

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Belajar adalah suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan ketrampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengokohkan kepribadian. Konteks menjadi tahu atau proses memperoleh pengetahuan, menurut pemahaman sains konvensional, kontak manusia dengan alam diistilahkan dengan pengalaman (*experience*).<sup>1</sup> Proses belajar di sekolah tidak akan berjalan baik begitu saja tanpa adanya peran seseorang yang bertugas mengarahkan proses belajar tersebut yang tak lain adalah seorang guru. Seorang guru harus bisa mengetahui pola pikir dan karakter psikologi anak didik agar mampu memberi pengarahan yang sesuai dengan usia mereka. Apabila pengarahan yang diberikan tidak sesuai dengan usia anak didik, mereka akan cenderung merasa bosan, jenuh, bahkan tidak merespon terhadap apa yang diberikan guru. Pendidik saat ini berlomba-lomba menciptakan strategi pembelajaran yang inovatif yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang beragam agar tujuan pendidikan dapat tercapai.

Tujuan pendidikan tertuang dalam Pendahuluan Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 yang berbunyi :<sup>2</sup>

Pendidikan nasional yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

---

<sup>1</sup> Suyono, & Hariyanto, *Belajar dan Pembelajaran*, Bandung: Remaja Rosdakarya , 2014, h.9

<sup>2</sup> Permendiknas No.22 Tahun 2006 *tentang Standar Isi*

Tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik bila ditunjang oleh beberapa faktor antara lain media pembelajaran. Media pembelajaran yang dirancang secara baik dan kreatif dalam batas-batas tertentu akan dapat memperbesar kemungkinan siswa untuk belajar lebih banyak, mencamkan apa yang dipelajarinya lebih baik dan meningkatkan penampilan (*performance*) siswa dalam melakukan keterampilan-keterampilan tertentu sesuai dengan tujuan pembelajaran.<sup>3</sup> Media merupakan salah satu faktor yang turut menentukan keberhasilan pembelajaran karena ia membantu siswa dan guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Pemakaian media pembelajaran dapat menarik perhatian siswa. Namun dalam pembuatan media pembelajaran, seorang guru tidak bisa membuat media pembelajaran sesuai dengan hatinya sendiri. Guru harus memperhatikan tingkat psikologis usia anak didiknya, seperti apa yang mereka sukai, bagaimana pola pikir mereka, bagaimana tingkat pemahaman mereka, dan lain sebagainya. Hal ini bertujuan agar kita bisa membuat media pembelajaran yang sesuai dengan tingkat psikologis, tingkat pemahaman, dan menarik perhatian mereka, karena itu merupakan tujuan utama dari dibuatnya media pembelajaran. Dengan adanya perhatian dari siswa tersebut maka akan bertambah semangat siswa untuk melaksanakan pembelajaran.<sup>4</sup>

Pembelajaran IPS di sekolah saat ini, guru dituntut harus bisa lebih inovatif. Seorang guru di dalam kelas hendaknya bisa membuat siswanya cenderung tidak mudah menjadi bosan dan jenuh. Bahan ajar dibuat untuk dapat memberikan kemudahan bagi guru dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi kegiatan belajar mengajar sehingga pengetahuan dan keterampilan atau kompetensi yang menjadi sasaran pencapaian dalam pembelajaran mudah dicapai oleh siswa. Bahan belajar dapat dijadikan sarana dalam mempergiat belajar dan dapat menarik perhatian siswa. Wujud fisik seperti bentuk buku, ukuran buku, gambar sampul, bentuk huruf dapat dibuat oleh penyusun buku sehingga dapat menarik perhatian

---

<sup>3</sup> Hamalik, O, *Kurikulum dan Pembelajaran*, Bandung : Bumi Aksara, 2004, h. 21

<sup>4</sup> Mukminan, & Saliman, *Teknologi Informasi dan Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*, Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2008, h.32

pembaca. Gambar atau foto dapat dibuat berwarna seperti aslinya agar menarik perhatian siswa.<sup>5</sup>

Pemakaian media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Media selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.<sup>6</sup>

