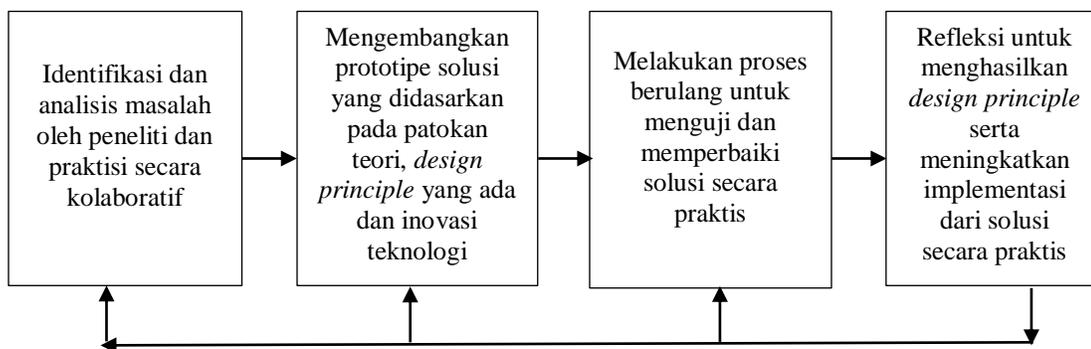


## BAB III METODE PENELITIAN

### 3.1 Desain Penelitian

Desain penelitian ini dalam bentuk pengembangan dan menggunakan metode penelitian *design based research* (DBR). Dalam metode DBR penelitian dilakukan secara berulang bukan hanya untuk mengevaluasi produk, tetapi berupaya untuk menyempurnakan produk sambil menghasilkan prinsip-prinsip desain (Amiel & Reeves, 2008, hlm. 34). Maksud penelitian ini yakni untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis android pada materi sumber energi alternatif untuk siswa kelas IV di sekolah dasar. Dalam pengembangan media pembelajaran interaktif tersebut, ada beberapa tahap yang mengacu model Reeves kemudian diterjemahkan oleh Lidinillah (2012, hlm. 11) sebagai berikut



Gambar 3.1 Prosedur *Design Based Research* (DBR) model Reeves

Sumber : Lidinillah (2012, hlm. 11)

Berdasarkan desain penelitian tersebut, maka dapat dijelaskan tahapan penelitian sebagai berikut:

#### 3.1.1 Identifikasi dan Analisis Masalah

Pada langkah pertama ini, peneliti mengidentifikasi dan menganalisis ketersediaan media pembelajaran interaktif berbasis android di sekolah dasar terutama pada materi sumber energi alternatif di kelas IV. Sumber data dalam tahap

ini yakni beberapa karya ilmiah yang relevan dengan media pembelajaran interaktif berbasis android untuk siswa kelas IV di sekolah dasar. Selain itu, analisis masalah juga diperkuat dengan studi pendahuluan melalui proses wawancara kepada beberapa guru sekolah dasar dan kepada beberapa siswa sekolah dasar kelas IV di Kabupaten Kuningan. Dilakukan juga studi literatur mengenai ketersediaan penggunaan media pembelajaran berbasis android.

### **3.1.2 Mengembangkan Prototipe**

Setelah melakukan identifikasi dan analisis media pembelajaran interaktif berbasis android untuk siswa sekolah dasar. Selanjutnya yakni pengembangan prototipe sebagai solusi untuk memecahkan masalah berdasarkan hasil diskusi dengan guru yang berdasarkan pada hasil mengidentifikasi dan menganalisis masalah berdasarkan pada studi literatur dan studi lapangan. Adanya media pembelajaran interaktif berbasis android yang dirancang menjadi upaya untuk memenuhi kebutuhan siswa dalam melaksanakan pembelajaran pada materi sumber energi alternatif baik di sekolah atau secara mandiri di rumah. Solusi tersebut berdasarkan situasi sebenarnya di lapangan, hasil diskusi dengan guru dan dihubungkan dengan studi literatur dan studi pendahuluan. Dalam proses pengembangan prototipe ini peneliti berusaha untuk menyesuaikan media pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV sekolah dasar dalam belajar IPA dan menyesuaikan juga dengan konten media pembelajaran khususnya pada materi sumber energi alternatif. Pengembangan dilakukan dengan merancang tampilan halaman awal media, menu utama media yang terdiri dari peta pikiran, materi, video simulasi, kuis dan *game*. Pada tahap ini peneliti menggunakan teknik pengumpulan data studi dokumentasi dengan mengumpulkan beberapa materi, video, suara dan beberapa kebutuhan lain yang diperlukan dalam pembuatan media.

