitu memvalidasi kesenjangan kinerja, menentukan tujuan intruksional, mengkonfirmasi audiens yang dituju, mengidentifikasi sumber daya yang diperlukan untuk menyelesaikan seluruh proses ADDIE, menentukan sistem pengiriman potensial, dan menyusun rencana manajemen proyek.<sup>51</sup>

Tahap analisis dalam penelitian ini peneliti mengembangkan dan melaksanakan kegiatan analisis pada

---

<sup>49</sup> Hanafi, "Konsep Penelitian R & D Dalam Bidang Pendidikan," *Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman* 4, no. 2 (2017): 130-131.

<sup>50</sup> Robert Maribe Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach* (London: Springer, n.d.), 2009, <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>.

<sup>51</sup> Branch, 17.

media pembelajaran matematika yang berbasis etnomatematika, yaitu:

- a. Peneliti memikirkan tentang produk media pembelajaran baru yang akan digunakan dengan menganalisis kebutuhan, karakteristik dan kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.
- b. Peneliti menganalisis produk yang sesuai peserta didik, tujuan belajarnya, dan mengidentifikasi isi/materi pembelajaran yang sesuai dengan produk.

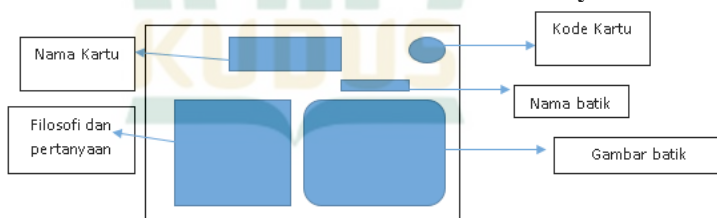
## 2. Tahap *Design*

Tahap design dilakukan dengan tujuan untuk memverifikasi kinerja yang diinginkan dan metode pengujian yang sesuai. Prosedur utama tahap desain adalah melakukan inventaris tugas, menyusun kinerja tujuan, menghasilkan strategi pengujian, dan menghitung investasi.<sup>52</sup> Penelitian ini mengembangkan tahap design dengan melaksanakan:

- a. Mendesain konsep produk baru dengan cara merancang model bentuk, dan konsep pada media yang akan dibuat yang meliputi kartu pertanyaan, kartu jawaban pilihan, dan kartu jawaban esai.
- b. Merancang isi soal yang ada dalam produk baru yaitu media pembelajaran berbasis etnomatematika yang berupa kartu batik yang berisi soal matematika.
- c. Merancang penggunaan dan petunjuk media pembelajaran kartu batik sesuai produk yang diharapkan.

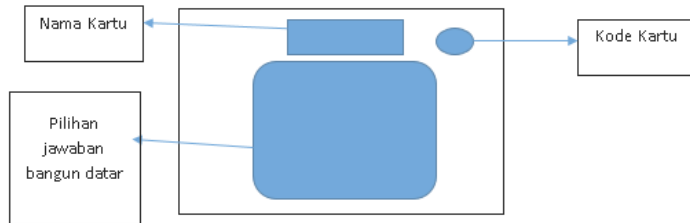
Adapun gambar desain kartu sebagai berikut:

**Gambar 3.1 Desain Kartu Batik Pertanyaan**

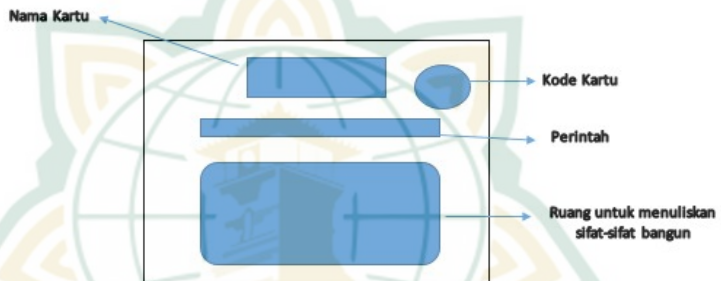


<sup>52</sup> Branch, 17-18.

