

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1. Metode Dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Design and Development* (D&D) atau disebut sebagai penelitian desain dan pengembangan. Menurut Richey dan Klein (2009), *Design and Development* (D&D) 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.”*

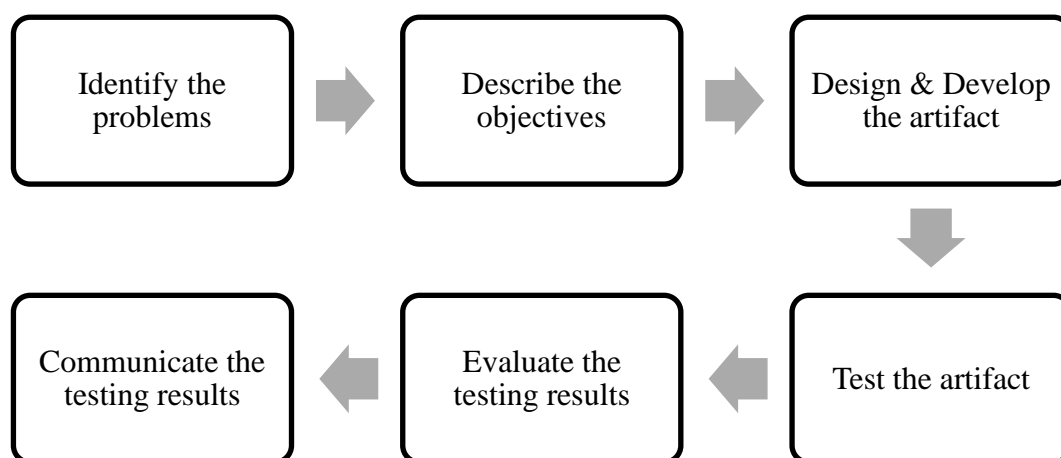
Berdasarkan definisi *Design and Development* (D&D) di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian *Design and Development* (D&D) merupakan studi sistematis yang terdiri dari proses desain, pengembangan dan evaluasi dengan tujuan membangun dasar empiris untuk menciptakan produk dan alat kegiatan pembelajaran dan non pembelajaran serta model baru atau meningkatkan model yang mengatur perkembangannya. Produk disini dapat berupa media, alat, materi, maupun strategi pembelajaran yang bisa dioperasikan atau dipakai pada saat kegiatan pembelajaran. