

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

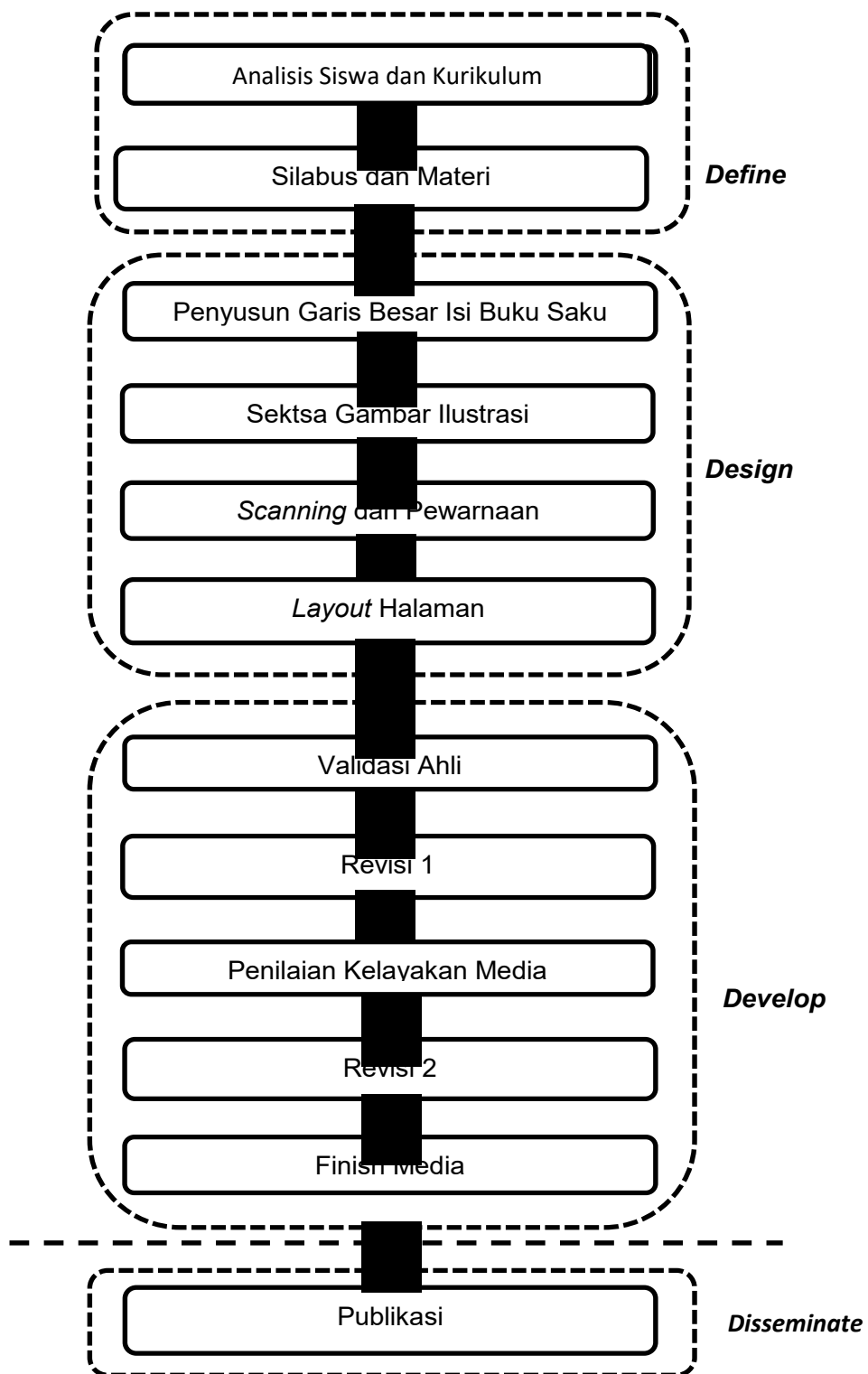
Penelitian pengembangan buku saku bergambar ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)*, metode ini digunakan untuk mengembangkan, dan merancang produk sehingga menghasilkan produk yang efektif digunakan dalam proses belajar mengajar. Penelitian ini mengacu pada metode 4D Thiagarajan. Menurut Thiagarajan (1974:5) dalam Endang (2012:195), model penelitian dan pengembangan 4D terdiri atas 4 tahap utama, antara lain:

1. Pendefinisian (*Define*) yang meliputi tahap analisis awal (*front-end-analysis*), analisis siswa (*learner analysis*), analisis tugas (*task analysis*), analisis konsep (*concept analysis*), dan merumuskan tujuan pembelajaran (*specifying instructional objectives*).
2. Perancangan (*Design*) yang meliputi tahap penyusunan tes acuan patokan (*constructing criterion-referenced test*), tahap pemilihan media (*media selection*), pemilihan format (*format selection*), dan membuat rancangan awal (*initial design*).
3. Tahap pengembangan (*Develop*) yang meliputi tahap penilaian ahli (*expert appraisal*) dan uji coba pengembangan (*developmental testing*).
4. Tahap penyebaran (*Disseminate*) merupakan tahap penyebarluasan produk. Tahap penyebaran (*Disseminate*) dilakukan secara terbatas yaitu dengan memberikan produk hasil pengembangan ke sekolah.

B. Prosedur Pengembangan

Pengembangan buku saku bergambar dilakukan setelah memilih dari beberapa model pengembangan yaitu model pengembangan *ADDIE*, model pengembangan Brog dan Gall dan model pengembangan 4D.

Peneliti memutuskan untuk menggunakan model pengembangan 4D model untuk prosedur pengembangan media pembelajaran. Pemilihan 4D model dalam penelitian ini didasarkan pada efektifitas dan efisiensi waktu dalam penerapannya, dalam model 4D lebih ringkas dibandingkan dengan model *ADDIE* ataupun model yang di paparkan Brog and Gull. Hal tersebut dipahami oleh peneliti dimana ada tahapan yang tidak tercantum dalam model 4D namun prosedur di dalamnya sudah mencakup tahap pengujian dan revisi produk yang dikembangkan sehingga sudah memenehui kriteria produk yang baik dan teruji secara empiris. Berikut tahapan pengembangan media pembelajaran buku saku bergambar:



Gambar 6. Langkah-langkah pengembangan buku saku bergambar

1. Pendefinisian (*define*)

Tahap *define* bertujuan untuk menetapkan dan mendefinisikan berbagai sumber informasi berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan yaitu buku saku bergambar. Tahap *define* meliputi tiga langkah yaitu, yaitu:

a. Analisis Awal

Analisis awal atau identifikasi kebutuhan bertujuan untuk menetapkan masalah dasar yang muncul dalam pembelajaran Pelaksanaan dan Pengawasan Konstruksi Gedung kelas XI Teknik Konstruksi dan Properti di SMK 2 Wonosari. Analisis awal untuk memperoleh gambaran fakta, harapan, dan alternatif penyelesaian masalah dasar. Hal tersebut akan memudahkan dalam penentuan dan pemilihan bahan ajar yang akan dikembangkan.

Hasil yang didapatkan dalam tahap ini berdasarkan hasil wawancara kepada pihak guru mata pelajaran yang bersangkutan bahwa pembelajaran Pelaksanaan dan Pengawasan Konstruksi Gedung selama ini terbatas pada media ceramah atau instruksi lisan dari guru. Sumber referensi lain yang mendukung kegiatan praktik seperti: diktat, buku saku bergambar, dan LKS (Lembar Kerja Siswa) belum tersedia. Siswa cenderung pasif dalam kegiatan pembelajaran. Siswa masih mengandalkan guru sebagai satu-satunya informasi sumber belajar. Kegiatan pembelajaran praktik Pelaksanaan dan Pengawasan Konstruksi Gedung belum dilaksanakan secara optimal karena keterbatasan fasilitas dan sumber belajar yang mendukung.