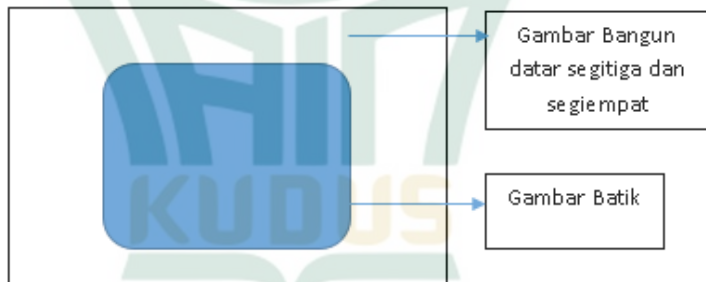
**Gambar 3.2 Desain Kartu Batik Jawaban Pilihan**



**Gambar 3.3 Desain Kartu Batik Jawaban Essai**



**Gambar 3.4 Desain Background Kartu**



**3. Tahap *Development***

Tahap *development* dikembangkan untuk menghasilkan dan memvalidasi sumber belajar yang akan dibutuhkan. Prosedur utama adalah menghasilkan produk, memilih media pendukung, mengembangkan panduan untuk guru dan untuk peserta didik, melakukan revisi formatif, dan melakukan uji coba.<sup>53</sup> Pada tahap pengembangan ini, peneliti mewujudkan desain yang sudah disusun menjadi produk media pembelajaran kartu batik yang siap diimplementasikan. Peneliti membuat

<sup>53</sup> Branch, 18.

media pembelajaran yang sesuai dengan struktur dan model yang sudah terkonsep. Peneliti juga menyusun instrumen yang dimanfaatkan untuk mengukur validitas produk yang selanjutnya akan diujikan kepada para ahli.

Ahli validator yang menguji yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli angket. Pada ahli media pembelajaran akan divalidasi oleh dosen Tadris Matematika IAIN Kudus yaitu Wahyuning Widiyastuti, M.Si. dan Arghob Khofya Haqiqi, M.Pd. Pada ahli materi dan soal yaitu Putri Nur Malasari, M. Pd dan Naili Luma'ati Noor, M.Pd dan pada ahli angket yaitu Wahyuning Widiyastuti, M.Si. dan Siti Qomariyah, M. Stat. selaku dosen Tadris Matematika IAIN Kudus .

Berdasarkan hasil validasi ahli, dapat digunakan untuk memperbaiki atau merevisi produk yang sudah dikembangkan dan disusun peneliti sebelumnya, sehingga produk media pembelajaran kartu batik valid serta dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran matematika.

#### 4. Tahap *Implementation*

Tahap implementasi bertujuan untuk mempersiapkan lingkungan belajar dan melibatkan peserta didik. Prosedur utama tahap implementasi ini adalah mempersiapkan guru dan peserta didik.<sup>54</sup> Tahap implementasi dalam penelitian ini peneliti menggunakan produk media pembelajaran kartu batik berbasis etnomatematika yang telah mendapat kriteria valid dan layak oleh validator ahli dan pengguna skala kecil kepada peserta didik kelas VII SMPN 1 Mejobo Kudus. Tahap implementasi ini dilaksanakan untuk melihat kemampuan matematis peserta didik pada proses belajar mengenai segiempat dan segitiga dengan menggunakan media pembelajaran Tutik.

#### 5. Tahap *Evaluations*

Tahap evaluasi bertujuan untuk menilai kualitas produk dan proses intruksional, baik sebelum dan sesudah implementasi.<sup>55</sup> Pada tahap evaluasi peneliti melakukan proses evaluasi disetiap tahapannya. Pada tahap desain evaluasi dilakukan oleh dosen pembimbing. Pada tahap *development*

---

<sup>54</sup> Branch, 18.

<sup>55</sup> Branch, 18.

evaluasi dilakukan oleh dosen pembimbing, validator dan peserta didik skala kecil.

Pada tahap implementasi evaluasi dilaksanakan oleh subjek penelitian yaitu peserta didik pada kelompok lapangan. Proses evaluasi juga dilakukan dengan melihat kembali dampak pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran Tutik berbasis etnomatematika. Selain itu pada tahap ini peneliti juga menemukan berbagai informasi yang dapat menjadikan peserta didik mencapai tujuan dengan baik setelah menggunakan produk kartu batik berbasis etnomatematika.

### **C. Desain Uji Coba Produk**

#### **1. Waktu Penelitian**

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran kartu batik (Tutik) berbasis etnomatematika untuk meningkatkan kemampuan koneksi matematis peserta didik kelas VII SMPN 1 Mejobo Kudus ini dilaksanakan pada bulan Februari-April 2022 tahun pelajaran 2021/2022. Alasan peneliti memilih waktu tersebut dikarenakan menyesuaikan materi kelas VII yang dapat terselesaikan hingga bulan April yaitu hingga materi Segitiga dan Segiempat. Materi tersebut merupakan materi Bab IV di semester genap.

