

### **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian merupakan cara yang dilakukan dalam penelitian, berdasarkan pendapat Sugiyono (2014, hlm. 22) yang mengatakan bahwa metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data yang bertujuan dalam rangka mendeskripsikan, membuktikan, mengembangkan serta menemukan pengetahuan maupun teori, tindakan, dan produk tertentu sehingga dapat digunakan baik untuk memahami dan mengatasi masalah.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan salah satu desain penelitian pengembangan. Soenarto (dalam Tegeh dan Kirna, (t.t), hlm. 13) dimana penelitian pengembangan merupakan merupakan suatu proses untuk mengembangkan dan memvalidasi produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Tegeh dan Kirna (t.t, hlm, 13) mengatakan bahwa penelitian pengembangan merupakan upaya dalam mengembangkan dan menghasilkan suatu produk, baik berupa materi, media, alat, atau strategi pembelajaran yang digunakan untuk mengatasi pembelajaran dan bukan untuk menguji sebuah teori.

#### **3.1 Desain Penelitian**

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Design and Development* (D&D). Richey dan Klein (2009, hlm. 1) menyebutkan *Design and Development* sebagai metode penelitian sistematis mengenai desain, pengembangan dan proses evaluasi yang berkaitan dengan produk dan perangkat instruksional maupun non instruksional baik baru maupun pengembangan yang sudah ada.

Terdapat dua kategori dalam D&D menurut Richey dan Klein (2009), yaitu (1) *product and tool research*, dan (2) *model research*. Penelitian ini tergolong ke dalam kategori yang pertama yaitu *product and tool research* dimana penelitian ini berfokus kepada proses perancangan dan pengembangan yang dijelaskan, dianalisis, dan adanya evaluasi terhadap produk yang telah dibuat, sesuai apa yang dikemukakan oleh Richey dan Klein (2009, hlm. 9).

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *mixed methods research* atau pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Richey dan Klein (2009, hlm. 43) mengemukakan *mixed methods* digunakan untuk

**Novita Dwi Lestari, 2018**

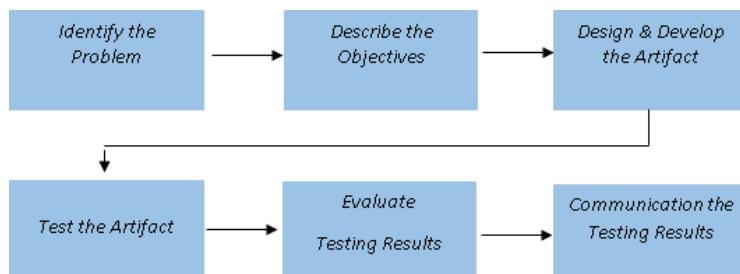
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUDIO VISUAL  
MENGGUNAKAN POWTOON UNTUK PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS I  
SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |  
perpustakaan.upi.edu

mendeskripsikan dimana mengkombinasikan metode kualitatif dan kuantitatif. Dikaitkan dengan penelitian yang dilakukan, pendekatan kualitatif bertujuan untuk mendeskripsikan penilaian dari para ahli yang dilakukan dengan *expert review* dan pendekatan kuantitatif digunakan sebagai pengolahan data yang diperoleh melalui angket. Seperti yang dikemukakan oleh Richey dan Klein (2007) banyak alternatif metode penelitian dalam D&D salah satunya dengan metode deskriptif melalui *expert review* atau tinjauan dari ahli.

### 3.2 Prosedur Penelitian

Terdapat garis besar prosedur dalam penelitian D&D. Menurut Peffers, dkk., (dalam Ellis & Levy, 2010, hlm. 111) terdapat enam prosedur yang terdiri dari *identify problem*, *describe the objectives*, *design and develop the artifact*, *test the artifact*, *evaluate testing results*, dan *communication the testing results*.