a. Analisis Siswa dan Kurikulum

Analisis siswa dan kurikulum adalah tentang karakteristik siswa sesuai dengan rancangan pengembangan bahana ajar dan kurikulum yang digunakan dalam pembelajaran. Kurikulum yang digunakan adalah Kurikulum 2013 dan

berdasarkan pengalaman yang dilakukan saat observasi Praktik Lapangan Terbimbing di SMK 2 Wonosari, Subyek pada penelitian ini adalah siswa kelas XI Teknik Konstruksi dan Properti di SMK Negeri 2 Wonosari yang memiliki rentang usia berkisar 16-17 tahun, dalam hal ini dapat menjadi pertimbangan peneliti untuk menyusun konten materi maupun tampilan yang akan digunakan dalam media pembelajaran. Penyusunan materi pembelajaran dari hal-hal yang abstrak menuju ke hal-hal yang konkrit, sehingga dapat mempermudah pemahaman siswa akan materi pelajaran gambar konstruksi bangunan.

2. Tahapan Perancangan (*Desain*)

Tujuan dari tahap perancangan ini yaitu untuk merancang produk yang akan dikembangkan. Sehingga produk awal atau prototipe harus sesuai standar kelayakan agar dapat diimplementasikan di lapangan. Tahap perancangan ini terdiri dari empat langkah, yaitu:

a. Penyusunan garis besar isi buku saku bergambar

Penyusunan garis besar isi buku saku bergambar berisi rancangan awal atau konsep isi materi yang akan ditulis dan diajarkan dalam buku saku bergambar Pelaksanaan dan Pengawasan Konstruksi Gedung tersebut.

b. Sketsa gambar ilustrasi

Sketsa dibuat pada kertas ukuran A4 dengan menggunakan pensil 2B. Pengerjaan sketsa dilakukan secara terpisah dari masing-masing materi yang ada dalam buku, dimulai dari materi pertama pertama terlebih dahulu. Hal ini dilakukan agar dalam pengerjaannya lebih fokus dan tidak berantakan. Sketsa dibuat berdasarkan materi yang sesuai dengan silabus dan materi yang telah disusun. Sehingga tidak akan menyimpang dari materi pembelajaran

c. *Scanning* dan Pewarnaan

Scanning merupakan proses pemindahan gambar sketsa ke dalam bentuk digital menggunakan alat *scanner*. Berikutnya, gambar yang sudah discan kemudian diwarnai menggunakan alat berupa komputer, *graphic tablet* dan program *Adobe Photoshop CS 6*. Ukuran lembar kerja pada saat pewarnaan adalah A6 dengan kerapatan 300 *dpi*. Warna yang digunakan pada buku saku bergambar ini menggunakan warna mencolok dan kompleks seperti orage, merah, biru dan kuning, sehingga ketika dilihat nanti gambar dapat lebih menjelaskan isi dari materi tersebut.

d. *Layout* halaman

Layout halaman ini digunakan untuk menentukan letak gambar pada halaman, sehingga antara gambar, tulisan dan penjelasan tidak bersebrangan, dan memudahkan dalam membaca gambar ilustrasi.

3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tahap pengembangan merupakan suatu tahap untuk menghasilkan produk pengembangan. Tujuan dari tahap ini yaitu untuk menghasilkan bentuk akhir perangkat pembelajaran setelah melalui revisi berdasarkan masukan dari validator dan data hasil uji coba pengembangan. Pada tahap pengembangan melalui 2 langkah yaitu: (1) penilaian ahli (*expert appraisal*) yang diikuti dengan revisi, Berikut penjelasan dari masing- masing langkah.

a. Validasi ahli/ praktisi (*Expert Appraisal*)

Penilaian dari validator atau para ahli/praktisi terhadap perangkat pembelajaran mencakup format, bahasa, ilustrasi, dan isi. Validasi bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk yang dikembangkan, dalam penelitian ini adalah buku saku bergambar teknik Pelaksanaan dan

Pengawasan Konstruksi Gedung akan divalidasi oleh dosen ahli materi dan dosen ahli media pembelajaran dari jurusan Pendidikan Teknik Sipil Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. Validasi media pembelajaran ini dilakukan oleh dosen ahli materi dan dosen ahli media pembelajaran terhadap konten yang ada didalam media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Tujuan validasi ini adalah agar produk media pembelajaran yang dikembangkan sudah sesuai dengan tujuan awal pengembangan. Sebelum tahap validasi dilakukan oleh validator, peneliti menyiapkan lembar penilaian angket *testing* lembar penilaian angket ini divalidasikan terlebih dahulu kepada *expert judgement* agar dapat mengukur aspek-aspek yang perlu dinilai dalam media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti.

