

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Peneliti bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran melalui proses penelitian sehingga metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan bukan hanya untuk menguji hipotesis atau membuat teori, namun juga dapat menghasilkan sebuah produk atau menyempurnakan produk yang sudah ada/ modifikasi. “Desain penelitian pengembangan itu menghasilkan, proses dan rancangannya dalam suatu produk.” (Setyosari,2013) Sehingga dapat disimpulkan *Design and Development Reaserch* (D&D) atau Penelitian Pengembangan merupakan proses sistematis dalam mendesain atau mengembangkan juga mengevaluasi dalam membuat produk sebagai alat yang digunakan pada proses pembelajaran. Tahapan atau prosedur model desain penelitian yang digunakan yakni menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry tahun 1996 untuk merancang sistem pembelajaran, model ini dapat digunakan untuk berbagai macam pengembangan produk dalam kegiatan pembelajaran seperti model, strategi, metode, media dan juga bahan ajar (Mulyatiningsih, 2016). Berikut ini kegiatan yang dilakukan pada setiap tahap pengembangan model atau metode penelitian menurut Pribadi, 2014 yaitu:

3.1.1 Analisis

Pada tahapan ini, kegiatan yang dilaksanakan yakni menganalisis pengembangan model/ metode pembelajaran baru yang diawali dengan permasalahan dari metode/ model pembelajaran yang telah diterapkan. Permasalahan yang terjadi baik dari lingkungan belajar, teknologi, karakteristik peserta didik, tidak relevan dan sebagainya. Maka perlu dilakukan beberapa kegiatan diantaranya melakukan *need analysis/ need assesment* atau penentuan keadaan saat ini dan keadaan yang diinginkan dengan menganalisis kebutuhan untuk menentukan kemampuan atau kompetensi yang perlu dipelajari oleh peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar. Dan juga

melaksanakan *front-end alaysis* yakni menentukan bagaimana cara menyelesaikan masalah tersebut berbasis hasil, dengan mengklarifikasi masalah yang dihadapi memerlukan solusi berupa pembuatan perangkat pembelajaran.

3.1.2 Design

Tahap desain adalah tahap perencanaan proyek, perencanaan merupakan faktor terpenting dalam keberhasilan proyek, dalam hal ini perencanaan yang dimaksud memiliki kemiripan dengan merancang kegiatan pembelajaran. Kegiatan ini dimulai dari menetapkan perangkat pembelajaran/RPP seperti tujuan pembelajaran, merancang scenario kegiatan belajar, merancang perangkat pembelajaran, merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi hasil belajar selain itu juga membuat lembar kerja peserta didik (LKPD) juga membuat garis besar program media pembelajaran (GBPM).

3.1.3 Development

Tahapan *development* berisi kegiatan realisasi rancangan produk. Dalam tahapan ini kerangka konseptual yang telah disiapkan sebelumnya direalisasikan menjadi produk yang siap untuk diimplementasikan

3.1.4 Implementation

Pada tahap ini rancangan disimulasikan pada situasi yang nyata dalam kelas, tujuan utama tahap impelentasi yakni untuk membimbing siswa mencapai tujuan pembelajaran, menjamin terjadinya pemecahan masalah atau solusi untuk mengatasi kesenjangan siswa dan menghasilkan *output* berupa pengetahuan, keterampilan juga sikap yang tumbuh dalam diri siswa.

3.1.5 Evaluation

Pelaksanaan evaluasi diberikan pada tahap akhir, digunakan untuk memberikan *feedback* atau umpan balik dari perangkat pembelajaran yang telah diujikan, revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh model/ metode baru tersebut.

3.2 Partisipan

Sumarto (2009) menyebutkan bahwa Partisipan adalah sebuah pengambilan bagian atau keterlibatan orang/ masyarakat dengan cara memberikan tenaga, pikiran, maupun materi dan tanggung jawabnya terhadap keputusan yang diambil demi tercapainya tujuan yang telah ditentukan. Partisipan dalam penelitian ini adalah guru kelas 1 dan siswa kelas 1 di Sekolah Dasar Negeri 079 Kopo Pajagalan yang dijelaskan secara rinci sebagai berikut.

3.2.1 Guru Kelas 1

Pada penelitian ini guru berperan sebagai penghubung peneliti dengan siswa untuk menguji coba serta mengevaluasi, serta menjadi penilai/ validator dari media pembelajaran yang diujicobakan.