Gambar 3.1 Bagan Prosedur D&D Menurut Peffers

Berikut ini merupakan rincian prosedur *D&D* yang dilaksanakan dalam penelitian yang dilakukan:

#### 1. Identifikasi Masalah (*Identify the Problem*)

Identifikasi masalah dilakukan pada awal penelitian untuk mengarahkan peneliti kepada produk atau media apa yang ingin dikembangkan. Hal ini mengacu kepada pendapat Richey dan Klein (dalam Ellis & Levy, 2010, hlm. 111) yaitu identifikasi masalah dilakukan sebagai acuan dalam mengembangkan sebuah produk yang dapat memecahkan atau mengatasi masalah yang ditemukan. Pada tahap identifikasi masalah, dilakukan dengan

**Novita Dwi Lestari, 2018**

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUDIO VISUAL  
MENGGUNAKAN POWTOON UNTUK PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS I  
SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |  
perpustakaan.upi.edu

mengkaji literatur dan melakukan studi lapangan yang telah dikemukakan pada bab sebelumnya.

Masalah yang ditemukan mengenai media pembelajaran adalah ketidaksesuaian konten dengan karakteristik peserta didik serta pelaksanaan pembelajaran tematik terutama penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual, disisi lain jarangnya penggunaan media pembelajaran tersebut di sekolah. Untuk itulah dilakukannya penelitian dengan menggunakan metode *Design and Development* dengan mendesain sebuah media pembelajaran dengan mengacu pada pembelajaran tematik di sekolah dasar.

## 2. Mendeskripsikan Tujuan (*Describe the Objectives*)

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, peneliti merancang dan mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis audio visual yang layak digunakan dan sesuai untuk pembelajaran tematik di kelas 1 sekolah dasar yang dapat membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Ellis dan Levy (2010, hlm. 112) dalam mengembangkan sebuah produk, harus mengetahui persyaratan yang dipenuhi agar produk dapat mengatasi masalah. Untuk itu terdapat tujuan penelitian ini secara umum adalah mendesain dan mengembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat mengatasi permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya. Untuk memenuhi dan mengetahui persyaratan hingga produk yang dikembangkan layak, maka terdapat tujuan penelitian yang dikemukakan secara khusus yang telah dikemukakan pada pendahuluan, serta tujuan instruksional yang tertuang dalam RPP.

## 3. Desain dan Pengembangan Produk (*Design & Develop the Artifact*)

Tahapan selanjutnya dalam penelitian dengan metode *D&D* adalah desain dan pengembangan produk. Produk dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis audio visual dalam bentuk *video slide*. Dalam mendesain dan mengembangkan produk, peneliti menggunakan model ADDIE sebagai prosedur dalam mengembangkan media pembelajaran yang didasarkan pada pendapat Gagne (dalam Ellis dan Levy, 2010, hlm. 112) yaitu

Novita Dwi Lestari, 2018

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUDIO VISUAL  
MENGGUNAKAN POWTOON UNTUK PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS I  
SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |  
perpustakaan.upi.edu

model ADDIE dapat digunakan sebagai proses desain sebagaimana yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya.

Berikut ini merupakan model ADDIE yang digunakan sebagai langkah dalam desain dan pengembangan produk yang merujuk kepada tahapan model ADDIE menurut Sciandra (2010, hlm. 2) yang terdiri dari lima tahapan.

a. *Analysis* (Analisis)

Analisis merupakan tahap awal dalam pengembangan untuk menganalisis kebutuhan dalam mengembangkan sebuah produk. Analisis dimulai dari karakteristik siswa, perangkat pembelajaran yang mencakup buku tematik dan silabus serta kompetensi dasar untuk menganalisis materi pokok yang akan dikembangkan menjadi sebuah media pembelajaran. Dalam melakukan analisis dilakukan terhadap tiga komponen yaitu analisis konten/materi, analisis pengguna, dan analisis perangkat.

b. *Design* (Desain)

