

BAB III

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang berfokus pada kajian secara sistematis untuk merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi program, proses dan hasil pembelajaran yang harus sesuai dengan kriteria konsistensi dan keefektifan secara internal (Setyosari, 2010). Tujuan penelitian pengembangan untuk menghasilkan hal yang baru dalam suatu bidang tertentu, tanpa dimaksudkan untuk menguji teori baru (Djaali, 2020). Selain itu, menurut Freudenthal (dalam Rudhito, 2019), untuk menciptakan kesempatan bagi guru dalam menelusuri kembali proses pembelajaran yang dilakukan peneliti.

Dengan demikian, penelitian pengembangan merupakan metode yang digunakan untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran dengan merancang sebuah produk berupa media pembelajaran sebagai alat yang dapat membantu dalam kegiatan belajar mengajar.

3.1 Desain Penelitian

Penelitian pengembangan yang peneliti lakukan kali ini menggunakan jenis penelitian *Design and Development (D&D)*. Penelitian *Design and Development (D&D)* merupakan penelitian yang digunakan untuk mengatasi keterbatasan yang berkaitan dengan tujuan, memecahkan masalah, mengambil keputusan, menelusuri, mencari, dan merencanakan (Rusdi, 2019). *Design and Development* menurut Richey & Klein (2009) adalah “*The systematic study of design, development, and evaluation processes with the aim of establishing an empirical basis for the creation of instructional and non-instructional products and tools and new or enhanced models that govern their development*”. Artinya penelitian ini merupakan proses mendesain, mengembangkan, dan mengevaluasi yang bertujuan untuk merancang sebuah produk yang digunakan dalam pembelajaran.

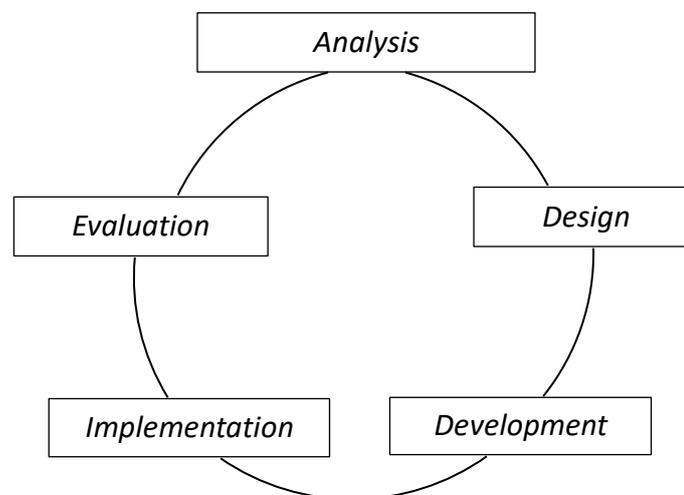
Terdapat dua kategori dalam D&D menurut Richey & Klein (2009) yaitu *product and tool research* dan *model research*. Penelitian ini tergolong ke dalam kategori pertama yaitu *product and tool research*, yang berfokus kepada proses

perancangan dan pengembangan yang dijelaskan, dianalisis dan adanya evaluasi terhadap produk yang telah dibuat. Pada penelitian D&D memiliki banyak metode penelitian salah satunya metode deskriptif berdasarkan *expert review* atau tinjauan para ahli (Richey & Klein, 2009). *Expert review* digunakan untuk melakukan validasi terhadap media pembelajaran *Power Point* interaktif yang dikembangkan dalam penelitian ini. Metode deskriptif digunakan untuk menjelaskan proses dari penelitian pengembangan serta hasil yang didapat dari penelitian tersebut.

Berdasarkan pada desain penelitian tersebut, maka penelitian ini akan menggunakan desain penelitian D&D yang bertujuan untuk membuat produk media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Produk media pembelajaran yang akan didesain dan dikembangkan oleh peneliti yaitu *Power Point* interaktif pada materi penyajian data dengan menggunakan metode deskriptif untuk menyajikan hasil penelitian.