3.2.2 Siswa Kelas 1

Pada penelitian ini siswa berperan sebagai responden yang nantinya akan mencoba media pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya serta memberikan sebuah *feedback*/ masukan dari media yang telah diujicobakan, total siswa yang terlibat sebagai responden yakni sebanyak 26, dengan rincian 12 siswa laki laki dan 14 siswi perempuan.

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Penelitian pendidikan dan kurikulum ditujukan untuk memperoleh kesimpulan tentang kelompok yang besar dalam lingkup wilayah yang luas, tetapi hanya dengan meneliti kelompok kecil dalam daerah yang lebih sempit. (Sukmadinata, 2010). Sementara menurut Sugiyono (2007) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari subjek atau objek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Berdasarkan penjelasan tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan bahwasannya populasi adalah wilayah generalisir mengenai kelompok besar dalam wilayah yang luas namun dapat dilakukan dengan meneliti kelompok kecil dalam daerah yang lebih sempit, komponen didalamnya dapat berupa subjek atau objek yang memiliki kualitas dan karakteristik

tertentu yang dapat ditetapkan oleh peneliti untuk ditarik dan diambil kesimpulannya. Dalam penelitian ini yang dijadikan sebagai populasi yakni Sekolah Dasar Negeri 079 Kopo Pajagalan, Bandung yang terdiri dari 1 kelas dengan jumlah siswa sebanyak 26 orang.

3.3.2 Sample

Sample juga merupakan bagian dari populasi yang menjadi objek penelitian, dalam penetapan sample dari polulasi mempunyai aturan, yaitu sample harus *representative* atau dapat mewakili terhadap populasi (Syahrin & Salim, 2012). Dalam penelitian ini teknik pengambilan sample yang digunakan yakni dengan cara acak atau *random sampling* dari populasi siswa. Teknik pengambilan sampel tersebut yakni dengan cara menelpon siswa yang berkenan untuk memberikan feedback/ umpan balik terhadap aplikasi yang telah diujicobakan, sampel berjumlah 5 (lima) orang dari jumlah 26 orang siswa, rincian sampelnya antara lain 4 orang siswi dan 1 orang siswa.

3.4 Instrumen Penelitian

Instumen penelitian dalam rancang bangun media ini menggunakan instrument penelitian modifikasi dari Indriyanti (2017) juga dari Hanifah (2020) sebagai berikut :

3.4.1 Kuesioner

Kuisisioner/ angket dalam penelitian ini digunakan untuk menilai kelayakan dari produk media yang telah dirancang. Penilaian produk dilakukan oleh pakar dua pakar ahli juga dua orang guru, yakni ahli media Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru serta dua orang guru kelas 1 sekolah dasar sebagai penilai. Hasil dari validasi yang dilakukan oleh ahli materi dengan ahli media digunakan untuk menyempurnakan dan mengembangkan media pembelajaran menjadi layak digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

Adapun instrument kuesioner penilaian produk media pembelajaran berbasis *Powerpoint* interaktif mengenai anggota tubuh, panca indra dan cara merawatnya yang ditujukan untuk guru kelas satu sekolah dasar adalah sebagai berikut.

Tabel 3 1
Kisi Kisi Penilaian Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif Untuk Guru

| No | Aspek | Kisi kisi | Jumlah |
|----|---|--|--------|
| 1 | Aspek Tampilan (<i>user interface</i>) | Tampilan sederhana dan menarik | 1 |
| | | Kombinasi warna yang digunakan | 1 |
| | | Kejelasan teks dan tulisan | 1 |
| | | Tata letak teks dan gambar | 1 |
| | | Ketepatan pemilihan font teks | 1 |
| | | Ketepatan ukuran huruf | 1 |
| | | Kejelasan teks | 1 |
| | | Ketepatan pemilihan gambar | 1 |
| | | Ketepatan penempatan icon | 1 |
| | | Desain background | 1 |
| | | Kualitas tampilan layar | 1 |
| | | Tombol navigasi | 1 |
| | | Animasi gambar menarik | 1 |
| | | Kemenarikan transisi slide | 1 |
| 2 | Aspek Penggunaan (<i>user experience</i>) | Kejelasan navigasi | 1 |
| | | Kejelasan petunjuk | 1 |
| | | Kemudahan penggunaan | 1 |
| | | Tingkat bingkai / <i>framerate</i> | 1 |
| | | Efektifitas dan efisiensi teks | 1 |
| | | Efisiensi penggunaan layar | 1 |
| 3 | Aspek Lainnya | Media berisi standar kompetensi, kompetensi dasar, indicator serta tujuan pembelajaran | 1 |
| | | Media mencakup materi pembelajaran yang akan dicapai sesuai dengan indicator | 1 |
| | | Kebenaran dan ketepatan isi materi | 1 |

| | | | |
|-------|--|--|----|
| | | Materi yang disajikan memiliki cakupan yang luas | 1 |
| | | Materi runtut dan sistematis | 1 |
| | | Terdapat soal evaluasi pembelajaran | 1 |
| Total | | | 26 |