### **3.1.3 Melakukan Uji Coba dan Perbaikan secara Berulang**

Pada tahap ini, peneliti melakukan uji coba pada produk media pembelajaran interaktif berbasis android yang telah dibuat dan divalidasi kepada para ahli. Uji coba

media pembelajaran ini dilakukan secara berulang dan perbaikan secara berulang untuk menghasilkan suatu rancangan akhir media pembelajaran interaktif berbasis android dan untuk mengetahui kelayakan produk berdasarkan informasi yang dihasilkan dari identifikasi dan analisis masalah. Uji coba dilakukan menggunakan beberapa instrumen seperti *expert judgment* kepada ahli media, ahli materi, ahli video dan angket kepada subjek penelitian yakni siswa. Uji coba juga dilakukan dengan pengulangan, pertama diuji cobakan kepada siswa kelas IV SD Negeri 1 Manislor, setelah mendapatkan umpan balik dari uji coba pertama, peneliti berusaha memperbaiki produk agar lebih baik. Selanjutnya melakukan uji coba kedua yang diterapkan pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Manislor.

#### **3.1.4 Refleksi**

Setelah dilakukan uji coba berulang dan diperoleh rancangan akhir dari media pembelajaran interaktif berbasis android. Kemudian pengembangan produk tersebut direfleksikan untuk mendapatkan prinsip desain yang diharapkan agar nantinya menghasilkan sebuah produk media pembelajaran interaktif berbasis android yang siap untuk diterapkan dan dapat mengatasi berbagai permasalahan yang ada.

### **3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian**

#### **3.2.1 Partisipan**

Partisipan dalam penelitian ini berarti responden yang memberikan respon yang dapat memberitahukan kelebihan dan kekurangan media yang sedang diteliti. Respon tersebut dapat berupa respon positif atau respon negatif yang dapat membangun produk media pembelajaran interaktif menjadi lebih baik. Partisipan dalam penelitian media pembelajaran ini yaitu 32 siswa kelas IV sekolah dasar. Pemilihan responden berdasarkan kriteria dapat menggunakan *smartphone* berbasis android, mempunyai jaringan internet yang baik dan partisipan penelitian mampu memberikan informasi keadaan sebenarnya di lapangan berkaitan dengan hal-hal yang dibutuhkan peneliti.

#### **3.2.2 Tempat Penelitian**

Wirda Nur Aulia, 2022

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATERI SUMBER ENERGI ALTERNATIF BERBASIS ANDROID UNTUK SISWA KELAS IV DI SEKOLAH DASAR**

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

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 1 Manislor dan SD Negeri 2 Manislor, Kecamatan Jalaksana, Kabupaten Kuningan. Pemilihan tempat penelitian ini berdasarkan pertimbangan yang dianggap mampu dan mempunyai fasilitas yang sesuai dengan kebutuhan seperti dapat menggunakan *smartphone*, mempunyai jaringan internet yang baik dan partisipan penelitian mampu memberikan informasi keadaan sebenarnya di lapangan mengenai topik yang dibutuhkan peneliti. Selanjutnya, Pelaksanaan uji coba dalam penelitian ini dilakukan secara daring guna mengetahui siswa dapat menggunakan media pembelajaran ini secara mandiri untuk belajar di rumah.

### **3.3 Teknik Pengumpulan Data**

Pada suatu penelitian diperlukan suatu langkah penting agar mendapatkan data secara sistematis dan objektif, langkah tersebut disebut dengan teknik pengumpulan data. Jika dilihat dari segi cara atau teknik pengumpulan data, maka teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan *interview* (wawancara), kuesioner (angket), observasi (pengamatan) (Sugiyono, 2015, hlm. 309). Adapun teknik-teknik pengumpulan data yang hendak dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

#### **3.3.1 Wawancara**

Wawancara dilakukan pada saat studi pendahuluan kepada beberapa guru sebagai pengajar serta fasilitator siswa dan wawancara kepada beberapa siswa sebagai subjek penelitian ini. Wawancara dilakukan kepada guru sekolah dasar yang mengajar di Wilayah Kabupaten Kuningan. Kegiatan wawancara tersebut bertujuan untuk mengetahui permasalahan pelaksanaan pembelajaran khususnya pada materi sumber energi alternatif dan ketersediaan media yang digunakan siswa dalam pembelajaran. Sedangkan kegiatan wawancara kepada siswa bertujuan untuk mengetahui permasalahan siswa dalam proses pembelajaran khususnya pada materi sumber energi alternatif dan ketersediaan media yang digunakan siswa saat belajar

mandiri di rumah. Wawancara dilakukan secara langsung dari peneliti kepada guru dan siswa dengan mengajukan beberapa pertanyaan.