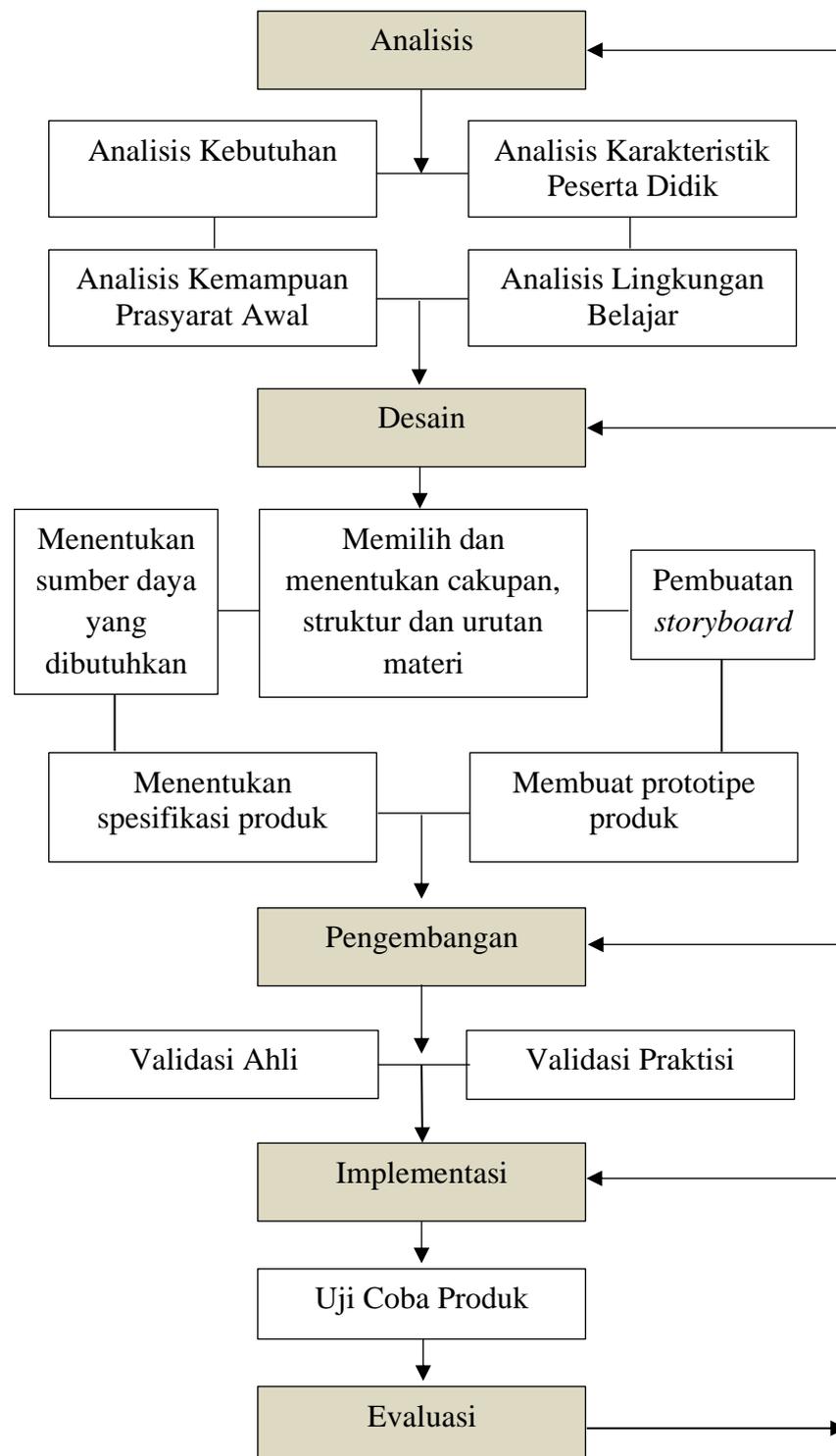
3.2 Prosedur Penelitian

Terdapat beberapa variasi prosedur dalam penelitian model *Desain and Development* (D&D) yang didapat dari beragam pendapat para ahli. Dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE. Menurut Rusdi (2018), ADDIE merupakan kerangka kerja yang sistematis dalam mengorganisasikan rangkaian kegiatan penelitian desain dan pengembangan. Model ADDIE ini terdiri dari lima tahap seperti pada gambar di bawah ini.