Berdasarkan tabel diatas kisi kisi angket kuesioner kelayakan media pembelajaran *Powerpoint* interaktif di atas, penilaian produk yang telah dikembangkan oleh peneliti mencakup beberapa aspek penelitian, yaitu (1) aspek tampilan/ *user interface* (2) aspek penggunaan/ *user experience* dan (3) aspek lainnya.

Berikut ini merupakan instrumen penilaian media pembelajaran *Powerpoint* interaktif untuk guru kelas berdasarkan dari kisi kisi yang telah dibuat adalah sebagai berikut.

Tabel 3 2
Penilaian Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif Untuk Guru

| No | Aspek Yang Dinilai | Skor | | | | Komentar |
|---|--------------------------------|------|---|---|---|----------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | |
| A. Aspek Penampilan (<i>user interface</i>) | | | | | | |
| 1. | Tampilan sederhana dan menarik | | | | | |
| 2. | Kombinasi warna yang digunakan | | | | | |
| 3. | Kejelasan teks dan tulisan | | | | | |
| 4. | Tata letak teks dan gambar | | | | | |
| 5. | Ketepatan pemilihan font teks | | | | | |
| 6. | Ketepatan ukuran huruf | | | | | |
| 7. | Kejelasan isi teks | | | | | |
| 8. | Ketepatan pemilihan gambar | | | | | |
| 9. | Ketepatan penempatan icon | | | | | |
| 10. | Desain background | | | | | |
| 11. | Kualitas tampilan layar | | | | | |
| 12. | Tombol navigasi | | | | | |
| 13. | Animasi gambar menarik | | | | | |
| 14. | Kemenarikan transisi slide | | | | | |
| B. Aspek Penggunaan (<i>user experience</i>) | | | | | | |

| No | Aspek Yang Dinilai | 1 | 2 | 3 | 4 | Komentar |
|-------------------------|--|---|---|---|---|----------|
| 1. | Kejelasan navigasi | | | | | |
| 2. | Kejelasan petunjuk | | | | | |
| 3. | Kemudahan penggunaan | | | | | |
| 4. | Tingkat bingkai / <i>framerate</i> | | | | | |
| 5. | Efektifitas dan efisiensi teks | | | | | |
| 6. | Efisiensi penggunaan layar | | | | | |
| C. Aspek Lainnya | | | | | | |
| 1. | Media berisi standar kompetensi, kompetensi dasar, indicator serta tujuan pembelajaran | | | | | |
| 2. | Media mencakup materi pembelajaran yang akan dicapai sesuai dengan indicator | | | | | |
| 3. | Kebenaran dan ketepatan isi materi | | | | | |
| 4. | Materi yang disajikan memiliki cakupan yang luas | | | | | |
| 5. | Materi runtut dan sistematis | | | | | |
| 6. | Terdapat soal evaluasi pembelajaran | | | | | |
| Total Skor | | | | | | |

Selain kuesioner instrument penilaian yang ditujukan untuk guru terdapat pula instrument validasi produk media pembelajaran berbasis *Powerpoint* interaktif mengenai anggota tubuh, pancaindra dan cara merawatnya untuk kelas satu sekolah dasar yang ditujukan untuk ahli materi adalah sebagai berikut.

Tabel 3 3
Kisi Kisi Validasi Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif Untuk Ahli Materi

| Aspek | Indikator | Item Pertanyaan | Jumlah |
|----------------------|---------------------------------------|--|--------|
| Aspek Isi/ Materi | Ketepatan Materi dari Bidang Keilmuan | Kesesuaian materi dengan kurikulum | 1 |
| | | Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar | 1 |
| | | Kesesuaian materi dengan indikator dan tujuan Pembelajaran | 1 |

| | | | |
|--------|------------------|--|---|
| | | Ketepatan isi media dengan konten IPA anggota tubuh dan panca indera | 1 |
| | | Kesesuaian isi materi dengan tingkat kognitif siswa | 1 |
| | Kejelasan Materi | Membantu siswa memahami isi materi | 1 |
| | | Konten materi mudah dipahami | 1 |
| | | Kebenaran dan ketepatan isi materi | 1 |
| | | Materi runtut dan sistematis | 1 |
| | | Ketepatan bentuk evaluasi | 1 |
| Jumlah | | 10 | |