#### **2. Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian yang akan dipakai oleh peneliti yaitu di SMP N 1 Mejobo Kudus yang berlokasi di desa Jepang Kecamatan Mejobo Kabupaten Kudus. Alasan peneliti memilih lokasi tersebut dikarenakan terdapat permasalahan yaitu mengenai kemampuan matematis, minat belajar, dan hasil belajar matematika siswa mengalami penurunan. Hal ini terjadi karena pertama, selama pandemi pembelajaran matematika kurang efektif karena keterbatasan waktu dan kondisi sehingga mengakibatkan banyak siswa yang belum sepenuhnya memahami materi pembelajaran dengan baik. Kedua, latar belakang peserta didik yang terdampak dari pandemi selama kurang lebih dua tahun yang mengakibatkan kurang tuntasnya pembelajaran. Ketiga pembelajaran online yang membatasi peserta didik dalam mengkomunikasikan secara langsung permasalahan yang dihadapi dalam belajar matematika. Keempat, kurangnya media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran. Kelima, model pembelajaran yang

monoton dan kurang semangatnya siswa dalam memahami pelajaran matematika.<sup>56</sup>

#### D. Populasi dan Sampel

Populasi yaitu wilayah generalisasi yang meliputi objek/subjek yang berkualitas dan berkarakteristik yang ditetapkan oleh peneliti guna dipelajari dan diambil kesimpulannya. Sampel yaitu bagian dari jumlah dan karakteristik yang ada dalam populasi.<sup>57</sup> Populasi pada penelitian ini yaitu peserta didik kelas VII SMPN 1 Mejobo Kudus. Sedangkan sampel dalam penelitian ini yaitu satu kelas VII H yang terdiri dari 26 peserta didik. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik sampling purposive, yaitu teknik pengambilan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu.<sup>58</sup> Teknik ini diambil peneliti dengan alasan pada kelas VII H semangat belajar dan kemampuan matematika peserta didik masih rendah, media pembelajaran yang digunakan pada kelas VII H masih monoton, dan metode pembelajaran yang diterapkan kurang menarik minat peserta didik, sehingga kelas VII H cocok dan sesuai untuk dijadikan sebagai sampel penelitian.

#### E. Jenis Data

Jenis data yang diperoleh pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

##### 1. Data Kuantitatif

Data Kuantitatif yaitu data yang berwujud angka-angka sebagai hasil dari observasi atau penelitian.<sup>59</sup> Data kuantitatif ini dihasilkan dari penilaian validator pada lembar validasi dan angket respon ahli maupun peserta didik yang kemudian dianalisis.

##### 2. Data Kualitatif

Data kualitatif adalah data yang mendukung kualitas atau mutu baik kondisi, langkah, peristiwa, atau kejadian lain yang diungkapkan ke dalam bentuk pernyataan atau kata.<sup>60</sup> Data kualitatif dalam penelitian ini didapatkan dari saran, komentar,

---

<sup>56</sup> Junaedi, wawancara guru matematika SMPN 1 Mejobo oleh penulis, 10 Desember 2021.

<sup>57</sup> Sugiono, Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D) (Bandung: ALFABETA, 2015), 80.

<sup>58</sup> Sugiono, 85.

<sup>59</sup> Eko Putro Widyoko, Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), 21.

<sup>60</sup> Eko Putro Widyoko, 21.

hasil kritik pada lembar kelayakan media oleh validatr dan lembar angket yang respon peserta didik terhadap media pembelajaran kartu batik (Tutik) berbasis etnomatematika yang dianalisis secara deskriptif kualitatif.

## F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik Pengumpulan data merupakan suatu cara yang diterapkan peneliti guna mengumpulkan data atau informasi yang dibutuhkan dalam penelitian.<sup>61</sup> Teknik pengumpulan data yang diterapkan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

### 1. Observasi

Observasi yang dilaksanakan peneliti pada penelitian ini dilaksanakan secara non-sistematis dan tidak menggunakan instrumen pengamatan. Observasi dilaksanakan dengan mengamati dan melihat kegiatan pembelajaran di kelas guna mengkaji media pembelajaran yang diterapkan oleh guru dalam menunjang pembelajaran. Peneliti melakukan observasi beberapa kali pertemuan. Pada pertemuan pertama peneliti datang ke lokasi penelitian mengobservasi karakteristik peserta didik dan bagaimana hasil belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran matematika. Peneliti ditunjukkan langsung mulai dari peserta didik mengumpulkan tugas dan hasil perolehan nilai matematika yang pada faktanya mengalami penurunan.