### **3.3.2 Angket**

Penggunaan angket ini dilakukan pada saat uji coba media pembelajaran interaktif berbasis android. Peneliti memberikan beberapa pernyataan terkait respon siswa dan guru terhadap media pembelajaran interaktif pada materi sumber energi alternatif berbasis android. Pengisian angket ini dilakukan secara langsung dengan media kertas oleh guru sedangkan siswa mengisi secara daring menggunakan *google* formulir karena uji coba dilakukan secara daring sehingga tidak memungkinkan untuk mengisi secara langsung. Penggunaan angket ini dilakukan setelah siswa menggunakan produk media pembelajaran interaktif berbasis android.

### **3.3.3 Expert Judgment**

*Expert judgment* dilakukan sebagai validasi oleh validator ahli media dan ahli materi dengan maksud untuk mengukur kelayakan produk media pembelajaran interaktif berbasis android yang dikembangkan peneliti pada penelitian ini. *Expert Judgment* dilakukan ketika produk media pembelajaran interaktif berbasis android selesai dirancang dan dilakukan sebelum diuji cobakan kepada siswa.

### **3.3.4 Studi Dokumentasi**

Dokumentasi dilakukan untuk mengumpulkan dan mengkaji beberapa data atau bahan yang digunakan pada saat mengembangkan rancangan media sebagai solusi dari beberapa masalah yang sudah diidentifikasi dan dianalisis. Dokumentasi tersebut dilakukan sebelum pembuatan media pada web kodular.

## **3.4 Instrumen Penelitian**

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah pedoman wawancara untuk guru dan siswa, pedoman *expert judgment* untuk ahli, pedoman angket untuk siswa dan pedoman studi dokumentasi. Instrumen-instrumen tersebut dapat

digunakan peneliti untuk mengukur fenomena yang sedang peneliti amati. Berdasarkan hal tersebut, instrumen yang digunakan oleh peneliti sebagai berikut:

### 3.4.1 Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara digunakan oleh peneliti sebagai panduan dalam mendapatkan informasi yang mampu mendukung keberlangsungan pembuatan solusi berupa rancangan media pembelajaran interaktif pada materi sumber energi alternatif pada materi sumber energi alternatif untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Berikut kisi-kisi pedoman wawancara:

Tabel 3.1  
Kisi-kisi Pedoman Wawancara

<b>Fokus Penelitian</b>	<b>Indikator</b>	<b>Deskripsi</b>
Penerapan Media Pembelajaran	Memahami peran media dalam proses belajar siswa.	Jawaban tentang peran media dalam proses belajar siswa.
	Mengetahui kebijakan sekolah dalam pengadaan dan penggunaan media pembelajaran	Jawaban tentang pengetahuan guru mengenai kebijakan sekolah dalam pengadaan dan penggunaan media pembelajaran.
	Mengetahui pandangan guru mengenai karakteristik media pembelajaran yang baik di sekolah dasar.	Jawaban mengenai pandangan guru terkait karakteristik media pembelajaran yang baik di sekolah dasar.
	Mengetahui cara menentukan dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik media	Jawaban tentang gambaran cara menentukan dan menggunakan media sesuai dengan karakteristik

Wirda Nur Aulia, 2022

*MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATERI SUMBER ENERGI ALTERNATIF BERBASIS ANDROID UNTUK SISWA KELAS IV DI SEKOLAH DASAR*

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

	pembelajaran yang baik di sekolah dasar.	media yang baik.
	Mengetahui pandangan guru tentang penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis android	Jawaban tentang pemahaman guru terkait penerapan media pembelajaran interaktif berbasis android.
Penyebab munculnya permasalahan	Memaparkan tentang penyebab kekurangan proses pembelajaran dalam menggunakan media pembelajaran.	Jawaban dapat berupa kekurangan dalam proses pembelajaran dalam penggunaan media.
Faktor yang dapat mengurangi masalah	Kajian literatur	Jawaban tentang faktor penghambat penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis android
Batasan solusi yang dilakukan	Kajian literatur	Jawaban tentang batasan solusi yang dilakukan.
Solusi potensial	Menjelaskan pendapat guru dalam pengadaan media pembelajaran interaktif berbasis android.	Jawaban tentang solusi terkait media pembelajaran interaktif agar dapat digunakan guru dan siswa.
	Menjelaskan pendapat berupa gagasan/ide yang akan dikembangkan terkait penyediaan media pembelajaran interaktif berbasis android.	Jawaban tentang pendapat mengenai adanya perancangan media pembelajaran interaktif berbasis android.