Tahapan desain merupakan tahapan setelah menganalisis berbagai kebutuhan yang kemudian dibuat rancangannya atau *blueprint* media pembelajaran berupa GBPM (Garis Besar Program Media), menyusun naskah audio, dan membuat *storyboard*. Berbagai rancangan yang dihasilkan (*blueprint*) menjadi panduan dalam tahap pengembangan produk menjadi produk sebenarnya.

c. *Development* (Pengembangan)

Pada tahapan pengembangan, yaitu adalah mengembangkan desain yang telah dibuat menjadi produk sebenarnya. Dengan kata lain, pada tahapan pengembangan adalah memproduksi media pembelajaran berdasarkan desain atau *blue print* yang telah dibuat pada tahapan desain dengan menggunakan aplikasi *Powtoon*. Pengembangan dilakukan untuk menghasilkan suatu produk yang nantinya dapat diimplementasikan untuk memperoleh evaluasi atau penilaian dari ahli media, ahli materi, guru, serta siswa (pengguna).

d. *Implementation* (Implementasi)

Novita Dwi Lestari, 2018

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUDIO VISUAL  
MENGGUNAKAN POWTOON UNTUK PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS I  
SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |  
perpustakaan.upi.edu

Tahapan implementasi merupakan tahap menerapkan atau menggunakan produk yang telah dikembangkan. Tahap pengimplementasian dalam penelitian ini dibatasi hanya untuk memperoleh tanggapan dari ahli media dan ahli materi dengan melakukan *expert review* dan tanggapan dari pengguna yang mencakup guru dan siswa.

e. *Evaluation (Evaluasi)*

Tahap evaluasi dapat dianggap sebagai tahap analisis data. Tahapan evaluasi dilakukan setelah implementasi produk kepada ahli dan pengguna. Pada tahapan evaluasi diperoleh hasil analisis dari data yang didapatkan dari tahap implementasi. Data yang diperoleh berupa tanggapan terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan atau dibuat. Data tersebut sebagai acuan peneliti untuk merevisi media pembelajaran sebagai hasil akhir penyempurnaan media pembelajaran berdasarkan hasil masukan dari ahli dan pengguna. Tahapan implementasi dan evaluasi ini juga tergabung atau sudah terintegrasi ke dalam 6 tahapan metode *Design and Development*.

**4. Uji Coba Produk (*Test the Artifact*)**

Uji coba produk dilaksanakan sebanyak dua tahap. Dalam model ADDIE, uji coba produk ini termasuk ke dalam tahap implementasi. Tahap pertama diuji cobakan kepada ahli media dan ahli materi dengan menggunakan lembar *expert review* khusus ahli media dan lembar *expert review* untuk ahli materi. Adanya *expert review* ini adalah untuk memperoleh data berupa validasi media pembelajaran yang dikembangkan, mengetahui kelayakan media pembelajaran tersebut, serta memperoleh masukan untuk merevisi media pembelajaran. Tahap kedua adalah uji coba kepada pengguna yaitu guru dan siswa. Uji coba dilakukan untuk memperoleh tanggapan dan penilaian dari guru dan siswa dengan menggunakan angket penilaian.

**5. Evaluasi Hasil Uji Coba (*Evaluate Testing Result*)**

Evaluasi dilakukan berdasarkan data yang diperoleh melalui uji coba yang telah dilakukan kepada ahli dan pengguna.

Novita Dwi Lestari, 2018

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUDIO VISUAL  
MENGGUNAKAN POWTOON UNTUK PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS I  
SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |  
perpustakaan.upi.edu

Hasil dari uji coba tersebut dianalisis sehingga diperoleh data berupa kelayakan media pembelajaran yang telah dibuat, serta evaluasi untuk merevisi media pembelajaran yang telah dikembangkan sehingga sesuai dengan tanggapan dari ahli dan pengguna. Evaluasi merupakan hasil akhir dari penelitian ini yang nantinya akan dikomunikasikan pada tahap selanjutnya.