Gambar 3.1 Prosedur Model ADDIE

Berikut merupakan alur penelitian yang akan dilaksanakan dengan menggunakan prosedur ADDIE menurut Rusdi (2018).



Gambar 3.2 Implementasi Prosedur Penelitian

Dibawah ini merupakan penjabaran dari prosedur model ADDIE yang dilaksanakan dalam penelitian ini.

3.2.1 Analysis (Analisis)

Tahap analisis merupakan tahap awal yang harus dilaksanakan sebelum membuat produk yang bertujuan untuk mengumpulkan informasi yang relevan terkait dengan permasalahan dalam proses pembelajaran yang sudah diterapkan.

Dalam tahap analisis ini, untuk mengumpulkan informasi maka akan identifikasi masalah secara langsung dengan melakukan wawancara kepada narasumber terkait dengan permasalahan di sekolah khususnya dalam pembelajaran matematika pada materi penyajian data. Aspek yang dianalisis diantaranya sebagai berikut.

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang akan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pengguna atau peserta didik. Pada tahap analisis kebutuhan ini, berkaitan pula dengan kurikulum yang diterapkan di sekolah.

b. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Analisis karakteristik peserta didik dilakukan untuk mengetahui sikap peserta didik ketika belajar di kelas. Analisis ini dapat dilakukan berdasarkan kebutuhan usia sehingga media pembelajaran yang akan dikembangkan menyesuaikan dengan karakteristik dari peserta didik.

c. Analisis Kemampuan Prasyarat dan Kemampuan Awal

Analisis kemampuan prasyarat dan kemampuan awal dilakukan untuk melihat kemampuan siswa mengenai penggunaan teknologi yang berkembang saat ini karena media pembelajaran yang akan dikembangkan dapat digunakan melalui gadget atau laptop.

d. Analisis Lingkungan Belajar

Analisis lingkungan belajar dilakukan untuk melihat potensi keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, ketersediaan sumber belajar, ketersediaan terkait dengan sarana teknologi informasi. Lingkungan belajar ini merupakan faktor penting dalam proses pembelajaran.

3.2.2 Design (Perancangan)

Tahap perancangan merupakan tahap kedua setelah melewati tahap analisis. Pada tahap ini akan dilakukan proses perancangan media pembelajaran sesuai dengan yang dibutuhkan sehingga membutuhkan beberapa persiapan yang menunjang dalam pembuatan media pembelajaran ini. Ada beberapa aspek yang dilakukan dalam tahap perancangan, diantaranya sebagai berikut.

a. Menentukan Sumber Daya yang Dibutuhkan

Pada penelitian *Desain and Development* yang berbasis teknologi informasi membutuhkan peralatan yang mendukung demi berjalannya proses pembuatan media pembelajaran, seperti *software* dan *hardware* yang mendukung. Sumber daya tersebut perlu dipastikan sudah terpenuhi sebelum kegiatan pengembangan dilaksanakan.

b. Memilih dan Menentukan Cakupan, Struktur dan Urutan Materi

Pada aspek ini terbagi menjadi dua. Untuk memilih materi dengan merancang Garis Besar Program Media (GBPM). Materi yang didapatkan melalui analisis dituangkan ke dalam GBPM (Garis Besar Program Media). GBPM ini merupakan rancangan materi yang dibuat untuk media pembelajaran dan dijadikan pedoman oleh pengembang media dalam penulisan naskah program media (Susilana dan Riyana dalam N. D. Lestari, Hermawan, & Heryanto, 2018). GBPM ini berisikan identitas berupa kompetensi dasar, pokok bahasan, sub pokok bahasan, dan bentuk penyajian. Sedangkan untuk menentukan cakupan urutan materi ajar melalui pembuatan *Flowchart*. *Flowchart* merupakan diagram alir yang berisi mengenai alur yang akan dimuat pada media pembelajaran (Suryani et al., 2018).