Pada dasarnya usia anak-anak masih menyukai cerita bergambar atau buku bacaan yang di dalamnya terdapat gambar yang menarik dan bersifat menghibur seperti komik. Komik bukan hanya sekedar cerita bergambar yang bersifat menghibur seperti pandangan orang pada umumnya, tetapi komik mempunyai makna lebih dari itu, yaitu komik merupakan bentuk komunikasi visual yang memiliki kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti.<sup>7</sup> Tidaklah heran mengapa masyarakat terutama anak-anak lebih menyukai komik daripada buku yang bersifat verbal. Hal ini dikarenakan komik disajikan dengan berbagai gambar-gambar yang menarik dan tata bahasa yang ringan sehingga orang yang membacanya akan mudah mengerti dan tidak merasa bosan. Sifat komik yang menarik, mudah dicerna, dan mudah dipahami ini perlu dimanfaatkan dalam dunia pendidikan guna menarik perhatian anak didik yang tidak lain adalah anak-anak.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti menjadikan media komik sebagai bentuk bahan ajar yang akan digunakan dalam pembelajaran IPS dan penelitian tersebut akan diberi judul “Pengembangan

---

<sup>5</sup> Dimiyati, Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, Rieka Cipta: Jakarta, 2013, h.34

<sup>6</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Rajawali Pers: Jakarta, 2013, h.19-20

<sup>7</sup> Maharsi, *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*, Kata Buku: Yogyakarta, 2011, h.11

Komik Sebagai Media Pembelajaran IPS Materi Persiapan Kemerdekaan Indonesia Kelas V MI’.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut :

1. Kegiatan pembelajaran berlangsung secara monoton, dan siswa kurang memahami konsep materi dengan baik.
2. Komik merupakan buku cerita bergambar yang menarik, sehingga banyak anak-anak yang suka membaca komik. Apabila komik dikembangkan menjadi media pembelajaran, diharapkan bisa membantu siswa dalam memahami materi.
3. Media pembelajaran yang diterapkan guru belum mampu memotivasi siswa dalam belajar materi sejarah Persiapan Kemerdekaan Indonesia.
4. Adanya anggapan bahwa materi sejarah membosankan dan kurang penting.
5. Kurang tersedianya media pembelajaran untuk materi sejarah Persiapan Kemerdekaan Indonesia.

## **C. Batasan Masalah**

Mengingat luasnya masalah-masalah dalam identifikasi masalah maka perlu dilakukan pembatasan masalah. Pembatasan masalah dalam penelitian ini dibatasi pada kurang tersedianya media pembelajaran untuk materi Sejarah Persiapan Kemerdekaan Indonesia pada Kelas V MI At Taqwa Semarang Barat.

Masalah ini dipilih karena media pembelajaran memegang peranan penting untuk menunjang proses pembelajaran sedangkan media pembelajaran untuk materi tersebut relatif masih jarang ditemui. Komik dipilih sebagai media karena komik disukai oleh siswa dan mudah digunakan.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka peneliti merumuskan permasalahannya sebagai berikut:

1. Bagaimana bentuk komik sebelum dikembangkan sebagai media pembelajaran IPS materi persiapan kemerdekaan Indonesia kelas V MI?
2. Bagaimana pengembangan komik sebagai media pembelajaran IPS materi persiapan kemerdekaan Indonesia kelas V MI?
3. Bagaimana hasil akhir pengembangan komik sebagai media pembelajaran IPS materi persiapan kemerdekaan Indonesia kelas V MI?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berpijak pada permasalahan di atas, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah

1. Untuk mengetahui bentuk komik sebelum dikembangkan sebagai media pembelajaran IPS materi persiapan kemerdekaan Indonesia kelas V MI.
2. Untuk mengembangkan komik sebagai media pembelajaran IPS materi persiapan kemerdekaan Indonesia kelas V MI.
3. Untuk mengetahui hasil akhir pengembangan komik sebagai media pembelajaran IPS materi persiapan kemerdekaan Indonesia kelas V MI.

#### **F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa komik Sejarah Persiapan Kemerdekaan Indonesia untuk siswa kelas V SD semester. Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Media berbentuk buku komik cetak.
2. Komik berukuran kertas B5 (18,2 x 25,7 cm).
3. Kertas yang digunakan untuk sampul adalah kertas *ivory 210 gr* dan kertas untuk isi buku adalah kertas *Art 100 gr*.
4. Komik berisi cerita mengenai Sejarah Persiapan Kemerdekaan yang disajikan dengan ilustrasi kartun.
5. Ilustrasi komik menggunakan gambar kartun.

