

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian yang dilakukan termasuk jenis penelitian pengembangan. Menurut Setyosari (2012: 214) “penelitian pengembangan adalah penelitian-penelitian yang diarahkan untuk menghasilkan produk dan desain”. Penelitian pengembangan ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran *edutainment* yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif pada materi aritmatika sosial dengan bantuan *Macromedia Flash 8*.

3.2 Subjek Penelitian

Materi dalam penelitian pengembangan ini adalah aritmatika sosial di kelas VII SMP. Subjek dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Gresik. Guru mata pelajaran matematika menyarankan kelas VII-A untuk digunakan sebagai uji coba terbatas karena kelas VII-A termasuk kelas yang heterogen. Uji coba terbatas dilakukan pada seluruh peserta didik kelas VII-A SMP Muhammadiyah 1 Gresik dengan jumlah peserta didik sebanyak 24 yang terdiri dari 11 laki-laki dan 13 perempuan.

3.3 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMP Muhammadiyah 1 Gresik pada semester genap tahun ajaran 2014/2015. Uji coba terbatas dilaksanakan pada bulan Maret 2015.

3.4 Prosedur Penelitian

Rancangan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran *edutainment*. Media tersebut diproduksi menggunakan bantuan *software Macromedia Flash 8*. Model pengembangan media pembelajaran *edutainment* pada materi aritmatika sosial ini mengacu pada

model pengembangan dikembangkan oleh Sharon Smaldino, Robert Henich, James Russel, dan Michael Molenda yaitu model ASSURE. Tahap-tahapnya yaitu yaitu *Analyze learner characteristics* (menganalisis karakteristik peserta didik), *State performance objectives* (menetapkan tujuan pembelajaran), *Select, modify or design media* (memilih, memodifikasi atau merancang media), *Utilize materials* (menggunakan materi dan media), *Require learner response* (meminta tanggapan peserta didik), and *Evaluate and revision* (evaluasi dan revisi).

3.4.1 *Analyze learner characteristics* (menganalisis karakteristik peserta didik)

Pada tahap ini peneliti menganalisis karakteristik peserta didik kelas VII-A. Analisis karakteristik peserta didik yang meliputi:

a. Karakteristik umum

Karakteristik umum menggambarkan tentang kondisi peserta didik seperti sosial ekonomi, sikap terhadap materi pelajaran, usia dan jenis kelamin. Untuk mengetahui karakteristik umum peneliti berdiskusi dengan guru mata pelajaran matematika.

b. Pengetahuan awal

Pengetahuan awal menggambarkan kemampuan atau pengetahuan peserta didik sebelum mengikuti pembelajaran. Pengetahuan yang harus dikuasai peserta didik adalah persamaan dan pertidaksamaan linier satu variabel. Untuk mengetahui pengetahuan awal yang dimiliki peserta didik, peneliti berdiskusi dengan guru mata pelajaran matematika.

c. Gaya belajar

Gaya belajar menggambarkan tentang sisi psikologis para peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui kesukaan dan kebiasaan peserta didik dalam memproses dan menerima materi pelajaran yang diberikan. Gaya belajar dapat diklasifikasikan berdasarkan pada kemampuan dalam memahami jenis informasi tertentu yaitu: (1) auditif, (2) visual, dan (3) kinestetik. Menurut Pribadi (2011: 47)

karakteristik dari ketiga gaya belajar tersebut disajikan pada tabel 3.1 berikut:

Tabel 3.1 Gaya Belajar dan Karakteristiknya

Gaya Belajar	Karakteristik
Auditif	Apabila cenderung belajar dengan cepat dalam memahami pesan atau informasi yang disampaikan melalui unsur suara (<i>audio</i>). Individu yang memiliki gaya belajar auditif dapat memahami materi pelajaran melalui ceramah, musik, dan dongeng.
Visual	Apabila memiliki kecepatan untuk memahami pesan atau informasi yang disampaikan lewat unsur gambar (<i>visual</i>). Individu yang gaya belajar visual dapat memahami materi pelajaran melalui kegiatan membaca, menggambar, dan fotografi.
Kinestetik	Akan melakukan proses belajar secara efektif apabila melalui aktifitas fisik dan melibatkan diri secara langsung. Individu yang memiliki gaya belajar kinestetik dapat memahami materi pelajaran melalui eksperimen secara langsung.