b. Revisi tahap 1

Tahap revisi pertama, media pembelajaran yang sudah divalidasi oleh dosen ahli materi dan dosen ahli media pembelajaran untuk segera di perbaiki sesuai dengan saran dan masukan dari para ahli. Hasil media pembelajaran revisi tahap pertama ini nantinya menjadi produk yang akan digunakan dalam langkah implementasi.

c. Implementasi

Media pembelajaran yang sudah divalidasi oleh para ahli dan sudah diperbaiki sesuai saran dan masukan, selanjutnya media pembelajaran diimplementasikan kepada guru dan siswa kelas XI Teknik Konstruksi dan Properti SMKN 2 Wonosari. Guru dan siswa diminta menggunakan media pembelajaran yang sudah divalidasi untuk menilai konten media tersebut dengan mengisi angket yang sudah disediakan oleh peneliti. Angket yang diberikan oleh peneliti adalah angket penilaian terhadap media pembelajaran yang sudah divalidasi oleh dosen ahli materi dan media pembelajaran.

d. Revisi Tahap 2

Langkah selanjutnya adalah revisi tahap kedua, dimana media pembelajaran yang sudah diimplementasikan kepada guru dan siswa diperbaiki jika diperlukan untuk menyempurnakan media pembelajaran tersebut. Produk media pembelajaran dari revisi tahap kedua yang nantinya menjadi produk akhir dari penelitian dan pengembangan ini.

4. Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Tahap akhir penelitian pengembangan 4D model ini adalah tahap penggunaan perangkat yang telah dikembangkan pada skala yang lebih luas, misalnya sekolah lain, di kelas yang lain, dan guru lain. Tahap *disseminate* dalam penelitian ini tidak dapat dilakukan karena lingkup penelitian yang sempit yakni terbatas dalam satu sekolah. Penyebarluasan hanya sampai di sekolah tempat penelitian saja.

C. Sumber Data

Sumber data pada proses penelitian ini adalah data primer. Sumber data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data pada pengumpul data. Data primer diperoleh dari hasil penelitian kelayakan buku saku bergambar Pelaksanaan dan Pengawasan Konstruksi Gedung oleh ahli materi, ahli media, dan siswa.

1. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2017-2018 dengan tempat pengambilan data di SMKN 2 Wonosari.

2. Subjek dan Objek Penelitian

a. Subjek Penelitian

Subyek penelitian yang dimaksud adalah seseorang yang dijadikan sumber informasi untuk memperoleh data penelitian yang sesuai dengan situasi dan kondisi suatu permasalahan penelitian. Melalui subyek penelitian ini didapat data penelitian yang diperlukan sesuai tujuan penelitian. Subyek penelitian ini meliputi dosen ahli materi, dosen ahli media, guru, dan siswa kelas XI program studi keahlian Teknik Konstruksi dan Properti SMK Negeri 2 Wonosari.

b. Objek Penelitian

Obyek penelitian adalah apa yang akan peneliti selidiki dalam kegiatan penelitian. Obyek dalam penelitin ini adalah media pembelajaran cetak buku saku bergambar. Media pembelajaran ini diterapkan pada mata pelajaran Pelaksanaan dan Pengawasan Konstruksi Gedung pada kelas XI mengacu pada kurikulum 2013 revisi yang digunakan pada SMKN 2 Wonosari.

D. Teknik Pengumpulan Data

Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Kadarisman Tejo Yuwono & Suprpto,2011)

1. Metode Pengumpulan data

Pengumpulan data penelitian perlu dilakukan agar mendapatkan data yang dibutuhkan. Metode pengmpulan data berarti prosedur yang dilakukan untuk mengumpulkan data. Alat pengumpul data disebut instrumen atau perangkat yang digunakan untuk mengumpulkan data

2. Alat Pengumpulan Data

Secara khusus akan digunakan angket jenis *rating scale*. Menurut Suharsimi Arikunto (2010:194), Angket atau kuesioner adalah sejumlah

pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal yang ia ketahui. Angket yang digunakan yaitu dimana responden memberikan pilihan jawaban dengan tanda *checklist* (√). Instrumen ditujukan untuk mengetahui kualitas buku saku bergambar teknik Pelaksanaan dan Pengawasan Konstruksi Gedung yang dikembangkan.