Berdasarkan tabel 3 kisi kisi angket kuesioner kelayakan media pembelajaran *Powerpoint* interaktif di atas yang ditujukan pada ahli materi, validasi produk yang telah dikembangkan oleh peneliti mencakup beberapa aspek penelitian, yaitu (1) ketepatan materi dari bidang keilmuan dan (2) kejelasan materi. Hasil validasi yang diperoleh dari ahli materi akan direvisi sesuai dengan saran dan komentar yang diberikan oleh validator.

Berikut ini merupakan instrumen validasi media pembelajaran *Powerpoint* interaktif yang ditujukan untuk ahli materi berdasarkan dari kisi kisi adalah sebagai berikut.

Tabel 3 4
Validasi Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif Untuk Ahli Materi

| No | Aspek yang dinilai | Skor | | | | Komentar |
|---|--|------|---|---|---|----------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | |
| A. Ketepatan Materi dari Bidang Keilmuan | | | | | | |
| 1. | Kesesuaian materi dengan kurikulum | | | | | |
| 2. | Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar | | | | | |
| 3. | Kesesuaian materi dengan indicator dan tujuan pembelajaran | | | | | |

| | | | | | |
|----------------------------|--|--|--|--|--|
| 4. | Ketepatan isi media dengan konten IPA anggota tubuh dan panca indera | | | | |
| 5. | Kesesuaian isi materi dengan tingkat kognitif siswa | | | | |
| B. Kejelasan Materi | | | | | |
| 6. | Membantu siswa memahami isi materi | | | | |
| 7. | Konten materi mudah dipahami | | | | |
| 8. | Kebenaran dan ketepatan isi materi | | | | |
| 9. | Materi runtut dan sistematis | | | | |
| 10. | Variasi bentuk evaluasi yang diberikan | | | | |
| Total Skor | | | | | |

Adapun kuesioner instrumen validasi produk media pembelajaran berbasis *Powerpoint* interaktif yang ditujukan untuk ahli media yakni sebagai berikut.

Tabel 3 5
Kisi Kisi Validasi Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif Untuk Ahli Media

| Aspek | Indikator | Item Pertanyaan | Jumlah |
|-----------------|-----------|--------------------------------|--------|
| Kualitas Teknis | Performa | Kemudahan Akses Media | 1 |
| | | Kemudahan Penggunaan Media | 1 |
| | | Kejelasan Navigasi | 1 |
| Kualitas Media | Desain | Tampilan sederhana dan menarik | 1 |
| | | Kombinasi warna yang digunakan | 1 |
| | | Kejelasan teks dan tulisan | 1 |
| | | Tata letak teks dan gambar | 1 |
| | | Ketepatan pemilihan font teks | 1 |
| | | Animasi gambar menarik | 1 |
| | | Kejelasan isi teks | 1 |
| | | Ketepatan pemilihan gambar | 1 |
| | | Ketepatan penempatan icon | 1 |
| | | Desain background | 1 |
| | | Kualitas tampilan layar | 1 |
| Tombol navigasi | 1 | | |
| Jumlah | | | 15 |

Berdasarkan tabel 5 kisi kisi angket kuesioner kelayakan media pembelajaran *Powerpoint* interaktif di atas yang ditujukan pada ahli media, validasi produk yang

telah dikembangkan oleh peneliti mencakup dua aspek penelitian, yaitu (1) kualitas teknis dan (2) kualitas desain. Hasil validasi yang diperoleh dari ahli media akan direvisi sesuai dengan saran dan komentar yang diberikan oleh validator.

Berikut ini merupakan instrumen validasi media pembelajaran *Powerpoint* interaktif yang ditujukan untuk ahli materi berdasarkan dari kisi kisi adalah sebagai berikut.