Untuk mengetahui gaya belajar peserta didik kelas VII-A maka peneliti menyebarkan angket gaya belajar. Hasil dari angket tersebut digunakan sebagai acuan peneliti untuk memilih dan merancang media pembelajaran *edutainment* yang menggunakan *software Macromedia Flash 8*. Jika gaya belajar peserta didik auditif lebih mendominasi maka media pembelajaran *edutainment* yang menggunakan *software Macromedia Flash 8* akan lebih menonjolkan unsur suara (*audio*). Dan apabila gaya belajar lebih dominan visual maka yang akan lebih ditonjolkan adalah tampilan media tersebut. Apabila gaya belajar kinestetik lebih mendominasi maka media akan dirancang menjadi sesuatu yang lebih interaktif yang dapat dioperasikan oleh peserta didik sendiri. Sedangkan apabila gaya belajar dari peserta didik bervariasi dari ketiga gaya belajar tersebut, maka media yang dirancang akan memuat suara, gambar atau tampilan, serta interaktif. Untuk peserta didik yang merasa tidak menyukai dengan adanya suara (gaya belajar visual) maka dapat mematikan suara tersebut, namun untuk yang peserta didik yang memiliki

gaya belajar auditif dapat memanfaatkan unsur suara atau *audio* yang terdapat pada media *edutainment* tersebut.

3.4.2 *State performance objectives* (menetapkan tujuan pembelajaran)

Menetapkan tujuan pembelajaran dengan cara peneliti merumuskan indikator pencapaian yang ingin dicapai yang kemudian akan dijabarkan menjadi tujuan pembelajaran yang akan dimuat dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

3.4.3 *Select, modify or design media* (memilih, memodifikasi atau merancang media)

Pada dasarnya pada tahap inilah peneliti mulai merancang dan mengembangkan media pembelajaran *edutainment* pada materi aritmatika sosial di kelas VII SMP. Kegiatan pada tahap ini yaitu memilih media, perancangan media, dan evaluasi formatif.

a. Memilih media

Pada tahap memilih media peneliti mengumpulkan bahan-bahan yang akan digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran *edutainment*. Proses pemilihan tersebut disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Pemilihan ini seperti mengumpulkan literatur atau pustaka yang relevan dengan materi aritmatika sosial, buku mengenai *macromedia flash*, membuat gambar dengan menggunakan aplikasi *CorelDRAW X4* dan *PhotoScape*, serta animasi, dan suara.

b. Perancangan media

Selanjutnya yaitu perancangan media yaitu dengan cara menggabungkan gambar, animasi, dan suara yang sudah dikumpulkan pada tahap sebelumnya. Dalam tahap perancangan media ini peneliti mulai menggunakan *macromedia flash 8* sebagai *software* untuk memproduksi media *edutainment* untuk menghasilkan media yang diinginkan. Media yang dihasilkan ini masih bersifat sementara karena akan dinilai oleh para ahli terlebih dahulu.

c. Evaluasi formatif

Evaluasi formatif menurut Pribadi (2011: 147) “bertujuan untuk mengembangkan program pembelajaran agar dapat digunakan secara efektif dan efisien untuk menunjang atau memfasilitasi berlangsungnya proses pembelajaran”. Maka pada tahap ini desain sementara yang dihasilkan pada perancangan media dievaluasi oleh para ahli. Sehingga dapat dihasilkan media pembelajaran yang praktis, dan valid. Saran dan pendapat yang diperoleh dari para ahli digunakan sebagai perbaikan atau revisi media.

3.4.4 *Utilize materials* (menggunakan materi dan media)

Tahap selanjutnya yaitu menggunakan materi dan media dengan melakukan uji coba terbatas di kelas VII-A SMP Muhammadiyah 1 Gresik. Uji coba terbatas ini dilakukan dalam 3 kali pertemuan dan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe NHT (*Numbered Head Together*). Pertemuan pertama peserta didik mempelajari harga satuan, harga pembelian, harga penjualan, untung, rugi, dan diskon. Pada pertemuan kedua peserta didik mempelajari tentang diskon, pajak, bruto, tara, netto dan bunga tunggal. Kemudian pada pertemuan berikutnya akan diadakan tes untuk mengetahui sejauh mana keefektifitas media tersebut untuk peserta didik. Sebelum uji coba terbatas dilakukan ada beberapa kegiatan yang dilakukan yaitu menyiapkan perangkat pembelajaran, mempersiapkan waktu yang diperlukan untuk menggunakannya, mempersiapkan ruangan, dan mempersiapkan peserta didik.