Dalam hal ini peneliti membuat kisi-kisi angket untuk uji kelayakan ahli media, uji kelayakan ahli materi dan juga kisi-kisi angket responden oleh siswa. Alternatif jawaban dalam angket menggunakan *rating scale* yang diberikan dalam angket media dengan 4 pilihan jawaban antara lain sangat baik, cukup baik, baik, kurang baik, sangat kurang baik. Untuk tabel penskoran sebagai berikut:

Tabel 2. Penskoran Media Pembelajaran

Kriteria	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3
Cukup Baik	2
Tidak Baik	1

3. Instrumen Uji Kelayakan

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini menggunakan instrumen penelitian yang berupa lembar penilaian angket. Menurut Riduwan (2009:71) angket merupakan daftar pertanyaan yang diberikan kepada orang lain yang bersedia memberikan respon sesuai dengan permintaan pengguna. Lembar penilaian angket media pembelajaran ini akan dinilai oleh dosen ahli materi, dosen ahli media pembelajaran, guru, dan siswa untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran yang dikembangkan. Lembar penilaian angket ini divalidasikan terlebih dahulu kepada *expert judgement* agar dapat mengukur aspek-aspek yang perlu dinilai dalam media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan media ini mengadaptasi dari kisi-kisi instrumen menurut Wahono (2006) tentang aspek dan kriteria penilaian multimedia interaktif dan menurut Winarno, dkk (2009) tentang tahap evaluasi formatif dengan pengembangan serta penyesuaian oleh peneliti.

a. Instrumen Uji Kelayakan Ahli Materi

Angket dibuat dan dikembangkan berisi kesesuaian media pembelajaran ditinjau dari aspek pendidikan. Angket ditujukan kepada dosen ahli materi (validator materi) akan ditinjau dari; Pembelajaran, dan Materi. Kisi-kisi instrumen yang akan digunakan dalam uji kelayakan oleh ahli materi disajikan dalam Tabel 3.

Tabel 3. Kisi-Kisi Kuisoner Kelayakan Ahli Materi

No.	Komponen	Aspek	No. Butir	Jumlah Butir
1	Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	1, 2, 3	3
		Penyampaian materi	4, 5, 6, 7	4
2	Materi	Pemilihan Materi	8, 9, 10, 11	4
		Relevansi Materi	12, 13, 14, 15	4
Jumlah Butir				15

b. Instrumen Uji Kelayakan Ahli Media

Instrumen berisikan kesesuaian media pembelajaran yang dikembangkan dengan aspek kualitas kelayakan media yang akan dinilai oleh ahli media. Ahli media adalah orang yang berkompeten dalam bidang multimedia dan kegrafikan. Angket dibuat dan dikembangkan berdasarkan aspek: tampilan media pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran. Kisi-kisi instrumen yang akan digunakan dalam uji kelayakan oleh ahli media disajikan dalam Tabel 4.

Tabel 4. Kisi-Kisi Kuisoner Kelayakan Ahli Media

No.	Komponen	Aspek	No. Butir	Jumlah Butir
1	Tampilan Media Pembelajaran	Teks	1, 2	2
		Gambar	3, 4, 5, 6, 7	5
		Kombinasi warna	8, 9, 10	3
2	Penggunaan Media	Kejelasan	11, 12	2
		Petunjuk Penggunaan	13	1
		Implementasi Media	14,15	2
Jumlah Butir				15

c. Instrumen Kuisner Responden

Dalam kuisner responden sebagai data pendukung yang ditunjukkan pada siswa, agar mengetahui pendapat guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Dan intrumen ini akan meliputi beberapa aspek antara lain; pembelajaran, materi media, dan penggunaannya. Kisi-kisi instrument yang akan digunakan untuk merespon tanggapan guru dan siswa yang ditunjukkan pada table 5:

Tabel 5. Kisi-Kisi Kuisner Responden (Guru dan siswa)