c. Pembuatan *Storyboard*

Storyboard merupakan gambaran setiap halaman atau *slide* yang akan dibuat dalam media pembelajaran (Suryani et al., 2018). Pada tahap pembuatan *storyboard* ini bertujuan untuk dijadikan sebagai rancangan yang akan dimuat pada media pembelajaran berdasarkan *flowchart* yang sudah dirancang sebagai panduan pembuatan media pembelajaran *Power Point* interaktif.

d. Menentukan Spesifikasi Produk

Media pembelajaran yang dikembangkan dengan kebutuhan yang kontekstual memiliki spesifikasi tertentu yang meliputi aspek pedagogis dan non pedagogis. Aspek pedagogis berkaitan dengan ciri khas proses atau ciri khas hasil yang diinginkan. Sedangkan aspek non pedagogis mencakup aspek fisik dari produk yang dikembangkan berupa desain dan standar teks, adanya multimedia berupa audio, gambar, dan video yang digunakan, serta efek khusus dan animasinya.

e. Membuat Prototipe Produk

Prototipe merupakan bentuk awal produk yang dirancang, dibangun, dan menjadi contoh produk yang sesungguhnya. Pada tahap ini produk yang sudah selesai dirancang-bangun belum menjadi produk yang akan digunakan untuk diuji cobakan, akan tetapi membutuhkan perbaikan dari beberapa aspek konsep, aspek fungsi, dan aspek teknis pengoperasian produk.

3.2.3 Development (Pengembangan)

Tahap ketiga ini merupakan proses pengujian produk yang bertujuan untuk mengetahui penilaian terhadap media pembelajaran yang telah dirancang oleh peneliti, apakah layak untuk digunakan atau tidak. Validasi ini terbagi menjadi dua yaitu validasi ahli dan validasi praktisi (pengguna). Validasi ahli dilakukan oleh ahli materi untuk menilai terkait dengan materi yang dimuat pada media pembelajaran, sedangkan untuk ahli media menilai produk media pembelajaran. kemudian untuk validasi praktisi dilakukan oleh guru SD. Untuk validasi praktisi (pengguna) ini berkaitan dengan respon guru terhadap media pembelajaran tersebut. Apabila dalam validasi tersebut terdapat kekurangan terhadap media pembelajaran yang telah dirancang, maka akan ada proses revisi produk. Namun jika tidak ada kekurangan, akan dilanjutkan pada tahap berikutnya.

3.2.4 Implementation (Implementasi)

Pada tahap implementasi, akan dilakukan uji coba lapangan media pembelajaran yang sebelumnya sudah di validasi oleh para ahli serta melakukan tes hasil belajar kepada peserta didik setelah menggunakan media yang sudah dirancang pada materi penyajian data. Untuk kegiatan uji coba lapangan dilakukan kepada peserta didik kelas V SDN Padamenak tanpa kehadiran peneliti. Uji coba

ini bertujuan untuk mendapatkan informasi mengenai respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Mengingat bahwa kondisi pembelajaran saat ini masih dilaksanakan secara daring, sehingga peneliti hanya memberikan media pembelajaran tersebut melalui *whatsapp* kemudian peserta didik memberikan respon melalui angket yang dibagikan oleh guru kepada orang tua siswa. Selanjutnya untuk tes hasil belajar dilakukan setelah peserta didik mencoba, mempelajari, dan menggunakan media pembelajaran tersebut kemudian diberi soal tes sebanyak 5 nomor soal essay.

3.2.5 Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan kegiatan untuk menjelaskan permasalahan atau kendala dari setiap tahapan-tahapan yang telah dilaksanakan. Tahap ini bertujuan untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan yang didapatkan selama proses pembuatan media pembelajaran hingga tahap implementasi.