a. Mempersiapkan perangkat pembelajaran

Peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran berupa RPP, silabus, media pembelajaran *edutainment* yang dikembangkan, latihan soal beserta soal tes yang termuat dalam media pembelajaran *edutainment*, dan lembar pengamatan aktivitas peserta didik.

b. Mempersiapkan waktu

Peneliti mempersiapkan waktu untuk uji coba terbatas pada jam pelajaran matematika. Memperkirakan waktu yang dibutuhkan untuk melakukan uji coba terbatas tersebut.

c. Mempersiapkan ruangan

Tahap selanjutnya yaitu persiapan ruangan agar pembelajaran matematika menggunakan media pembelajaran *edutainment* ini dapat berlangsung. Peneliti melakukan persiapan ruangan laboratorium komputer, menghitung banyaknya komputer, dan menginstal program *Macromedia flash 8*.

d. Mempersiapkan peserta didik.

Mempersiapkan peserta didik bertujuan untuk mengkondisikan peserta didik. Peneliti menginformasikan kepada seluruh peserta didik kelas VII-A bahwa pembelajaran matematika tidak dilakukan dikelas, melainkan di ruang laboratorium komputer.

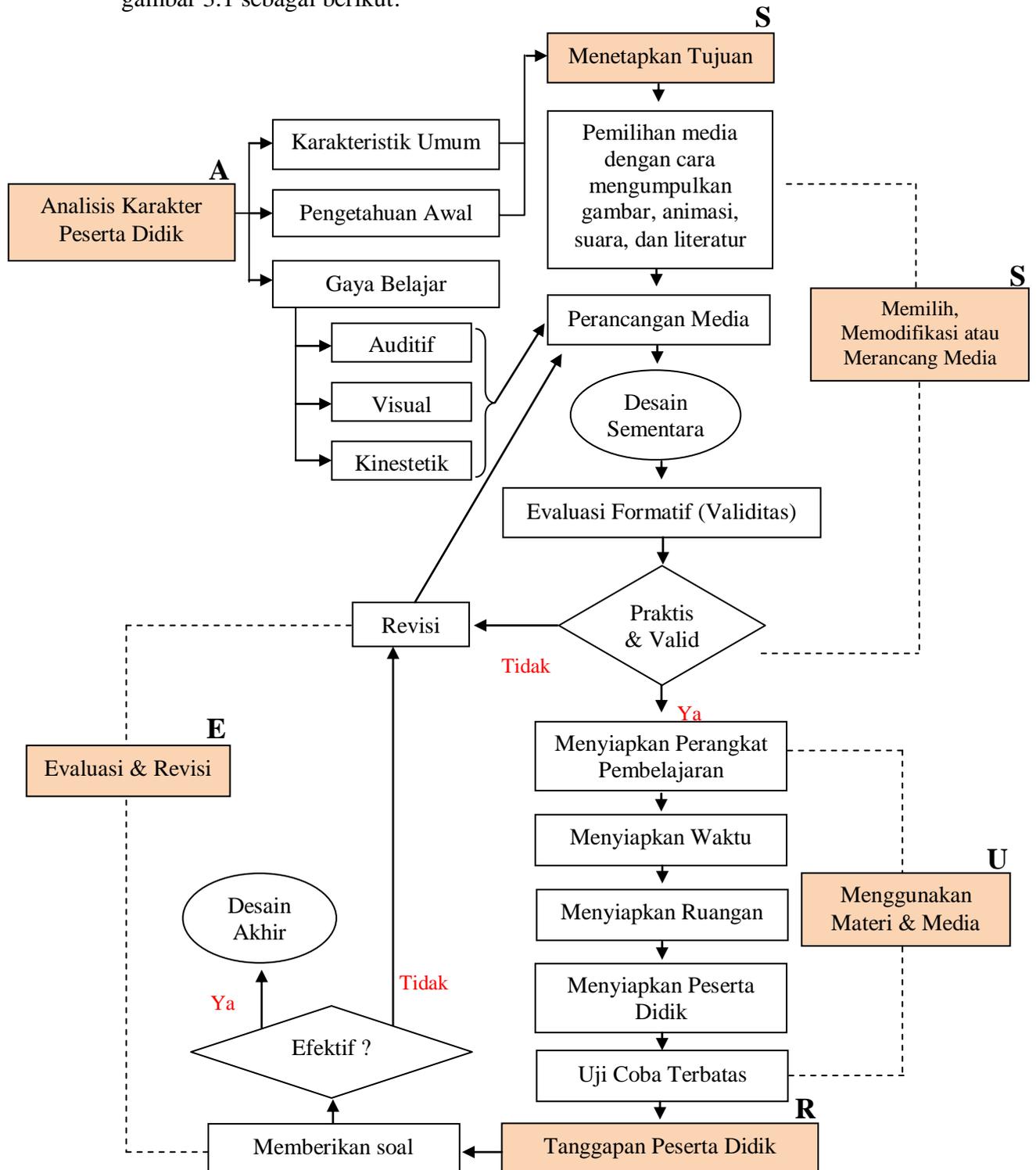
3.4.5 *Require learner response* (meminta tanggapan peserta didik)