## 6. Mengkomunikasikan Hasil Uji Coba (*Communicating the Testing Result*)

Hasil data yang telah diperoleh melalui uji coba dan dianalisis pada tahap evaluasi, peneliti selanjutnya membuat kesimpulan dari hasil data tersebut. Kesimpulan yang dibuat kemudian dikomunikasikan sebagai tindak lanjut dari hasil penelitian tersebut dan untuk mengetahui sejauh mana kesesuaian penelitian yang dilakukan dengan tujuan penelitian yang telah dirumuskan sesuai permasalahan, selain itu juga dapat memberikan referensi terhadap penelitian-penelitian yang berkaitan selanjutnya.

### 3.3 Partisipan dan Tempat Penelitian

Partisipan dalam penelitian ini adalah ahli yang terdiri dari seorang ahli media yaitu Dr. Cepi Riyana, M.Pd selaku Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan, dan ahli materi yaitu Mubarok Somantri, M.Pd., selaku dosen aktif Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Pendidikan Indonesia. Partisipan lainnya adalah guru kelas 1 SD Negeri 218 Sarjadi sebanyak satu orang dan siswa kelas 1 SD Negeri 218 Sarjadi sebagai responden dalam memberikan tanggapan dan penilaian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Penelitian ini dilakukan di Universitas Pendidikan Indonesia dan di SD Negeri 218 Sarjadi. Menurut Richey dan Klein (2009) partisipan dalam penelitian *Design and Development* kategori *product and tools* salah satunya meliputi *subject matter experts* dan *users* yang dapat dipilih berdasarkan kebutuhan penelitian, untuk itu dalam penelitian ini dipilih yaitu *subject matter experts* yang ditentukan yaitu dari sisi media dan materi, serta *users* atau pengguna, dalam penelitian ini *users* adalah guru dan siswa.

**Novita Dwi Lestari, 2018**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUDIO VISUAL  
MENGGUNAKAN POWTOON UNTUK PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS I  
SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |  
perpustakaan.upi.edu

Dalam pemilihan sampel, peneliti menggunakan *purposive sampling*. Berdasarkan pendapat Nasution (2009), *purposive sampling* adalah sampel yang dipilih dengan cermat hingga relevan dengan desain penelitian. Sampel dipilih sesuai dengan kebutuhan penelitian. Hal sesuai dengan yang dikemukakan oleh Setyosari (2010, hlm. 192), sampel *purposive* diambil oleh peneliti apabila peneliti memiliki alasan-alasan khusus tertentu berkenaan dengan sampel yang akan diambil, sampel dianggap sama dengan sifat keseluruhan sampel dalam populasi yang tersebar. Sampel dalam penelitian ini lebih merujuk kepada responden sebagai pengguna dalam menilai dan memberikan tanggapan terhadap produk yang telah dibuat.

### **3.4 Pengumpulan Data**

Pengumpulan data adalah bagaimana cara peneliti mengumpulkan data pada saat melakukan penelitian. Menurut Riduan (2013) pengumpulan data ialah teknik atau cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Cara peneliti untuk mengumpulkan data adalah dengan menggunakan instrumen penelitian atau instrumen pengumpulan data. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan pendekatan kualitatif dengan kecenderungan lebih banyak kepada pendekatan kualitatif.

Menurut Arikunto (dalam Riduan, 2013) instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan diper mudah olehnya. Berdasarkan pendapat tersebut, instrumen pengumpulan data dapat membantu peneliti dalam mengumpulkan data pada kegiatan penelitian dan mempermudah peneliti untuk memperoleh hasil penelitian. Berikut ini adalah instrumen pengumpulan data yang peneliti gunakan untuk mengumpulkan informasi sesuai dengan hal yang dikaji:

#### **3.4.1 Lembar Observasi**

Observasi dilakukan pada saat studi lapangan atau studi pendahuluan untuk mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan desain yang akan dikembangkan dalam media pembelajaran didukung dengan wawancara tidak terstruktur untuk memperkuat informasi yang didapatkan melalui observasi. Melalui pengamatan, peneliti akan mengetahui karakteristik dari calon pengguna media pembelajaran.