Pertemuan kedua peneliti mengobservasi kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di lokasi penelitian. Peneliti mengelilingi kelas dan melihat bagaimana proses pembelajaran matematika dilaksanakan. Hasil observasi ini menunjukkan kegiatan pembelajaran mayoritas masih menggunakan metode konvensional yang dianggap masih monoton dan banyak peserta didik yang jenuh ketika pembelajaran. Pertemuan ketiga peneliti mengobservasi media pembelajaran apa saja yang digunakan dalam pembelajaran matematika khususnya pada kelas VII. Hasil observasi menunjukkan bahwa terdapat beberapa alat peraga dan media pembelajaran namun belum diterapkan karena beberapa faktor salah satunya terkendala dengan waktu pembelajaran yang singkat.

Pertemuan selanjutnya peneliti mengobservasi karakteristik peserta didik kelas VII H dengan mengamati proses pembelajarannya. Kemudian peneliti mengembangkan

---

<sup>61</sup> Dodiet Aditya Setyawan, "Data Dan Metode Pengumpulan Data Penelitian" (Surakarta, 2013), 9.

produk yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik yaitu media pembelajaran Tutik berbasis etnomatematika. Setelah produk dikembangkan peneliti menguji cobakan media pada kelompok kecil di kelas VII G dan mengkonsultasikan kepada guru matematika kelas VII G dan H.. Kemudian mengevaluasi dan mengembangkan lebih baik lagi media agar lebih mudah digunakan.

Setelah produk media pembelajaran Tutik dapat digunakan peneliti menerapkan media pembelajaran Tutik pada kelas VII H. Peneliti mengenalkan media Tutik kepada peserta didik kelas VII H dan memberikan gambaran bagaimana penggunaan media Tutik. Setelah itu peneliti membagi beberapa kelompok yang terdiri dari 4 anak yang kemudian meminta menggunakan media Tutik sesuai metode yang telah peneliti jelaskan.

Saat peserta didik menggunakan media Tutik peneliti memandu, mendampingi, mengarahkan, dan menganalisis penggunaan, respon, dan kemampuan peserta didik. Setelah peserta didik menggunakan media Tutik peneliti memberikan umpan balik, dan mengevaluasi hasil dari penggunaan media Tutik yang telah digunakan. Peneliti memberikan kesimpulan dan poin penting yang dapat diambil dari media Tutik yang berkaitan dengan materi. Langkah peneliti yang terakhir yaitu peneliti membagikan angket respon peserta didik terhadap media pembelajaran Tutik yang telah digunakan.

## 2. Angket

Angket yaitu salah satu metode pengumpulan data yang dilaksanakan dengan membagikan beberapa pertanyaan dan pernyataan kepada responden untuk dijawabnya.<sup>62</sup> Angket yang digunakan peneliti pada proses pengumpulan data terdapat 2 jenis, yaitu:

- a. Angket validasi ahli, digunakan untuk mengetahui kevalidan dan kelayakan media pembelajaran Tutik berbasis etnomatematika, instrumen soal dan instrumen angket respon peserta didik oleh validator. Angket ini meliputi angket validasi ahli media dan ahli materi.
- b. Angket respon peserta didik, digunakan untuk melihat respon peserta didik terhadap media pembelajaran Tutik berbasis etnomatematika.

---

<sup>62</sup> Sugiono, Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D) (Bandung: ALFABETA, 2015), 142.

## G. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yaitu alat yang digunakan untuk mengumpulkan data.<sup>63</sup> Berdasarkan tujuan penelitian ini, instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu:

### 1. Lembar Validasi Ahli

Pada lembar validasi ahli, validator memberikan penilaian terhadap pengembangan media pembelajaran Tutik berbasis etnomatematika yang ditujukan pada kelas VII. Lembar validasi ini mencakup 3 ahli yaitu ahli media pembelajaran, ahli materi, dan ahli angket.