6. *Font* yang digunakan dalam komik menggunakan jenis *Times New Roman*, *Calibri*, *Comic Sans MS*, *Komika Title*, *BadaBoom BB*, dan *Arial*.
7. Isi komik terdiri dari bagian tujuan pembelajaran yang harus dicapai siswa, pengenalan tokoh-tokoh sejarah dalam cerita komik, isi cerita, dan soal evaluasi.
8. Penggunaan bahasa dalam komik dipilih kosakata sederhana dalam kalimat-kalimat pendek dalam dialog tokoh maupun teks narasi.

### **G. Manfaat Pengembangan**

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini secara umum adalah sebagai berikut:

1. Manfaat secara teoritis
  - a. Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk bahan kajian pustaka dalam penelitian dan pengembangan selanjutnya.
  - b. Menambah pengetahuan mengenai perancangan serta penerapan komik sebagai media pembelajaran yang tepat dan menyenangkan.
2. Manfaat secara praktis
  - a. Bagi Siswa

Manfaat bagi siswa yaitu dapat mempermudah dalam belajar sejarah, menciptakan pembelajaran sejarah yang lebih menarik bagi siswa sehingga tidak cepat bosan dan penyerapan materi pembelajaran lebih baik. Penyajian materi dalam bentuk media komik akan lebih menarik bagi siswa untuk membacanya dibandingkan dengan penyajian materi dalam buku paket pada umumnya. Komik yang dikembangkan diharapkan mampu meningkatkan minat siswa untuk membaca materi pembelajaran sejarah persiapan kemerdekaan Indonesia.

- b. Bagi Guru

Manfaat bagi guru, hasil penelitian ini memberikan alternatif media pembelajaran untuk materi sejarah sehingga diharapkan mempermudah guru dalam mengajarkan materi sejarah, menciptakan

suasana pembelajaran yang lebih dinamis, kreatif dan lebih hidup, membantu menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan oleh guru dalam perancangan serta penerapan media ajar komik berkarakter untuk proses pembelajaran yang tepat dan menyenangkan, serta dapat dijadikan sebagai salah satu langkah untuk pemecahan masalah-masalah yang terkait dengan pembentukan dan pengembangan potensi, mental dan karakter para peserta didik.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini bermanfaat sebagai sarana mengembangkan pengetahuan, meningkatkan kompetensi, meningkatkan wawasan peneliti, memperluas cakrawala di bidang pengembangan pembelajaran. Peneliti dapat menerapkan hasil studinya dalam wujud penelitian. Penelitian ini merupakan pengalaman yang tak ternilai harganya bagi peneliti, karena dapat dijadikan bekal sebagai pendidik yang senantiasa mengamalkan ilmu pengetahuannya.