**Novita Dwi Lestari, 2018**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUDIO VISUAL  
MENGGUNAKAN POWTOON UNTUK PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS I  
SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |  
perpustakaan.upi.edu

Sesuai dengan pendapat Arifin (2014, hlm. 331) yang mengatakan bahwa observasi sebagai teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan jalan pengamatan dan pencatatan secara sistematis, logis, objektif dan rasional mengenai informasi yang didapatkan.

### **3.4.2 Angket Validasi Media**

Angket merupakan salah satu instrumen yang digunakan dalam penelitian untuk mengumpulkan data. Angket validasi media diisi oleh ahli media yang digunakan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Pengukuran yang digunakan menggunakan *rating scale*. *Rating scale* merupakan data mentah yang didapat berupa angka kemudian ditafsirkan dalam pengertian kualitatif (Riduan dan Akdon, 2009, hlm.23). Penilaian pada media meliputi beberapa aspek yang terdapat pada tabel berikut ini:

**Tabel 3.1**  
*Kisi-kisi Instrumen Lembar Penilaian Media Pembelajaran*  
*oleh Ahli Media*  
(Menurut Walker dan Hess dalam Arsyad, 2016)

Aspek	Indikator	Item Pertanyaan	No	Jumlah
<b>Kualitas Teknis</b>	Kebergunaan ( <i>Usability</i> )	Membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran	1	1
		Mempermudah siswa memahami materi pembelajaran	2	1
		Mempermudah proses pembelajaran	3	1
		Fleksibilitas penggunaan	4	1
<b>Kualitas Desain</b>	Keterbacaan	Huruf dapat dibaca dengan jelas	5	1

**Novita Dwi Lestari, 2018**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUDIO VISUAL MENGGUNAKAN POWTOON UNTUK PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS I SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

	Ukuran huruf	6	1
	sesuai		
	Komposisi warna	7	1
	huruf		
Kualitas tampilan/tayangan	Daya tarik <i>opening</i>	8	1
	Kesesuaian <i>background</i>	9	1
	Kesesuaian gambar dengan materi	10	1
	Pemilihan warna <i>background</i>	11	1
Kualitas pengelolaan program	Kesesuaian tata letak <i>setting</i>	12	1
	Daya tarik	13	1
	Penggunaan musik dan efek suara	14	1
	Kualitas narasi	15	1
	Kejelasan narasi (intonasi dan pengucapan)	16	1
Durasi video		17	1
<b>Jumlah</b>			<b>17</b>

### 3.4.3 Angket Validasi Materi

Instrumen validasi oleh ahli materi digunakan untuk mengetahui kelayakan materi dalam media pembelajaran yang telah dikembangkan. Pengukuran yang digunakan menggunakan *rating scale*. Penilaian materi yang terdapat pada media pembelajaran meliputi beberapa aspek yang terdapat pada tabel berikut ini:

Tabel 3.2  
*Kisi-kisi Instrumen Lembar Penilaian Media Pembelajaran untuk Ahli Materi*

**Novita Dwi Lestari, 2018**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUDIO VISUAL MENGGUNAKAN POWTOON UNTUK PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS I SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

(Menurut Walker dan Hess dalam Arsyad, 2016)

Aspek	Indikator	Item Pertanyaan	No	Jumlah
Aspek Isi/Materi	Ketepatan	Ketepatan materi dengan silabus	1	1
		Kesesuaian dengan KD	2	1
		Kesesuaian topik dengan materi	3	1
		Penggunaan bahasa	4	1
		Urutan penyajian materi	5	1
Kelengkapan		Penjelasan materi disertai tulisan	6	1
		Pemberian contoh disertai gambar	7	1
		Penjelasan materi disertai narasi	8	1
Minat/perhatian		Menarik minat dan perhatian siswa	9	1
		Sesuai dengan karakteristik siswa	10	1
Kesesuaian dengan situasi siswa				