Selanjutnya yaitu meminta tanggapan dari peserta didik tentang media yang dikembangkan dengan cara memberikan angket respon peserta didik terhadap media pembelajaran *edutainment*. Respon dari peserta didik digunakan sebagai salah satu acuan penilaian keefektifan media pembelajaran *edutainment*.

3.4.6 *Evaluate and revision* (evaluasi dan revisi)

Pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi berupa evaluasi hasil belajar. Hal ini dilakukan dengan menggunakan instrumen soal tes yang sudah terdapat pada media *edutainment* tersebut. Apabila didapatkan hasil bahwa media tersebut masih belum memenuhi kriteria efektif, maka peneliti melakukan revisi pada media yang telah dikembangkan dengan kembali merancang media, validasi, uji coba terbatas, meminta tanggapan peserta didik, dan melakukan evaluasi hasil belajar lagi.

Berikut ini adalah proses pengembangan media pembelajaran *edutainment* pada materi aritmatika sosial di kelas VII SMP yang dilakukan oleh peneliti untuk menghasilkan media pembelajaran disajikan pada gambar 3.1 sebagai berikut:



Gambar 3.1 Proses Pengembangan Model ASSURE

Keterangan:

A : *Analyze learner characteristics* (menganalisis karakteristik peserta didik)

S : *State performance objectives* (menetapkan tujuan pembelajaran)

S : *Select, modify or design media* (memilih, memodifikasi atau merancang media)

U : *Utilize materials* (menggunakan materi dan media)

R : *Require learner response* (tanggapan peserta didik)

E : *Evaluate and revision* (evaluasi dan revisi).



menunjukkan proses



menunjukkan *output* atau hasil



menunjukkan pertanyaan



menunjukkan tahapan ASSURE



menunjukkan alur

3.5 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti yaitu:

1. Angket

Angket menurut Arikunto (2006: 151) diartikan sebagai "sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui". Angket digunakan untuk mengukur kualitas media pembelajaran *edutainment* hasil pengembangan. Jenis angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup karena angket yang disusun sudah menyediakan pilihan jawaban lengkap sehingga responden hanya tinggal memberi tanda pada jawaban yang dipilihnya. Pilihan jawaban menggunakan 4 tingkatan penilaian dengan kriteria sebagai berikut:

- a. Skor 1, apabila responden memberikan penilaian Tidak Menarik/ Tidak Jelas/ Tidak Baik/ Tidak Mudah/ Jarang.
- b. Skor 2, apabila responden memberikan penilaian Kurang Menarik/ Kurang Jelas/ Kurang Baik/ Kurang Mudah/ Kadang-kadang.

- c. Skor 3, apabila responden memberikan penilaian Menarik/ Jelas/ Baik/ Mudah/ Sering.
- d. Skor 4, apabila responden memberikan penilaian Sangat Menarik/ Sangat Jelas/ Sangat Baik/ Sangat Mudah/ Sangat Sering.

Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

(i) Angket gaya belajar peserta didik

Angket gaya belajar peserta didik digunakan untuk memperoleh data gaya belajar peserta didik. Dan data yang didapatkan dari angket ini digunakan sebagai acuan dalam merancang media pembelajaran *edutainment*. Metode pengumpulan data yang dilakukan yaitu dengan memberikan angket kepada peserta didik sebelum peneliti melakukan pemilihan dan perancangan media.