### 3.4.2 Expert Judgment

Pedoman *expert judgment* digunakan peneliti sebagai pedoman dalam mendapatkan validasi media pembelajaran interaktif serta untuk mendapatkan beberapa kritik dan saran dari validator mengenai media pembelajaran interaktif berbasis android yang sudah dibuat. Pedoman validasi ini diadaptasi dari *framework* oleh John Nesbit, dkk pada tahun 2009 (dalam Nasution, 2020, hlm. 100) yang kemudian dimodifikasi oleh peneliti sesuai dengan kebutuhan penelitian. Berikut kisi-kisi pedoman validasi media pembelajaran interaktif berbasis android hasil modifikasi peneliti dari *framework* oleh John Nesbit, dkk (dalam Nasution, 2020, hlm. 100):

Tabel 3.2

Kisi-kisi Pedoman Validasi Media Pembelajaran

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Validator
A.	Kualitas Materi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kebenaran isi materi bebas dari kesalahan konsep</li> <li>• Keobjektifan materi</li> <li>• Kedalaman materi</li> <li>• Keteraturan penyajian materi</li> </ul>	Ahli Materi
B.	Tujuan Pembelajaran	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, aktivitas pembelajaran dan karakteristik siswa	
C.	Umpan Balik dan Adaptasi	Materi adaptif dan umpan balik dapat diterima siswa	
D.	Motivasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kemenarikan Fitur</li> <li>• Umpan balik dapat memotivasi siswa</li> </ul>	
E.	Desain Presentasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kesesuaian ukuran font, gambar, video dan suara</li> </ul>	Ahli Media

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kualitas font, video, suara dan gambar</li> <li>• Ketepatan pemilihan font, warna, gambar, suara dan video</li> <li>• Desain mengefesiesikan pembelajaran</li> </ul>	
F.	Interaksi Penggunaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kemudahan navigasi</li> <li>• Tampilan konsisten dan mudah ditebak</li> <li>• Ketepatan tampilan fitur panduan</li> </ul>	
G.	Akseibilitas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kemudahan dalam mengakses</li> </ul>	

### 3.4.3 Pedoman Angket

Pedoman angket ini digunakan sebagai panduan dalam mendapatkan informasi dari siswa dan guru sebagai pengguna media dalam merespon dan sebagai bahan evaluasi media pembelajaran interaktif berbasis android yang dikembangkan. Pedoman angket ini berdasarkan Framework Nesbit, dkk (dalam Nasution, 2020, hlm. 100) Berikut kisi-kisi pedoman angket pada penelitian ini:

Tabel 3.3

Kisi-Kisi Pedoman Angket Respon Pengguna

Kriteria	Indikator	Butir Pernyataan	Responden
Motivasi	Kemenarikan media untuk belajar	1	Siswa
Materi	Ketertarikan siswa mempelajari materi dengan media	2	
	Kejelasan dan kemudahan siswa dalam belajar sumber energi alternatif	3	

	Siswa mampu belajar mandiri dengan media	4	
	Siswa mudah memahami bahasa pada media	5	
Aksesibilitas	Kemudahan dalam mengakses media di <i>handphone</i> siswa	6	
	Kemudahan menemukan “Menu” pada media	7	
	Kemudahan mengakses video pada media	10	
	Dapat mengakses menu panduan, materi dan informasi	13,14,15	
Desain Presentasi	Tulisan terlihat jelas	8	
	Warna menarik dilihat	9	
	Gambar dapat diakses dengan jelas	11	
	Suara jernih dan dapat didengar	12	
Tampilan Media	Kesesuaian ukuran font, gambar, video dan suara	1	Guru
	Penggunaan bahasa pada media	2	
	Ketersediaan panduan	3	
Interaksi Penggunaan	Kemudahan penggunaan media	4	
Aksesibilitas	Kemudahan mengakses media	5	
Materi	Kesesuaian materi pada media dengan kompetensi dasar	6	
	Cakupan materi pada media	7	
	Kesesuaian dengan karakter siswa	8	
	Kemampuan media memotivasi dan	9	

	menarik perhatian siswa		
	Ketepatan pengembangan media pembelajaran interaktif pada materi sumber energi alternatif	10	