No	Komponen	Aspek	No. Butir	Jumlah Butir
1	Materi	Tujuan Pembelajaran	1, 2, 3	3
		Penyampaian Materi	4, 5, 6, 7	4
		Pemilihan Materi	8, 9, 10, 11	4
		Relevansi Materi	12, 13, 14, 15	4
2	Tampilan media	Teks	16, 17	2
		Gambar	18, 19, 20, 21, 22,	5
		Kombinasi Warna	23, 24,25	3
		Kejelasan	26, 27	2
		Petunjuk Penggunaan	28	1
		Implementasi Media	29, 30	2
Jumlah Butir				30

d. Pengujian Instrumen

Sebuah instrumen perlu dilakukan pengujian untuk mengetahui valid atau tidak valid instrumen tersebut. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Sugiyono,2014: 173). Pada penelitian ini validitas yang digunakan adalah validitas konstruk. Menurut Sugiyono (2014:176) apabila instrumen yang digunakan nontes maka cukup memenuhi validitas konstruk (*construct validity*).

Sugiyono (2014:177) menyatakan bahwa untuk menguji validitas konstruk, dapat digunakan pendapat dari para ahli (*expert judgement*). Dalam hal ini setelah instrumen dikonstruksi tentang aspek-aspek yang akan diukur, maka selanjutnya dikonsultasikan dengan ahli. Berdasarkan pendapat para ahli dalam validitas instrumen penelitian, para ahli memberikan saran terhadap instrumen pengguna, media dan materi pembelajaran, yang nantinya akan dijadikan sebagai bahan bahan untuk revisi produk.

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini didasarkan pada jenis data dan media yang dianalisis. Teknik analisa yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kelayakan media. Pada penelitian ini terdapat beberapa analisis data. Penentuan teknik analisis berdasarkan pada jenis jenis data yang dianalisis.

Berdasarkan teknik pengumpulan data, analisis yang digunakan berupa analisis deskriptif sederhana. Analisis deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau

generalisasinya (Sugiyono, 2009:208). Data kuantitatif dari tiap-tiap item instrumen dihitung dengan menggunakan teknik analisis nilai rata-rata, diadaptasi dari pendapat Arikunto. Arikunto (2006:242) menyatakan bahwa untuk mengetahui peringkat terakhir untuk butir yang bersangkutan, jumlah nilai tersebut harus dibagi dengan banyaknya responden yang menjawab angket tersebut.

Peneliti menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif sederhana untuk melakukan analisis data, dimana memaparkan hasil pengembangan produk yang berupa buku saku bergambar teknik Pelaksanaan dan Pengawasan Konstruksi Gedung. Data yang diperoleh melalui angket oleh ahli media, ahli materi dan siswa berupa nilai kuantitatif yang akan diubah menjadi nilai kualitatif.

1. Analisis kelayakan media

Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis kelayakan media dan penilaian terhadap media pembelajaran adalah dengan cara memproses angka-angka hasil pengukuran skor dari data angket ahli materi dan ahli media. Dengan ketentuan skoring sebagai berikut:

Tabel 6. Ketentuan Pemberian Skor

Kriteria	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3
Cukup Baik	2
Tidak Baik	1

Data yang terkumpul kemudian dianalisis dengan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Analisis kelayakan media oleh ahli media, materi dan guru

Dari data yang diperoleh dari ahli media dan ahli materi diubah menjadi nilai kualitatif tanpa menggunakan nilai rata-rata dan simpangan baku.

Mengkonversi skor yang diperoleh dari lembar penilaian angket dengan menentukan kriteria sebagai dasar untuk melakukan konversi nilai dengan menggunakan kriteria dalam bentuk presentase mengacu pada tabel yang dipaparkan Nana Sudjana (2017) yang disajikan pada Tabel 7.