(ii) Angket respon peserta didik

Angket respon peserta didik digunakan untuk memperoleh data berupa tanggapan peserta didik terhadap media *edutainment* yang telah dikembangkan sebagai acuan bahwa media tersebut memenuhi kriteria efektif untuk digunakan. Metode pengumpulan data yang dilakukan yaitu dengan memberikan angket kepada peserta didik setelah pembelajaran menggunakan media *edutainment* selesai.

(iii) Angket kepraktisan media pembelajaran *edutainment*

Angket ini digunakan untuk memperoleh data berupa penilaian kepraktisan media untuk digunakan pada proses pembelajaran. Penilaian yang diberikan oleh para ahli yaitu dosen matematika dan guru mata pelajaran matematika yang akan digunakan sebagai acuan bahwa media pembelajaran *edutainment* yang dikembangkan memenuhi kriteria praktis.

(iv) Angket validitas media pembelajaran *edutainment*

Validitas menurut Arifin (2008: 116) adalah “ ukuran tingkat-tingkat keshahihan (keabsahan) suatu instrumen”. Angket validitas media pembelajaran *edutainment* ini digunakan untuk memperoleh data berupa penilaian yang diberikan oleh para ahli media yaitu

dosen D1 Komputer sedangkan ahli materi yaitu Dosen Pendidikan Matematika. Penilaian tersebut digunakan untuk menentukan apakah media yang dikembangkan memenuhi kriteria valid. Metode pengumpulan data yang dilakukan yaitu dengan cara menunjukkan media pembelajaran *edutainment* beserta lembar validitas kepada validator untuk dimintai penilaiannya.

2. Tes

Tes menurut Margono (2010: 170) adalah “seperangkat atau stimulasi yang diberikan kepada seseorang dengan maksud untuk mendapat jawaban yang dapat dijadikan dasar bagi penentuan skor angka”. Tes digunakan untuk memperoleh data berupa hasil belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran matematika dengan menggunakan media pembelajaran *edutainment*. Tes ini juga berfungsi untuk mengetahui apakah media tersebut memenuhi kriteria efektif. Data yang diperoleh berupa nilai hasil pengerjaan soal. Tes dilakukan pada pertemuan keempat bertempat di laboratorium komputer, karena soal tersebut termuat dalam media yang telah dikembangkan dan meminta peserta didik untuk mengerjakannya secara individu. Nilai akan muncul setelah peserta didik menyelesaikan soal-soal tersebut, setelah itu peneliti mencatat nilai yang diperoleh oleh peserta didik.

3. Pengamatan

Pengamatan ini dilakukan untuk memperoleh data berupa penilaian aktivitas peserta didik dalam pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *edutainment*. Pengamatan ini dilakukan oleh 2 orang rekan mahasiswa dan guru mata pelajaran matematika. Metode pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan memberikan lembar pengamatan kepada pengamat.

3.6 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat bantu yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih cermat, lengkap, sistematis sehingga lebih mudah diolah

(Arikunto, 2006: 160). Instrumen penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Lembar angket gaya belajar peserta didik

Lembar angket ini berisi pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan gaya belajar auditif, visual, dan kinestetik. Mengadopsi dari angket yang digunakan Prasetyo (2010: 1-2) dengan sedikit revisi. Tiap jenis belajar terdiri dari 13 pertanyaan yang harus dijawab peserta didik.

2. Lembar angket respon peserta didik

Lembar angket respon peserta didik ini mengadopsi dari Akbar (2013: 122) dengan sedikit revisi. Kemudian dikonsultasikan kepada dosen pembimbing. Lembar angket ini diberikan kepada peserta didik setelah pembelajaran selesai.

3. Lembar angket kepraktisan media pembelajaran *edutainment*

Lembar angket kepraktisan ini terdiri dari dua lembar, yang pertama berisi surat permohonan kesediaan para ahli untuk memberikan penilaian terhadap media yang dikembangkan beserta pedoman penilaian dan petunjuk pengisian. Sedangkan pada lembar kedua berisi penilaian terhadap kepraktisan media berupa saran atau komentar. Pertanyaan-pertanyaan pada angket kepraktisan ini disusun oleh peneliti dan dikonsultasikan kepada dosen pembimbing.