#### 3.4.4 Pedoman Studi Dokumentasi

Pedoman dokumentasi adalah rujukan peneliti dalam melakukan pengarsipan beberapa dokumen yang dilakukan dalam sebuah penelitian. Dokumentasi menurut Sugiyono (2018, hlm. 476) adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan, angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian.

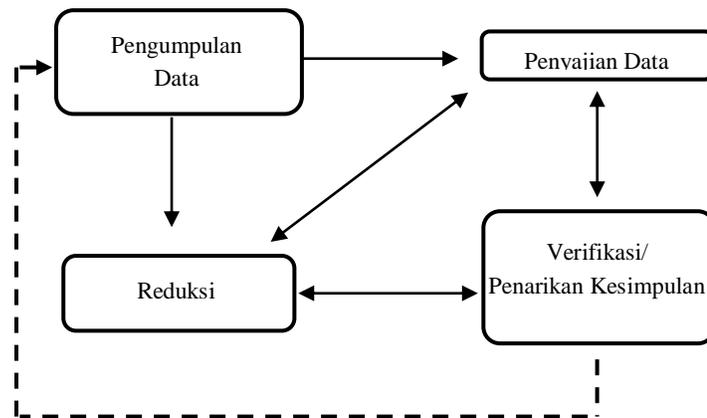
Tabel 3.4  
Pedoman Dokumentasi

No.	Dokumen	Keterangan
1.	Buku Siswa	Materi Pembelajaran
2.	Kurikulum	Kurikulum dan Kompetensi Dasar
3.	Video	Video dari YouTube tentang pembuatan layang-layang dan video cara kerja PLTA
4.	Gambar	Gambar dari Google tentang contoh-contoh sumber energi alternatif
5.	Pertanyaan Kuis	Pertanyaan kuis mengenai materi sumber energi alternatif berdasarkan hasil modifikasi dari penelitian Nurohman (2018)

### 3.5 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan model Miles dan Huberman 1984 (dalam Sugiyono, 2015, hlm. 338). Adapun langkah-langkahnya dapat dilihat pada gambar 3.2 yaitu reduksi data (*data reduction*), penyajian data

(*data display*), serta melakukan interpretasi dan kesimpulan (*conclusion drawing/verification*).



Gambar 3.2 Teknik Analisis Data Model Miles and Huberman (1984)

(dalam Sugiyono, 2015, hlm. 338)

### 3.5.1 Reduksi Data (Data Reduction)

Mereduksi data berarti merangkum dalam catatan yang rinci dengan memilih hal-hal yang pokok dan penting sehingga ditemukan tema dan polanya (Sugiyono, 2015, hlm. 338). Pada tahap ini peneliti merangkum data – data yang sudah didapatkan dari hasil pengumpulan data wawancara, validasi media dan angket respon siswa dan guru. Data tersebut dipilih berdasarkan kesesuaian dan kebutuhan terhadap topik penelitian yang sedang diteliti yaitu media pembelajaran interaktif pada materi sumber energi alternatif berbasis android untuk siswa kelas IV di sekolah dasar.

### 3.5.2 Penyajian Data (Data Display)

Setelah peneliti mereduksi data dari hasil penelitian di beberapa sekolah dasar. Selanjutnya peneliti melakukan penyajian data sehingga data terorganisasikan, tersusun dan mudah untuk dipahami. Data hasil wawancara disajikan dalam bentuk paragraf deskripsi. Sedangkan data hasil validasi ahli dan data hasil angket siswa/guru harus dianalisis terlebih dahulu menggunakan perhitungan rata-rata untuk

mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif pada materi sumber energi alternatif berbasis android.

a. Analisis Data Hasil Validasi

Instrumen validasi pada penelitian ini berdasarkan pendapat Sugiyono (2015, hlm. 135) bahwa penelitian yang mengukur pendapat dan persepsi seseorang dapat menggunakan aturan skor sebagai berikut.