3.3 Partisipan dan Tempat Penelitian

Partisipan dalam penelitian ini adalah ahli, guru, dan peserta didik. berikut penjabarannya.

- a. Ahli materi merupakan guru matematika di SMP dan dosen matematika yang akan memeriksa kesesuaian materi dan cakupan materi yang termuat dalam media pembelajaran *Power Point* interaktif.
- b. Ahli media merupakan dosen pendidikan multimedia yang memiliki keahlian dalam bidang desain.
- c. Guru merupakan guru wali kelas V SD Negeri Padamenak untuk memberikan tanggapan dan respon terhadap media pembelajaran *Power Point* interaktif pada materi penyajian data.
- d. Peserta didik merupakan subjek uji lapangan yang terdiri dari satu kelas yang berasal dari kelas V SD Negeri Padamenak. Uji lapangan dilaksanakan untuk mengetahui tanggapan dari peserta didik mengenai media *Power Point* interaktif pada materi penyajian data.

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan dalam melakukan sebuah penelitian yang bertujuan untuk mengumpulkan berbagai informasi atau data yang

telah diolah dan disusun secara sistematis, (Mamik, 2015). Dalam melakukan penelitian, instrumen memegang peranan yang sangat penting sebagai alat perantara atau pedoman untuk menghasilkan data (Djaali, 2020). Instrumen yang dibuat harus sesuai dengan data yang ingin diperoleh sehingga harus benar-benar dalam merancang dan menyusun sedemikian rupa agar mendapatkan data yang sesuai dengan kebutuhan. Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan adalah wawancara, angket, dan tes. Setiap instrumen tersebut diuraikan sebagai berikut.

3.4.1 Wawancara

Wawancara atau *interview* merupakan cara pengumpulan data pada penelitian kualitatif yang dilakukan antara pewawancara dengan yang diwawancarai sehingga terjadi komunikasi interaktif melakukan tanya jawab mengenai permasalahan pada penelitian (Rusdi, 2018). Jenis wawancara yang dilakukan pada penelitian ini adalah wawancara satu per satu (*one-on-one interview*), yang dilakukan oleh satu orang pewawancara (peneliti) dengan satu orang yang diwawancarai (guru), (Creswell, J., 2015 dalam Rusdi, 2018).

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Wawancara

No	Item Pertanyaan	Jawaban
1	Berapakah jumlah peserta didik dalam satu kelas?	
2	Bagaimana karakteristik dari peserta didik?	
3	Bagaimana kondisi lingkungan belajar peserta didik?	
4	Bagaimana tanggapan tentang pembelajaran matematika ketika dipisahkan dari buku tema?	
5	Kurikulum apakah yang diterapkan di sekolah?	
6	Buku apakah yang menunjang pembelajaran matematika di kelas V?	
7	Apakah kesulitan yang dialami oleh peserta didik dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi penyajian data?	
8	Bagaimanakah strategi yang diajarkan dalam pembelajaran pada materi penyajian data?	

No	Item Pertanyaan	Jawaban
9	Apakah pada proses pembelajaran selalu menggunakan media? Media pembelajaran apakah yang biasa digunakan dalam kegiatan pembelajaran?	
10	Bagaimana dengan kondisi pembelajaran yang dilaksanakan secara daring?	
11	Apakah setuju jika peneliti akan merancang media pembelajaran <i>Power Point</i> interaktif pada materi penyajian data?	

Kegiatan wawancara tersebut dilakukan peneliti untuk mengetahui tanggapan dari narasumber mengenai permasalahan yang terjadi di sekolah. Hasil yang diperoleh dari kegiatan wawancara tersebut sebagai langkah awal untuk melanjutkan pada tahap selanjutnya dalam merancang dan membangun media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan, baik dari guru maupun peserta didik.