### 2. Lembar Angket Respon Peserta Didik

Lembar Angket adalah salah satu teknik pengumpulan data yang dilaksanakan dengan membagi selebaran pertanyaan kepada responden untuk dijawabnya.<sup>64</sup> Lembar angket yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket guna melihat respon peserta didik terhadap media pembelajaran kartu batik berbasis etnomatematika.

## H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang diterapkan dalam penelitian pengembangan ini yaitu sebagai berikut:

### 1. Analisis Data Validitas Ahli

Uji validasi produk pengembangan media pembelajaran kartu batik berbasis etnomatematika ini terdiri uji validasi media kartu batik, instrumen soal, dan instrumen angket yang divalidasi oleh ahli media pembelajaran dan ahli materi. Uji validasi ini bertujuan guna menilai kevalidan produk yang telah dikembangkan menjadi bagian dari media pembelajaran matematika. Data hasil validasi pada uji kevalidan merupakan data kuantitatif. Data kuantitatif berupa angka berdasarkan skala likert. Untuk menentukan skor penilaian kevalidan media atau instrumen tes oleh ahli media dan ahli materi yang dikembangkan oleh peneliti menggunakan kriteria kualifikasi penilaian yang ditunjukkan pada Tabel 3.1 berikut.

---

<sup>63</sup> Sugiono, Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D) (Bandung: ALFABETA, 2015), 222.

<sup>64</sup> Sugiono, Metode Penelitian Pendidikan , 142.

**Tabel 3.1 Skor Penilaian Validitas Ahli (dimodifikasi)<sup>65</sup>**

Skor	Kriteria
1	Kurang baik
2	Cukup baik
3	Baik
4	Sangat Baik

Namun untuk uji validasi ahli terkait angket respon peserta didik terhadap media Tutik peneliti akan menggunakan 5 kriteria pada Tabel 3.2.

**Tabel 3.2 Skor Penilaian Validitas Ahli Angket**

Skor	Kriteria
5	Sesuai dengan dimensi dan indikator, kalimatnya jelas dan baku
4	Sesuai dengan dimensi dan indikator, kalimatnya jelas tetapi tidak baku
3	Sesuai dengan dimensi dan indikator, kalimatnya tidak jelas dan tidak baku
2	Sesuai dengan dimensi, tidak sesuai indikator, kalimatnya tidak jelas dan tidak baku
1	Tidak sesuai dengan dimensi, tidak sesuai indikator, kalimatnya tidak jelas dan tidak baku

Uji Validitas pada penilaian di atas dapat dilakukan dengan menggunakan teknik perhitungan Gregory. Penilaian relevannya perhitungan Gregory yang digunakan yaitu berdasarkan kategori berikut:

**Tabel 3.3  
Penilaian Relevansi Butir Indikator skala 1, 2, 3, 4  
(dimodifikasi)<sup>66</sup>**

Skor Relevansi Butir Indikator			
1	2	3	4
Tidak Relevan		Relevan	

<sup>65</sup> Dryon Taluke, Ricky S M Lakat, and Amanda Sembel, “Analisis Preferensi Masyarakat Dalam Pengelolaan Ekosistem Mangrove Di Pesisir Pantai Kecamatan Loloda Kabupaten Halmahera Barat Jurnal Perencanaan Wilayah Dan Kota Jurnal Perencanaan Wilayah Dan Kota,” *Jurnal Spasial* 6, no. 2 (2019): 534.

<sup>66</sup> Heri Retnawati, *Analisis Kuantitatif Instrumen Penelitian (Panduan Peneliti, Mahasiswa, dan Psikometrian)* (Yogyakarta: Parama Publishing, 2016), 31.

**Tabel 3.4 Penilaian Relevansi Butir Indikator Skala 1, 2, 3, 4, 5 (dimodifikasi)<sup>67</sup>**

Skor Relevansi Butir Indikator				
1	2	3	4	5
Tidak Relevan		Relevan		

Kategori hasil perolehan nilai kemudian ditabulasikan dalam bentuk matriks berikut:

		Validator 1	
		Tidak Relevan	Relevan
Validator 2	Tidak Relevan	A	B
	Relevan	C	D

Adapun Koefisien Validitas Gregory (KVG) yaitu:

$$KVG = \frac{D}{(A+B+C+D)}$$

**Keterangan:**

**KVG = Koefisien Validitas Gregory**

**A = Validator 1 dan 2 tidak relevan**

**B = Validator 1 relevan, Validator 2 tidak relevan**

**C = Validator 1 tidak relevan, Validator 2 relevan**

**D = Validator 1 dan 2 relevan**

Kemudian nilai KVG diinterpretasikan dalam Tabel berikut:<sup>68</sup>

**Tabel 3.5 Kategori Penilaian Koefisien Validitas Gregory:**

Kategori	Skor
Sangat Valid	0,81-1,00
Valid	0,61-0,80
Cukup Valid	0,31-0,60
Kurang Valid	0,21-0,30
Tidak Valid	0,00-0,21

## 2. Analisis Data Uji Coba Produk

Penelitian dan pengembangan ini menganalisis data uji coba dengan menyebarkan angket respon kemenarikan media pembelajaran kartu batik kepada peserta didik. Angket tersebut bertujuan untuk melihat respon kemenarikan peserta didik terhadap penggunaan produk. Angket respon tersusun dari 4

<sup>67</sup> Retnawati, 30.

<sup>68</sup> Ni Putu Sri Ratna Dewi, Ni Made Pebriani Santika Dewi, and Ida Baus Putu Arnyana, "Pengembangan Flipbook Berbasis PBL Setting Flip PDF Professional Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Sistem Reproduksi Kelas XI SMA" 9, no. 2 (2022): 189-190.

pilihan jawaban yang telah disesuaikan dengan pertanyaan. Berikut adalah Tabel 3.4 penskoran angket respon peserta didik:

**Tabel 3.6 Skor Penilaian Angket Respon Peserta Didik**

Skor	Pilihan Jawaban Kemerarikan
4	Sangat Setuju
3	Setuju
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

Hasil dari perolehan tersebut, kemudian dihitung menggunakan rumus rata-rata sebagai berikut:<sup>69</sup>

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n}$$

Keterangan:

$\bar{x}$  = skor rata-rata

$\sum_{i=1}^n x_i$  = Jumlah skor mentah

$n$  = Jumlah butir penilaian

Kemudian membandingkan nilai rerata yang didapatkan dari masing-masing siswa dengan kriteria penilaian menurut Azwar sebagai berikut:

**Skor Max = Jumlah soal × skor skala terbesar**

**Skor Min= Jumlah soal × skor skala terkecil**

**Mean teoritik ( $\mu$ )= 1/2 (Skor Max + Skor Min)**

**Standar Deviasi ( $\sigma$ )= 1/6 (Skor Max - Skor Min)**

Berdasarkan perhitungan di atas, setiap responden dapat digolongkan ke dalam empat kategori sebagai berikut:<sup>70</sup>

**Tabel 3.7 Rumus Empat Kategori (dimodifikasi)**

Rentang Skor	Kategori
$X > \mu + 1\sigma$	Menarik
$\mu < X \leq \mu + 1\sigma$	Cukup Menarik
$\mu - 1\sigma < X \leq \mu$	Kurang Menarik
$X \leq \mu - 1\sigma$	Tidak Menarik

Keterangan:

X= Skor total

<sup>69</sup> Purboningsih, “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Pendekatan Guided Discovery Pada Materi Barisan Dan Deret Untuk Siswa SMK Kelas X, 470”

<sup>70</sup> Nur Kamila, “Hubungan Antara Nilai Tugas (Task Value) Mata Kuliah Psikodiagnostik Dengan Orientasi Tujuan Pada Mahasiswa Jurusan Psikologi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia Universitas Pendidikan Indonesia” (Universitas Pendidikan Indonesia), 2014, 34.

Adapun perhitungan untuk menentukan kategorisasi kemenarikan media berdasarkan penelitian adalah sebagai berikut:

$$\text{Skor Max} = 13 \times 4 = 52$$

$$\text{Skor Min} = 13 \times 1 = 13$$

$$\mu = \frac{1}{2} (52 + 13) = 33$$

$$\sigma = \frac{1}{6} (52 - 13) = 7$$

Berdasarkan perhitungan di atas, maka kategori kemenarikan media adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.8 Kriteria Kemenarikan Media**

<b>Rentang Skor</b>	<b>Kategori</b>
$X > 39$	Sangat Menarik
$33 < X \leq 39$	Menarik
$26 < X \leq 33$	Kurang Menarik
$X \leq 26$	Sangat Kurang Menarik