Tabel 3 6
Validasi Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif Untuk Ahli Media

| No | Aspek yang dinilai | Skor | | | | Komentar |
|---------------------------|--------------------------------|------|---|---|---|----------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | |
| A. Kualitas Teknis | | | | | | |
| 1. | Kemudahan Akses Media | | | | | |
| 2. | Kemudahan Penggunaan Media | | | | | |
| 3. | Kejelasan Navigasi | | | | | |
| B. Kualitas Desain | | | | | | |
| 4. | Tampilan sederhana dan menarik | | | | | |
| 5. | Kombinasi warna yang digunakan | | | | | |
| 6. | Kejelasan teks dan tulisan | | | | | |
| 7. | Tata letak teks dan gambar | | | | | |
| 8. | Ketepatan pemilihan font teks | | | | | |
| 9. | Animasi gambar menarik | | | | | |
| 10. | Kejelasan isi teks | | | | | |
| 11. | Ketepatan pemilihan gambar | | | | | |
| 12. | Ketepatan penempatan icon | | | | | |
| 13. | Desain background | | | | | |
| 14. | Kualitas tampilan layar | | | | | |
| 15. | Tombol navigasi | | | | | |
| Total Skor | | | | | | |

Berdasarkan tabel penilaian untuk guru yang dilampirkan di atas dapat diketahui bahwa panduan penilaian media pembelajaran *Powerpoint* didasarkan pada tiga aspek, yaitu aspek penampilan media/ *user interface*, aspek penggunaan/ *user experience* dan aspek lainnya. Hasil dari perolehan skor kemudian mencari rata rata

untuk mengetahui medapatkan skor akhir. Adapun kriteria penilaian diatas berdasarkan skor 1-4 yaitu:

Tabel 3 7
Klasifikasi Kriteria Penilaian Skor 1-4

| Skor | Skala | Keterangan |
|-------------|--------------|--|
| 1 | Kurang Baik | Aspek yang dinilai kurang tepat, tidak sesuai dan tidak cocok digunakan serta terdapat banyak <i>error</i> /malfungsi penggunaan dalam media pemebelajaran juga standar kompetensi yang diharapkan tidak tercapai. |
| 2 | Cukup | Aspek yang dinilai cukup baik, sesuai ataupun cocok digunakan serta terdapat sedikit <i>error</i> /malfungsi dalam penggunaan media pembelajaran juga kompetensi yang diharapkan tercapai. |
| 3 | Baik | Aspek yang diniali baik, sesuai juga cocok digunakan serta tidak terdapat <i>error</i> / malfungsi dalam penggunaan media pembelajaran juga kompetensi yang diharapkan tercapai dengan baik. |
| 4 | Sangat Baik | Aspek yang dinilai sangat sesuai juga cocok digunakan, serta tidak terdapat <i>error</i> /malfungsi dalam penggunaan media pembelajaran, juga standar kompetensi yang diharapkan tercapai dengan sangat baik. |

3.4.2 Wawancara

Wawancara dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui respon dari guru dan siswa yang telah menggunakan media *Powerpoint* dalam pembelajaran di sekolah dasar untuk guru dan perserta didik kelas 1 pada mata pelajaran IPA di Sekolah Dasar Negeri 079 Kopo Pajagalan, wawancara yang dilakukan adalah wawancara terstruktur. Peneliti menyiapkan kisi kisi serta daftar pertanyaan yang akan digunakan dalam wawancara dengan narasumber mengenai ulasan penggunaan media pembelajaran *powerpoint* interaktif.

Adapun kisi kisi wawancara yang dilakukan untuk mengetahui respon dari guru dan siswa adalah sebagai berikut.

Tabel 3 8
Kisi Kisi Intrumen Wawancara Respon Ulasan Penggunaan Media

| Aspek yang dinilai | Indikator | Nomor soal |
|---|--|-------------------|
| Aspek tampilan & penggunaan (<i>user interface & experience</i>) | Menarik | 1 |
| | Mempermudah/ membantu | 2,3,4 |
| | Meningkatkan pengetahuan | 2,3 |
| | Kelebihan dan kekurangan | 6 |
| Aspek lainnya | Kompetensi dasar, indicator dan tujuan pembelajaran tersampaikan dalam media | 7 |
| | Kritik dan saran | 8 |
| | Memotivasi | 9,10 |

Tabel di atas merupakan kisi kisi dari bentuk pertanyaan yang digunakan dalam wawancara dalam hal ulasan mengenai media pembelajaran *Powerpoint* interaktif. Pertanyaan terbagi menjadi 2 aspek yakni, aspek dalam tampilan dan penggunaan serta aspek lainnya, harapannya dari wawancara yang telah dilaksanakan peneliti dapat mengetahui kekurangan dan kelebihan dari media pembelajaran yang telah dibuat dan melalui kritik dan saran dapat membuat rancangan media pembelajaran menjadi lebih sempurna lagi, selain itu juga diharapkan dapat memotivasi guru guru dalam pembuatan ataupun pengembangan media pembelajaran yang serupa dalam kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan.