4. Lembar validitas media pembelajaran *edutainment*

Lembar validitas ini terdiri dari dua lembar, yang pertama berisi surat permohonan kesediaan para ahli untuk memberikan penilaian terhadap media yang dikembangkan beserta pedoman penilaian dan petunjuk pengisian. Sedangkan pada lembar kedua berisi penilaian terhadap beberapa aspek, dan saran. Lembar validasi ini disusun oleh peneliti dan dikonsultasikan kepada dosen pembimbing.

5. Soal tes

Soal tes ini berupa soal pilihan ganda yang terdiri dari 10 soal. Soal tes ini disusun sendiri oleh peneliti kemudian dikonsultasikan dengan dosen pembimbing dan guru bidang studi, kemudian dimuat pada media pembelajaran *edutainment*.

6. Lembar pengamatan aktifitas peserta didik

Lembar pengamatan ini digunakan sebagai alat untuk mengamati aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran *edutainment*. Lembar pengamatan aktifitas ini berisi tentang penilaian beberapa aspek yang berhubungan dengan keaktifan peserta didik. Dilampirkan pula kriteria penilaian aktifitas peserta didik. Lembar observasi ini dibuat oleh peneliti serta dikonsultasikan kepada dosen pembimbing.

3.7 Metode Analisis Data

Data yang diperoleh pada penelitian ini kemudian dianalisis dan dijadikan dasar untuk merevisi media pembelajaran *edutainment*. Analisis data yang diperoleh adalah sebagai berikut:

1. Analisis karakteristik peserta didik

Analisis karakteristik peserta didik ini dilakukan dengan cara berdiskusi dengan guru bidang studi matematika tentang sosial ekonomi, sikap terhadap materi pelajaran, usia dan jenis kelamin. Kemudian melakukan kegiatan sebagai berikut:

- a. Menghitung jumlah peserta didik laki-laki dan perempuan.
- b. Menghitung jumlah peserta didik berdasarkan tingkat usianya.
- c. Menghitung dominasi usia dan jenis kelamin peserta didik.

2. Analisis pengetahuan awal peserta didik

Analisis dilakukan dengan cara berdiskusi dengan guru bidang studi matematika tentang pengetahuan awal yang dimiliki peserta didik. Kemudian mendeskripsikan pengetahuan awal yang telah dimiliki oleh peserta didik.

3. Analisis gaya belajar peserta didik

- a. Menghitung skor dari setiap peserta didik. Menurut Prasetyo (2010: 2) ketentuan yang dipakai sebagai berikut:
 - Apabila jumlah skor pada nomer 1 sampai 13 terbesar, maka memiliki gaya belajar visual

- Apabila jumlah skor pada nomer 14 sampai 26 terbesar, maka memiliki gaya belajar auditif
 - Apabila jumlah skor pada nomer 27 sampai 39 terbesar, maka memiliki gaya belajar kinestetik
- b. Menentukan gaya belajar yang paling banyak digunakan atau paling dominan oleh peserta didik.
4. Analisis kepraktisan media pembelajaran *edutainment*
- Media pembelajaran *edutainment* yang dikembangkan dikatakan praktis apabila penilaian pada lembar kepraktisan dari para ahli menyatakan bahwa media tersebut dapat digunakan tanpa revisi atau dengan revisi sedikit pada lembar kepraktisan.

5. Analisis kevalidan media pembelajaran *edutainment*

Data yang diperoleh dari ahli media dan ahli materi masing-masing dianalisis dengan menggunakan teknik analisa data persentase. Menurut Akbar (2013: 83) rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

Tse = Jumlah skor yang didapat

Tsh = Jumlah skor maksimal

Kriteria validasi yang digunakan dalam validasi media pembelajaran *edutainment* menurut Akbar (2013: 82) disajikan pada tabel 3.2 berikut:

Tabel 3.2 Kriteria validasi

No.	Kriteria Pencapaian	Tingkat Validasi
1.	81% – 100%	Sangat Valid
2.	61% – 80%	Cukup Valid
3.	41% – 60%	Kurang Valid (Revisi)
4.	21% – 40%	Tidak Valid (Revisi)
5.	0% –20%	Sangat Tidak Valid (Revisi)

Berdasarkan tabel 3.2 apabila hasil validasi terhadap program lebih dari atau sama dengan 61%, maka media dikatakan valid dan dapat dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar. Tetapi jika hasil validasi terhadap media kurang dari 61%, maka media tersebut kurang valid dan

belum dapat dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar sehingga media perlu perbaikan atau revisi untuk penyempurnaan lebih lanjut.