Tabel 7. Konversi Skor dengan kriteria prosentase

Prosentase Jawaban	Kriteria
$90\% < x \leq 100\%$	Sangat Layak
$80\% < x \leq 89\%$	Layak
$70\% < x \leq 79\%$	Kurang Layak
$60\% < x \leq 69\%$	Tidak Layak

Menghitung prosentase kelayakan dari setiap aspek dengan cara:

$$Xi = \frac{\Sigma S}{S_{max}} 100\%$$

Keterangan:

Xi = Presentase kelayakan media

ΣS = Jumlah skor yang diperoleh

Smax = Jumlah skor maksimal

b. Mengubah skor rata-rata penilaian pengguna siswa menjadi data kualitatif

Dari data yang diperoleh dari guru dan siswa diubah menjadi nilai kualitatif tanpa menggunakan nilai rata-rata dan simpangan baku. Mengkonversi skor yang diperoleh dari lembar penilaian angket menjadi nilai dengan skala empat, konversi skor yang digunakan mengacu pada tabel yang Nana Sudjana (2017) yang disajikan pada Tabel 8.

Tabel 8. Konversi Skor pada Skala Empat

Rerata Skor Jawaban	Kategori
$X \geq Mi + 1,5 Sdi$	Sangat Layak
$Mi + 1,5 Sdi \geq X > Mi$	Layak
$M \geq X > Mi - 1,5 Sdi$	Kurang Layak
$X \leq Mi - 1,5 Sdi$	Tidak Layak

(Nana Sudjana: 2016)

Keterangan:

\bar{X}_1 : rata-rata ideal

Sd_1 : simpangan baku ideal

X : jumlah skor yang di peroleh

Skor maksimal ideal : \sum butir kriteria x skor tertinggi

Skor minimum ideal : \sum butir kriteria x skor terendah

Data yang terkumpul dianalisis dengan menghitung rata rata skor yang diperoleh dengan rumus berikut ini:

$$\text{Skor rata-rata} = \frac{\text{Jumlah total skor}}{\text{Jumlah responden}}$$

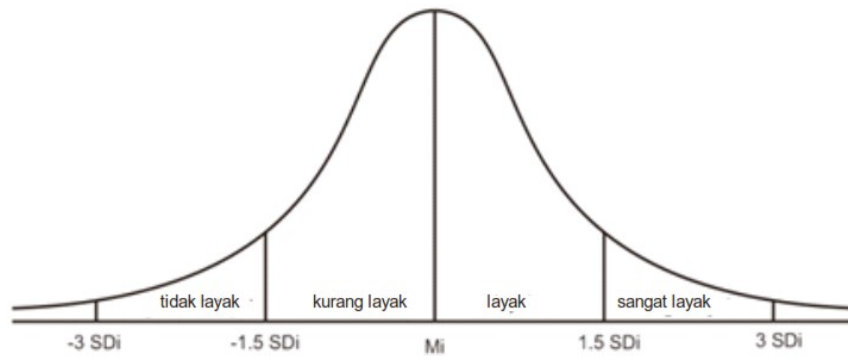
Rata-rata hasil penilaian yang diperoleh berupa data kuantitatif dan dikonversi kembali menjadi data kualitatif menggunakan rumus sebagai berikut:

a) Menghitung mean ideal (M_i)

$$M_i = \frac{1}{2} \times (\text{jumlah skor maksimal} + \text{jumlah skor minimal})$$

b) Menghitung simpangan baku ideal (Sd_i)

$$Sd_i = \frac{1}{6} \times (\text{jumlah skor maksimal} - \text{jumlah skor minimal})$$



Gambar 7. Kurva distribusi normal (Nana Sudjana, 2016: 122)

Dalam analisis data ini, skor tertinggi adalah 4 dan skor terendah adalah 1. Setelah tiap aspek buku saku bergambar Pelaksanaan dan Pengawasan Konstruksi Gedung dinilai oleh ahli media, ahli materi serta respon tanggapan siswa selanjutnya harus ditentukan nilai buku saku bergambar secara keseluruhan. Untuk menilai buku saku bergambar secara keseluruhan, terlebih dahulu harus ditentukan skor rata-rata seluruh aspek. Kemudian dideskripsikan secara kualitatif buku saku bergambar dengan menggunakan kriteria kategori penilaian ideal yang dijabarkan pada tabel 7 dan 8. Setelah data dianalisis akan diketahui bagaimana kelayakan buku saku bergambar Pelaksanaan dan Pengawasan Konstruksi Gedung.