## **H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

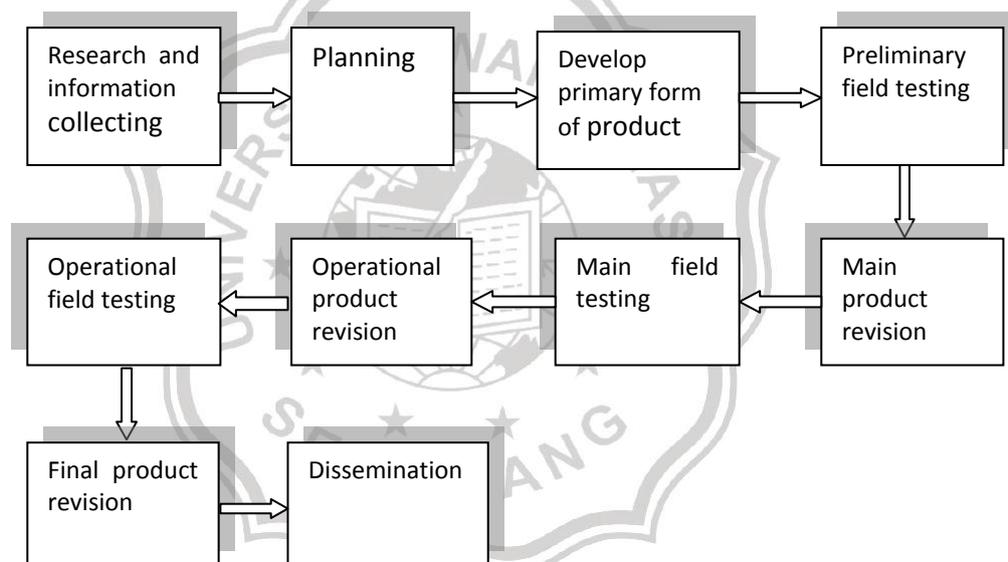
1. Asumsi Pengembangan
  - a. Besarnya minat siswa terhadap komik.
  - b. Komik IPS yang disusun ini dapat menjadi media pembelajaran mandiri siswa kelas V MI.
2. Keterbatasan Pengembangan
  - a. Komik media pembelajaran IPS ini hanya memuat materi persiapan kemerdekaan Indonesia kelas V MI.
  - b. Komik media pembelajaran IPS ini hanya dikembangkan dalam bentuk media cetak berupa buku komik.

## I. Metode Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu.<sup>8</sup> Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan produk media pembelajaran berupa komik untuk materi Sejarah Persiapan Kemerdekaan Indonesia pada kelas V MI semester II.

### 1. Model Pengembangan

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (Research and Development). Model penelitian pengembangan berdasarkan langkah-langkah penelitian pengembangan Borg dan Gall.



**Diagram I.1**

### **Desain Penelitian Pengembangan Rancangan Borg & Gall**

### 2. Prosedur Pengembangan

Prosedur penelitian pengembangan berdasarkan langkah-langkah penelitian pengembangan Borg dan Gall. Masing-masing dari tahapan tersebut diuraikan sebagai berikut :

<sup>8</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Cetakan 13, Bandung: Alfabeta, 2011, h. 198.

- a. Melakukan penelitian pendahuluan (pra survei) untuk mengumpulkan informasi (kajian pustaka dan pengamatan kelas), identifikasi permasalahan yang dijumpai dalam pembelajaran, dan merangkum permasalahan.
- b. Melakukan perencanaan. Aspek yang penting dalam perencanaan adalah pernyataan tujuan yang harus dicapai pada produk yang akan dikembangkan.
- c. Mengembangkan jenis/bentuk produk awal meliputi: penyiapan materi pembelajaran, penyusunan modul, dan perangkat evaluasi.
- d. Melakukan uji coba tahap awal, yaitu evaluasi dari pakar desain pembelajaran, pakar konten, dan pakar media.
- e. Melakukan revisi terhadap produk utama, berdasarkan masukan dan saransaran dari pakar/ahli desain pembelajaran, pakar ahli konten/materi, dan pakar/ahli media pada uji coba tahap awal.
- f. Melakukan uji coba lapangan, digunakan untuk mendapatkan evaluasi atas produk. Angket dibuat untuk mendapatkan umpan balik dari siswa yang menjadi sampel penelitian.
- g. Melakukan revisi terhadap produk operasional, berdasarkan masukan dan saran-saran hasil uji lapangan dan praktisi pendidikan.
- h. Uji Coba Operasional, pengujian dilakukan melalui angket, wawancara dan observasi dan dan analisis hasilnya.
- i. Perbaiki Produk Akhir, penyempurnaan didasarkan masukan dari uji pelaksanaan lapangan.
- j. Diseminasi, melaporkan hasilnya dalam pertemuan profesional dan dalam jurnal, bekerjasama dengan penerbit untuk penerbitan, memonitor penyebaran untuk kontrol kualitas.

### **3. Uji Coba Produk**

Uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan keefektifan produk yang dihasilkan. Data yang diperoleh dari uji coba digunakan untuk memperbaiki produk yang dikembangkan.

Berikut ini penjabaran mengenai desain uji coba, subjek uji coba, jenis data, dan teknis analisis data.