3.4.2 Angket

Angket merupakan salah satu alat yang digunakan untuk mengumpulkan data yang berisi serangkaian pertanyaan yang harus dijawab oleh responden yang bersangkutan secara tertulis (Husamah, Pantiwati, Restian, & Sumarsono, 2018). Dalam penelitian ini angket yang digunakan adalah angket tertutup. Pada angket tertutup, pertanyaan atau pernyataan yang diberikan kepada responden telah memiliki alternatif jawaban untuk dipilih dengan memberikan tanda silang (x) atau tanda *checklist* (✓) Sudaryono, dkk dalam (Mustafa et al., 2020). Angket yang dibuat ditujukan kepada ahli materi, ahli media, guru, dan peserta didik untuk mengetahui kelayakan terhadap media pembelajaran yang dirancang. Berikut merupakan pemaparan dari setiap kisi-kisi instrumen angket.

- a. Lembar angket validasi media diisi oleh ahli media untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Angket validasi media akan dinilai terdiri dari aspek kualitas teknis dan kualitas desain.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media

Aspek	Indikator	Item Pertanyaan	Jumlah	
Kualitas Teknis	Kebergunaan	Mempermudah siswa memahami materi pembelajaran	1	
		Mempermudah proses pembelajaran	1	
		Media mudah digunakan kapan dan dimana saja	1	
		Penggunaan tombol navigasi	1	
Kualitas Desain	Keterbacaan	Huruf dan angka dapat dibaca dengan jelas	1	
		Ukuran huruf dan angka sesuai	1	
		Komposisi warna huruf dan angka	1	
	Desain Tampilan Awal	Desain Tampilan Awal	Tata letak menu utama	1
			Ketepatan dalam pemilihan warna <i>background</i>	1
			Ketepatan pemilihan ukuran dan jenis huruf	1
			Kesesuaian musik pengiring	1
	Desain Isi <i>Power Point</i>	Desain Isi <i>Power Point</i>	Pilihan warna menarik	1
			Kesesuaian ukuran huruf dan angka	1
			Pemilihan jenis huruf	1
			Terdapat gambar, audio, dan video yang sesuai dengan materi penyajian data	1
	Jumlah			15

- b. Lembar angket validasi materi diisi oleh ahli materi untuk mengetahui kelayakan dari aspek isi/materi dalam media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator	Item Pertanyaan	Jumlah	
Isi/materi	Ketepatan konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan	Ketepatan isi media dengan materi penyajian data	1	
		Kesesuaian materi penyajian data dengan kompetensi dasar (KD)	1	
		Kesesuaian isi media dengan kebutuhan peserta didik	1	
	Kejelasan Materi		Menyajikan materi penyajian data lebih jelas	1
			Membantu peserta didik untuk memahami materi penyajian data	1
			Konten materi mudah dipahami	1
			Konten materi disampaikan dengan runtut	1
	Kelengkapan		Kelengkapan contoh soal yang diberikan untuk penjelasan	1
			Kelengkapan latihan soal yang diberikan dalam <i>Power Point</i> interaktif	1
	Jumlah			9

- c. Lembar angket respon guru diisi oleh guru yang bersangkutan. Angket ini bertujuan untuk mengetahui tanggapan dan respon dari guru terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

Tabel 3.4 Kisi-kisi Penilaian Media Pembelajaran oleh Guru

Aspek	Indikator	Item Pertanyaan	Jumlah
Isi/materi	Ketepatan	Materi sesuai dengan silabus	1
		Materi sesuai dengan kompetensi dasar	1
		Bahasa sesuai dengan karakteristik peserta didik	1
	Kelengkapan	Terdapat gambar, audio, dan video penjelasan contoh soal	1
		Terdapat latihan soal dari materi yang dipelajari	1
Kualitas Media	Minat/perhatian	Menarik minat peserta didik untuk belajar	1
		Kebergunaan	Media pembelajaran mudah digunakan
	Fleksibilitas penggunaan		1
	Memudahkan pembelajaran		1
	Kualitas Tampilan	Media menarik untuk digunakan	1
Jumlah			10