**Novita Dwi Lestari, 2018**

*PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUDIO VISUAL  
MENGGUNAKAN POWTOON UNTUK PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS I  
SEKOLAH DASAR*

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) |  
[perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

Aspek Pembelajaran	Memberikan kesempatan belajar	Memberikan kesempatan belajar kepada siswa	11	1
	Memberikan bantuan untuk belajar	Dapat membantu siswa belajar	12	1
	Kualitas memotivasi	Memberikan motivasi belajar kepada siswa	13	1
	Fleksibilitas instruksional	Fleksibilitas pembelajaran	14	1
	Kualitas sosial interaksi instruksionalnya	Keterlibatan siswa aktif dalam pembelajaran	15	1
	Dapat memberi dampak bagi siswa	Memberikan dampak bagi siswa	16	1
	Dapat memberi dampak bagi guru dan pembelajarannya	Memudahkan guru dalam pembelajaran	17	1
		Membantu proses pembelajaran	18	1
Jumlah			18	

### 3.3.4 Angket respon guru

Angket respon guru bertujuan untuk mengetahui tanggapan dan penilaian dari guru yang bersangkutan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Instrumen respon guru terdiri dari instrumen penilaian terhadap media pembelajaran dan instrumen wawancara. Penilaian

**Novita Dwi Lestari, 2018**

*PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUDIO VISUAL  
MENGGUNAKAN POWTOON UNTUK PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS I  
SEKOLAH DASAR*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |  
perpustakaan.upi.edu

menggunakan *rating scale* yang diolah menjadi data kualitatif. Penilaian respon guru meliputi beberapa aspek yang tertera dalam tabel berikut ini:

**Tabel 3.3**  
**Kisi-kisi Penilaian Media Pembelajaran Oleh Guru**  
 (Menurut Walker dan Hess dalam Arsyad, 2016)

<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>	<b>Item Pertanyaan</b>	<b>No</b>	<b>Jumlah</b>
<b>Isi/Materi</b>	Ketepatan	Materi sesuai dengan silabus	1	1
		Materi sesuai dengan kompetensi dasar	2	1
		Urutan penyajian materi	3	1
		Bahasa sesuai dengan karakteristik siswa	4	1
	Kelengkapan	Terdapat contoh sesuai materi	5	1
<b>Kualitas Media</b>	Minat/perhatian	Menarik minat dan perhatian siswa	6	1
	Kebergunaan	Media pembelajaran (video) mudah ditayangkan	7	1
		Fleksibilitas penggunaan	8	1
		Memudahkan pembelajaran	9	1
<b>Jumlah</b>	Kualitas tampilan/tayangan	Media menarik untuk digunakan	10	1
				10

**Novita Dwi Lestari, 2018**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUDIO VISUAL  
 MENGGUNAKAN POWTOON UNTUK PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS I  
 SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |  
 perpustakaan.upi.edu

### 3.4.5 Angket respon siswa

Angket respon siswa bertujuan untuk mengetahui tanggapan dan penilaian dari segi siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Pertanyaan pada angket respon siswa disesuaikan dengan karakteristik siswa. Penilaian menggunakan skala Likert yang diolah menjadi data kualitatif. Penilaian terhadap media pembelajaran terdiri dari beberapa aspek berikut ini:

Tabel 3.4  
*Kisi-kisi Penilaian Media Pembelajaran oleh Siswa*  
 (Menurut Walker dan Hess dalam Arsyad, 2016)