6. Analisis keefektifan media pembelajaran *edutainment*

Keefektifan media dapat dilihat dari:

- a. Hasil belajar peserta didik yaitu nilai yang didapatkan oleh peserta didik saat mengerjakan soal tes. Peserta didik dinyatakan tuntas apabila mendapatkan nilai \geq KKM yaitu 68. Dan secara klasikal peserta didik tuntas sebanyak 75% dari seluruh peserta didik. Untuk menghitung ketuntasan belajar peserta didik secara klasikal digunakan rumus sebagai berikut:

$$KBK = \frac{\text{banyaknya peserta didik yang tuntas belajar secara individu}}{\text{banyaknya peserta didik seluruhnya}} \times 100\%$$

Keterangan:

KBK = Ketuntasan Belajar Klasikal

- b. Angket respon peserta didik

Data yang diperoleh dari angket respon peserta didik kemudian dihitung rata-rata skor dari tiap butir pertanyaan. Kemudian dihitung persentase dari tiap butirnya. Menurut Akbar (2013: 83) rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase respon peserta didik

Tse = Jumlah skor yang didapat

Tsh = Jumlah skor maksimal

Kriteria persentase respon peserta didik menurut Trianto (2013: 173) disajikan pada tabel 3.3 berikut:

Tabel 3.3 Kriteria respon peserta didik

No.	Persentase	Kriteria
1.	$P \geq 90\%$	Sangat Baik
2.	$P \geq 80\%$	Baik
3.	$P \geq 65\%$	Cukup baik
4.	$P \geq 55\%$	Rendah
5.	$P \leq 55\%$	Sangat rendah

Berdasarkan tabel 3.3 apabila persentase respon peserta didik yang didapatkan lebih dari atau sama dengan 65% maka respon tersebut dikatakan cukup baik. Tetapi jika persentase respon peserta didik kurang dari 65% maka respon tersebut dikatakan rendah dan media perlu diperbaiki atau direvisi untuk penyempurnaan lebih lanjut.

c. Aktivitas peserta didik

Data yang diperoleh dari lembar pengamatan aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran *edutainment* diperoleh dari hasil penilaian pada lembar pengamatan aktivitas peserta didik. Pengamatan ini dilakukan ketika proses pembelajaran berlangsung. Data hasil pengamatan dianalisis menggunakan rumus berikut:

- i. Menurut Arikunto (2007:263) menghitung persentase rata-rata dari setiap jenis kriteria untuk aktivitas pada setiap pertemuan dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum \text{peserta didik yang memenuhi kategori}}{\sum \text{seluruh peserta didik}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase rata-rata dari setiap jenis kriteria untuk aktivitas pada setiap pertemuan.

- ii. Menurut Arikunto (2007:264) menghitung persentase rata-rata dari setiap jenis kriteria untuk seluruh aktivitas pada setiap pertemuan dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum \text{persentase rata – rata setiap jenis kriteria}}{\sum \text{kategori yang diamati}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase rata-rata dari setiap jenis kriteria untuk seluruh aktivitas pada setiap pertemuan.

- iii. Menurut Arikunto (2007:264) menghitung persentase rata-rata dari setiap jenis kriteria untuk seluruh pertemuan dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum \text{persentase rata - rata setiap jenis kriteria}}{\sum \text{pertemuan yang diadakan}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase rata-rata dari setiap jenis kriteria untuk seluruh pertemuan.

Aktivitas peserta didik dikatakan baik apabila peserta didik yang aktif pada seluruh pertemuan mencapai lebih dari 50%.

Secara keseluruhan media pembelajaran *edutainment* dikatakan efektif apabila memenuhi 3 syarat yaitu (1) Secara klasikal peserta didik tuntas sebanyak 75% dari seluruh peserta didik, (2) Apabila persentase respon peserta didik yang didapatkan lebih dari atau sama dengan 65% dan dikatakan cukup baik, (3) Apabila jumlah peserta didik yang aktif pada seluruh pertemuan mencapai lebih dari 50%.