- d. Lembar angket respon siswa diisi oleh siswa untuk mengetahui tanggapan terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Tabel 3.5 Kisi-kisi Respon Media Pembelajaran oleh Siswa

Aspek	Item Pertanyaan	Jumlah
Isi/materi	Materi di dalam <i>Power Point</i> interaktif mudah saya ingat	1
	Bahasa dalam <i>Power Point</i> interaktif mudah dipahami	1

Aspek	Item Pertanyaan	Jumlah
	Kelengkapan contoh soal membantu saya belajar materi penyajian data menjadi lebih mudah	1
	Membuat saya semangat dalam belajar penyajian data	1
Media	Kemenarikan animasi yang digunakan dalam <i>Power Point</i> interaktif	1
	Kemenarikan warna yang digunakan dalam <i>Power Point</i> interaktif	1
	Keterbacaan tulisan pada <i>Power Point</i> interaktif	1
	Kemudahan penggunaan media <i>Power Point</i> interaktif	1
	Media <i>Power Point</i> interaktif dapat memotivasi siswa	1
	Kebermanfaatan media <i>Power Point</i> interaktif	1
Jumlah		10

3.4.3 Tes

Tes adalah alat yang digunakan untuk mengukur pengetahuan dan penguasaan sekelompok orang terhadap materi yang sesuai dengan konten pada penelitian yang bertujuan untuk mengumpulkan data (Djaali, 2020). Tes yang diberikan pada penelitian ini berupa soal essay yang mengacu pada pembahasan dalam media pembelajaran pada materi penyajian data. Tes dilakukan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik setelah mencoba dan menggunakan media pembelajaran *Power Point* interaktif. Berikut kisi-kisi soal tes penyajian data.

Tabel 3.6 Kisi-kisi Soal Tes pada Materi Penyajian Data

No	Materi Pokok	Indikator	No Soal
1	Penyajian Data	Menyajikan data dalam bentuk tabel	1
		Menyajikan data dalam bentuk diagram gambar	2

Iffat Yusffira, 2021

RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN POWER POINT INTERAKTIF PADA MATERI PENYAJIAN DATA UNTUK KELAS V SD

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

		Menyajikan data dalam bentuk diagram batang	3
		Menyajikan data dalam bentuk diagram garis	4
		Menyajikan data dalam bentuk diagram lingkaran	5

3.5 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data digunakan untuk mengolah data dari hasil yang didapatkan. Analisis data adalah proses yang sangat penting dalam melakukan sebuah penelitian karena dalam data yang diperoleh oleh peneliti bisa diinterpretasikan menjadi hasil yang sesuai dengan prosedur penelitian (Kurniawan, 2018)

Pengolahan data dalam penelitian menggunakan analisis statistika deskriptif, analisis deskriptif kuantitatif dan analisis deskriptif kualitatif. Pada tahap ini data yang dianalisis merupakan hasil wawancara, review ahli media, ahli materi, guru dan peserta didik, serta tes hasil belajar. Teknik analisis data pada penelitian ini dengan mendeskripsikan hasil wawancara, semua saran dan tanggapan yang diperoleh dari lembar, serta hasil belajar yang diperoleh peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran *Power Point* interaktif.

3.5.1 Analisis Statistika Deskriptif

Pengolahan data ini cukup dianalisis dengan menggunakan statistika deskriptif dan selanjutnya dinarasikan dan ditafsirkan sebagai solusi terhadap permasalahan yang ditemukan (Rusdi, 2018).

3.5.1.1 Wawancara

Kegiatan wawancara dilakukan kepada guru kelas V SDN Padamenak untuk analisis kebutuhan. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi guru dalam pembelajaran matematika dan penggunaan media dalam pembelajaran.