Aspek	Item Pertanyaan	No.	Jumlah
Isi/Materi	Materi yang disampaikan mudah dipahami	1	1
	Contoh jelas dan mudah dipahami	2	1
	Soal mudah dijawab	3	1
	Bahasa sederhana dan dapat dipahami	4	1
	Dapat membantu belajar siswa	5	1
	Dapat membuat semangat untuk belajar	6	1
Media	Gambarnya menarik dan jelas	7	1
	Warnanya menarik	8	1
	Tulisannya dapat dibaca	9	1
	Suara dapat terdengar jelas	10	1
Jumlah	Musiknya menarik	11	1
			11

### 3.4.6 Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan sebagai salah satu bukti bahwa pelaksanaan penelitian terlaksanakan, sebagai data yang menunjukkan pengembangan sebuah produk. Menurut Riduwan (2013, hlm. 31) dokumentasi pada penelitian ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan-laporan, foto-foto, film dokumenter, data yang relevan dengan penelitian. Dokumentasi secara praktisnya dalam penelitian ini

**Novita Dwi Lestari, 2018**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUDIO VISUAL  
 MENGGUNAKAN POWTOON UNTUK PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS I  
 SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |  
 perpustakaan.upi.edu

adalah mendokumentasikan proses bagaimana pengembangan dilakukan yang dimulai dari analisis dokumen-dokumen sebagai dasar pengembangan hingga dokumentasi proses pengembangan produk.

### 3.5 Analisis Data

Analisis data terhadap instrumen penelitian yang telah diisi oleh ahli dan pengguna kemudian dianalisis menggunakan rumus pengukuran skala Likert. Mennurut Riduwan (2012, hlm. 15) skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok tentang kejadian atau gejala sosial. Data yang diperoleh melalui tahap implementasi kemudian diolah dan diinterpretasikan dalam bentuk naratif.

Tabel 3.5  
*Kriteria Interpretasi Skor Skala Likert*

<b>Skala</b>	<b>Tingkat Pencapaian</b>	<b>Interpretasi</b>
<b>5</b>	81% - 100%	Sangat Baik (SB)
<b>4</b>	61% - 80%	Baik (B)
<b>3</b>	41% - 60%	Cukup (C)
<b>2</b>	21% - 40%	Kurang (K)
<b>1</b>	0% - 20%	Sangat Kurang (SK)

Riduwan (2012, hlm. 15)

#### 3.5.1 Reduksi Data

Reduksi data merupakan bentuk penyederhanaan data mentah, memfokuskan data yang telah didapatkan untuk memperoleh informasi yang diperlukan sesuai penelitian. Hasil dari reduksi data disusun sedemikian rupa agar mudah untuk memperoleh informasi dari data tersebut. Sesuai apa yang dikemukakan oleh Sugiyono (2017, hlm 338) mereduksi data berarti merangkum informasi dengan memilih hal-hal yang pokok atau memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu.

#### 3.4.2 Penyajian Data

**Novita Dwi Lestari, 2018**

*PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUDIO VISUAL  
MENGGUNAKAN POWTOON UNTUK PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS I  
SEKOLAH DASAR*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |  
perpustakaan.upi.edu

Data yang telah direduksi kemudian diinterpretasikan ke dalam bentuk naratif dan tabel sebagai hasil dari penelitian sebagai penyajian data. Penyajian data dapat diinterpretasikan juga ke dalam bentuk tabel, uraian, bagan, diagram, dan lain-lain. Penyajian data tersebut adalah untuk mempermudah dalam membaca hasil penelitian pada laporan penelitian yang dibuat. Menurut Sugiyono (2017, hlm. 341) “melalui penyajian data, maka data terorganisasikan, tersusun, dalam pola hubungan, sehingga akan semakin mudah dipahami”.

### **3.4.3 Penarikan Kesimpulan**

Penarikan kesimpulan sebagai tahap akhir melakukan analisis data. Kesimpulan dibuat dalam menjawab rumusan-rumusan masalah yang telah dirumuskan. Penarikan kesimpulan dapat termasuk ke dalam tahap *communicate the testing result* pada tahapan desain dan pengembangan.