Berikut ini merupakan daftar pertanyaan wawancara ulasan media pembelajaran *Powerpoint* interaktif.

Tabel 3 9
Daftar Pertanyaan Respon Media Powerpoint Interaktif

| No | Daftar Pertanyaan | Jawaban Pertanyaan |
|-----------|--|---------------------------|
| 1 | Berkaitan dengan media, apakah tampilan yang disajikan sudah relevan dan menarik untuk siswa? (untuk guru dan siswa) | |
| 2 | Berkaitan dengan tampilan, apakah media mempermudah dalam memahami materi pembelajaran? (untuk guru dan siswa) | |

| | | |
|----|---|--|
| 3 | Apakah dengan melalui media, pengetahuan siswa/siswi mengenai materi bertambah? | |
| 4 | Berkaitan dengan media, apakah media pembelajaran yang dibuat mempermudah untuk menyajikan materi pembelajaran? (untuk guru) | |
| 5 | Berkaitan dengan media, apakah media pembelajaran yang dibuat mempermudah untuk membuat/ mendigitalisasikan materi pembelajaran? (untuk guru) | |
| 6 | Apa saja kelebihan dan kekurangan media? (guru dan siswa) | |
| 7 | Apakah media sudah kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran yang terkait? (guru) | |
| 8 | Bagaimana kritik dan saran dari Bapak/Ibu terkait dengan media pembelajaran <i>powerpoint</i> interaktif? (guru) | |
| 9 | Apakah dengan penggunaan media pembelajara siswa/siswi menjadi lebih antusias dalam belajar? (siswa) | |
| 10 | Apakah Bapak/Ibu tertarik untuk mengembangkan media serupa dalam materi pembelajaran yang berbeda? (guru) | |

Instrumen wawancara membantu peneliti untuk memahami lebih dalam mengenai media pembelajaran *Powerpoint* interaktif mengenai materi anggota tubuh, pancaindra dan cara merawatnya lebih jauh. Ulasan yang dilakukan selain untuk mengulas media secara teknis seperti penggunaan dan tampilan, dilakukan pula ulasan mengenai isi materi mulai dari ketepatan dengan kurikulum, selain itu juga menentukan apakah media tersebut membantu dan meningkatkan pengetahuan siswa, selain itu juga ulasan dilakukan untuk menanyakan sikap antusias dari guru dalam pengembangan media yang serupa dalam materi yang berbeda dan sikap antusiasme siswa dalam pembelajaran menggunakan media yang telah dirancang oleh peneliti data berupa data primare karena wawancara dilaksanakan langsung dengan objek penelitian sehingga data yang didapatkan langsung dari sumber utama objek yang dikaji, tidak/ tanpa melalui perantara.

Dzikri Muhamad Ansar, 2021

RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS POWERPOINT INTERAKTIF ANGGOTA TUBUH DAN PANCAINDRA SERTA CARA MERAWATNYA

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

3.4.3 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian yakni analisis data kualitatif berupa komentar oleh ahli media dari Universitas Pendidikan Indonesia dan guru kelas satu sebagai validator. Data yang didapatkan dianalisis kemudian dijadikan landasan sebagai perbaikan dan pengembangan media pembelajaran yang dibuat. Hasil skor data validasi yang didapatkan dari kuesioner dihitung berdasarkan skala *Likert*. Rata rata dihitung menggunakan rumus

$$\text{Rata - rata} = \frac{\text{Jumlah skor keseluruhan}}{\text{Jumlah item}}$$

Dari nilai rata rata yang diperoleh kemudian dikonversikan ke skala persen menggunakan rumus index %, Kriteria klasifikasi penilaian media yang dikembangkan adalah sebagai berikut.

$$I = 100 / \text{Jumlah Skor (Likert)}$$

$$\text{Maka} = 100/4 = 25$$

$$\text{Hasil (I)} = 25$$

Tabel 3 10
Kriteria Skor Validasi

| | |
|--------------------|----------------------|
| Angka 0% - 19,99% | Sangat kurang sekali |
| Angka 20% - 39,99% | Kurang baik |
| Angka 40% - 59,99% | Cukup |
| Angka 60% - 79,99% | Baik |
| Angka 80% - 100% | Sangat Baik |

Hasil dari perhitungan masing masing skor validasi yang dilakukan akan dicari rata rata skoir perolehannya dan diambil kesimpulan berdasarkan perhitungan yang dilakukan.