3.5.1.2 Angket

Untuk mendapatkan hasil dalam bentuk informasi yang terstruktur pada hasil penilaian dari validasi ahli materi, ahli media, guru dan peserta didik, maka dapat menghitung dengan skoring berdasarkan skala likert. Skala likert merupakan skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi dari seseorang

mengenai permasalahan yang terjadi dalam kehidupan (Hidayat, 2021). Penggunaan skala likert dalam penelitian ini dengan empat pilihan (skala empat). Setiap skala disusun dalam bentuk suatu pernyataan dan pilihan respon yang menunjukkan tingkat skala Widoyoko dalam (Purnomo & Palupi, 2016). Berikut tabel skoring berdasarkan skala likert menurut Widoyoko, 2015.

Tabel 3.7 Skoring Berdasarkan Skala Likert

Sangat Baik	Baik	Kurang	Sangat kurang
Sangat Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju
4	3	2	1

Skor yang didapat dari masing-masing angket akan diubah dalam bentuk persentase nilai dengan rumus perhitungan menurut Sudijono, (2012).

$$\text{Presentase Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor ideal}} \times 100 \%$$

Kemudian hasil angka yang didapat dari perhitungan tersebut diubah menjadi bentuk kualitatif. Skor diatas didapatkan dari pernyataan setiap angket, selanjutnya diubah dalam bentuk presentase dengan menggunakan rumus diatas. Berdasarkan hasil analisis tersebut akan diperoleh tentang kelayakan media pembelajaran dengan kriteria interpretasi skor menurut Arikunto & Jabar (2018).

Tabel 3.8 Interpretasi Skor

Presentase Pencapaian (%)	Kategori
0% - 20%	Tidak Layak
21% - 40%	Kurang Layak
41% - 60%	Cukup Layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

3.5.1.3 Tes

Proses tes ini dilakukan pada peserta didik dalam ruang lingkup satu kelas V. Pada tahap ini data yang dianalisis merupakan hasil tes peserta didik setelah mencoba menggunakan media pembelajaran yang dirancang peneliti. Teknik analisis data pada penelitian ini dengan mendeskripsikan hasil belajar yang

diperoleh dari lembar tes essay. Untuk mendapatkan hasil dalam bentuk informasi yang terstruktur, maka analisis datanya menggunakan rumus berikut.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100$$

Kemudian hasil angka yang didapat dari perhitungan tersebut dijumlahkan keseluruhan dan dirata-ratakan. Hasil tersebut kemudian diubah menjadi bentuk kualitatif.

Tabel 3.9 Nilai KKM Matematika SDN Padamenak

Nilai	Kriteria
≥ 71	Tuntas
< 71	Belum Tuntas

3.5.2 Analisis Deskriptif Kuantitatif

Data disajikan dalam bentuk deskriptif kuantitatif yang diperoleh melalui angket dan tes hasil belajar. Data yang diperoleh dari angket tersebut didapatkan dari perhitungan rumus dalam mencari besar persentase yang menunjukkan bahwa media pembelajaran tersebut layak atau tidak layak. Selanjutnya untuk tes hasil belajar ini menggunakan perhitungan rumus, kemudian dirata-ratakan sehingga diperoleh nilai rata-rata kelas pada materi penyajian data yang kemudian dibandingkan dengan nilai KKM Matematika. Data yang disajikan dalam bentuk kuantitatif ini berupa angka dan persentase. Data kemudian diinterpretasikan ke dalam teks narasi (deskripsi).

3.5.3 Analisis Deskriptif Kualitatif

Data disajikan dalam bentuk deskriptif kualitatif yang diperoleh melalui wawancara dijelaskan sesuai dengan hasil jawaban dari responden. Kemudian untuk angket diolah sedemikian rupa hingga mendapatkan data kualitatif dengan kategori Tidak Layak, Kurang Layak, Cukup Layak, Layak, dan Sangat Layak. Data kemudian diinterpretasikan ke dalam bentuk tabel dan teks narasi (deskripsi). Selanjutnya untuk tes hasil belajar, analisis data dalam penelitian ini menggunakan kriteria “Tuntas” dan “Tidak Tuntas” pada tes yang dilaksanakan oleh peserta didik dengan perbandingan nilai KKM pada mata pelajaran matematika kelas V SD Negeri Padamenak.