**a. Desain Uji coba**

Desain uji coba komik sebagai media pembelajaran IPS materi persiapan kemerdekaan Indonesia yang dikembangkan adalah sebagai berikut :

1) Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

Sebelum produk diujicobakan, produk yang dikembangkan harus divalidasi oleh minimal 1 orang ahli materi dan 1 orang ahli media. Validasi ahli ini dipandang penting untuk dilakukan supaya mendapatkan jaminan bahwa produk awal yang dikembangkan layak untuk diujicobakan kepada subjek uji coba. Pada tahap validasi ini, ahli materi ini akan memberikan penilaian, komentar, dan saran terhadap produk yang telah dikembangkan dari aspek pembelajaran, dan isi atau materi pembelajaran.

Sementara ahli media memberikan penilaian, komentar dan saran terhadap produk yang telah dikembangkan dari aspek media. Selanjutnya peneliti melakukan ujicoba produk terbatas melalui kelompok kecil yaitu 5 siswa.

2) Uji Coba Kelompok Terbatas

Tujuan uji coba kelompok terbatas dilakukan untuk mendapatkan kekurangan atau kesalahan pada aspek pembelajaran. Data yang diperoleh pada tahap uji coba ini berupa komentar siswa, dan hasil pengamatan dikumpulkan dan dianalisis untuk perbaikan/ revisi produk.

Pada tahap uji coba kelompok terbatas ini melibatkan siswa kelas V MI At Taqwa Semarang yang berjumlah 5 orang siswa. Lima siswa menjadi sampel dipilih berdasarkan tingkat intelektual tinggi, sedang dan rendah. Pemilihan responden dibantu oleh guru kelas V, dengan memilih 2 siswa yang

mempunyai intelektual tinggi, 1 siswa yang mempunyai intelektual sedang, dan 2 siswa yang mempunyai intelektual tinggi.

**b. Subjek, Waktu dan Lokasi Penelitian**

Penelitian ini akan dilaksanakan di MI At Taqwa Semarang Barat dengan subjek penelitiannya adalah siswa kelas V yang berjumlah 23 siswa. Penerapan bahan ajar dalam bentuk media komik ini dilaksanakan pada bulan April 2017.

**c. Instrumen Pengumpul Data**

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik angket atau kuesioner, observasi, dan wawancara;

**1) Angket (kuesioner)**

Angket atau kuesioner merupakan suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara member seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Instrumen angket berisi sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab oleh responden. Berdasarkan prosedurnya, angket dapat dibedakan menjadi angket langsung dan tidak langsung.

Berdasarkan jenis penyusunan itemnya, angket dapat dibedakan menjadi tipe isian dan tipe penelitian. Teknik angket yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan angket langsung dengan tipe pilihan. Responden diminta memilih pilihan jawaban yang telah disediakan.<sup>9</sup> Angket yang digunakan untuk mengumpulkan data menggunakan skala Likert dengan skor 1, 2, 3, 4, dan 5.

Adapun kisi-kisi instrumen pengumpulan data sebagai berikut:

---

<sup>9</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2011, h. 142.

**Tabel 1.1**  
**Kisi-kisi instrumen penilaian untuk ahli materi**

<b>Kriteria</b>	<b>Indikator</b>	<b>Jumlah Butir</b>	<b>Nomor Butir</b>
Pertimbangan Isi	Kesesuaian Kurikulum	3	1, 2, 3
	Kebenaran Isi	5	4, 5, 6, 7, 8
	Cara Penyajian	12	9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20

**Tabel 1.2**  
**Kisi-kisi instrumen penilaian untuk ahli media**

<b>Kriteria</b>	<b>Indikator</b>	<b>Jumlah Butir</b>	<b>Nomor Butir</b>
Kriteria Produksi	Kondisi fisik	2	1, 2,
	Kualitas Bahan	4	3, 4, 5, 6
	<i>Emotion Impact</i>	2	7, 8
Desain Visual	Prinsip visual desain sampul	4	9, 10, 11, 12
	Prinsip visual ilustrasi isi cerita	4	13, 14, 15, 16
	Prinsip visual ilustrasi tokoh-tokoh sejarah		17, 18, 19, 20
Kualitas Teknis	Syarat media yang baik	4	21, 22, 23, 24