Tabel 3.5

Aturan Pemberian Skor

<b>Kategori</b>	<b>Skor</b>
Sangat Baik	4
Baik	3
Tidak Baik	2
Sangat Tidak Baik	1

Untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran yang sudah dikumpulkan melalui validasi. Selanjutnya menghitung interval kelayakan dengan rumus (Sudarman, 2015, hlm. 48) sebagai berikut.

$$Range = Skor \text{ Maksimal} - Skor \text{ Minimal}$$

$$\begin{aligned} Range &= 4 - 1 \\ &= 3 \end{aligned}$$

$$Interval = \frac{Range}{Banyaknya \text{ Kategori}}$$

$$\begin{aligned} Interval &= \frac{3}{4} \\ &= 0,75 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil tersebut, didapatkan interval skor sebagai berikut.

Tabel 3.6

Tabel Kriteria Media Pembelajaran

<b>Interval Skor</b>	<b>Kriteria</b>
3,25 – 4	Sangat Layak
2,5 – 3,25	Layak
1,75 – 2,5	Cukup Layak
1 – 1,75	Kurang Layak

Tabel 3.6 merupakan interval skor yang belum diubah ke bentuk persentase agar analisis data dapat dilakukan dengan mudah. Sehingga interval skor pada tabel tersebut perlu diubah ke bentuk persentase, didapatkan interval skor sebagai berikut.

Tabel 3.7

Tabel Persentase Kriteria Media Pembelajaran

<b>Interval Skor</b>	<b>Kriteria</b>
81,25% – 100%	Sangat Layak
62,5% – 81,25%	Layak
43,75% – 62,5%	Cukup Layak
25% – 43,75%	Kurang Layak

Dengan melihat tabel 3.5 peneliti dapat melihat tingkat kelayakan media. Selanjutnya menghitung persentase jawaban responden dengan rumus berikut:

$$\text{Persentase Jawaban Responden} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor ideal/tertinggi}} \times 100\%$$

b. Analisis Data Hasil Angket Siswa

Instrumen validasi pada penelitian ini menggunakan aturan skor dengan dua kategori saja agar dapat memudahkan siswa sehingga peneliti mendapatkan jawaban yang tegas (Sugiyono, 2015, hlm. 139). Berikut aturan pemberian skor.

Tabel 3.8  
Aturan Skor Angket Siswa

Kategori	Skor
Iya	1
Tidak	0

Diketahui bahwa angket terdiri dari 16 pernyataan. Maka untuk menganalisis hasil angket yang sudah dikumpulkan, selanjutnya menentukan kriteria kelayakan hasil angket dengan rumus sebagai berikut.

$$\begin{aligned} \text{Jumlah Skor Tertinggi} &= \frac{\text{skor maksimal} \times \text{jumlah pernyataan}}{\text{jumlah skor}} \times 100\% \\ &= \frac{1 \times 16}{16} \times 100\% \\ &= 100\% \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Jumlah Skor Terendah} &= \frac{\text{skor minimal} \times \text{jumlah pernyataan}}{\text{jumlah skor}} \times 100\% \\ &= \frac{0 \times 16}{16} \times 100\% \\ &= 0\% \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Range} &= \text{Jumlah skor tertinggi} - \text{Jumlah skor terendah} \\ &= 100\% - 0\% \\ &= 100\% \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Interval} &= \frac{\text{Range}}{\text{Banyaknya kategori}} \\ &= \frac{100\%}{2} \\ &= 50\% \end{aligned}$$

Maka, didapatkan kriteria kelayakan media pembelajaran berikut.

Tabel 3.9  
Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran

Skor	Kriteria
Skor $\geq$ 50%	Layak
Skor $\leq$ 50%	Tidak Layak

Berdasarkan tabel 3.7 maka peneliti dapat melihat tingkat kelayakan media. Selanjutnya, menghitung persentase jawaban responden dengan cara sebagai berikut.

$$\text{Persentase Jawaban Responden} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor tertinggi}} \times 100\%$$

### 3.5.3 Interpretasi dan Kesimpulan (Conclusion Drawing/Verification)

Langkah terakhir dalam analisis data yang dilakukan oleh peneliti yaitu interpretasi dan menarik kesimpulan secara keseluruhan data mengenai media pembelajaran interaktif pada materi sumber energi alternatif berbasis android untuk siswa kelas IV di sekolah dasar yang sudah melalui proses reduksi dan penyajian data dalam bentuk paragraf deskripsi. Data tersebut disajikan secara rinci agar mampu menggambarkan proses awal sampai akhir dalam pengambilan data penelitian ini.