**Tabel 1.3**  
**Kisi-kisi instrumen penilaian untuk siswa**

<b>Kriteria</b>	<b>Indikator</b>	<b>Jumlah Butir</b>	<b>Nomor Butir</b>
Segi penyajian materi	Kemenarikan materi	2	1, 2
	Manfaat untuk siswa	1	3
	Kontekstual	1	4
	Penggunaan bahasa	1	5
Segi penyajian media	Bentuk dan ukuran	2	6, 7
	Kemudahan penggunaan	1	8
	Pilihan warna	1	9
	Penggunaan huruf	1	10
	Ilustrasi gambar	1	11
	Isi cerita komik	2	12, 13
	Kegunaan media	3	14, 15, 16
	Kualitas teknis	1	17

## 2) Observasi

Observasi atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Dari segi proses pelaksanaan pengumpulan data, observasi dapat dibedakan menjadi observasi partisipan dan nonpartisipan. Dari segi instrumentasi yang digunakan, observasi dapat dibagi menjadi observasi terstruktur dan tidak terstruktur. Penelitian ini menggunakan teknik observasi nonpartisipan berdasarkan proses pelaksanaan pengumpulan datanya karena peneliti tidak terlibat langsung dalam aktivitas responden. Sedangkan berdasarkan instrumentasi yang

digunakan, penelitian menggunakan teknik observasi tidak terstruktur ketika melakukan analisis kebutuhan dan teknik observasi terstruktur ketika melakukan uji coba produk.<sup>10</sup>

### 3) Wawancara

Wawancara merupakan salah satu teknik pengumpulan data dengan cara mengadakan tanya jawab, baik secara langsung maupun tidak langsung dengan dengan sumber data. Wawancara dapat dibedakan menjadi wawancara terstruktur dan tidak terstruktur. Penelitian ini menggunakan wawancara tidak terstruktur, yakni wawancara yang bebas tanpa menggunakan pedoman yang tersusun secara lengkap dan sistematis. Pedoman wawancara yang digunakan hanya garis besar permasalahan pada produk media.<sup>11</sup>

#### d. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah pengolahan data yang diperoleh dengan menggunakan rumus-rumus atau aturan-aturan yang ada sesuai dengan pendekatan penelitian atau desain yang diambil. Data yang terkumpul akan dianalisis dengan menggunakan teknik statistik deskriptif kuantitatif – kualitatif. Teknik statistik deskriptif kuantitatif digunakan untuk mendeskripsikan distribusi dari hasil pengujian instrumen, pengolahan dan analisis skor. Sementara itu, teknik statistik deskriptif kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan kata, kalimat, dan atau substansi apa yang harus dihilangkan atau ditambahkan, sehingga memberikan data yang valid.

**Tabel 1.4. Pedoman Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif<sup>12</sup>**

Nilai	Kriteria	Internal Skor	
		Rumus	Perhitungan
5	Sangat Baik	$X > X_i + 1,8 S_{bi}$ ,	$X > 4,21$

<sup>10</sup> *Ibid*, h. 145-146.

<sup>11</sup> *Ibid*, h. 137-138.

<sup>12</sup> Eko Putro, W., *Evaluasi Program Pembelajaran*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009,

4	Baik	$X_i + 0,6 S_{b_i} < X \leq X_i + 1,8 S_{b_i}$	$3,40 < X \leq 4,21$
3	Cukup	$X_i - 0,6 S_{b_i} < X \leq X_i + 0,6 S_{b_i}$	$2,40 < X \leq 3,40$
2	Kurang	$X_i - 0,6 S_{b_i} < X \leq X_i - 0,6 S_{b_i}$	$1,79 < X \leq 2,60$
1	Sangat Kurang	$X_i \leq X_i - 1,8 S_{b_i}$	$X \leq 1,79$

### Keterangan

Rerata ideal ( $X_i$ ) =  $1/2$  (skor maksimal + skor minimal)

Simpangan Baku Ideal ( $S_{b_i}$ ) =  $1/6$  (skor maksimal – skor minimal)

X = Skor Aktual

Dalam penelitian ini, ditetapkan bahwa produk media dikatakan layak apabila mencapai rata-rata skor penilaian lebih dari 3,4 atau termasuk dalam kriteria baik.

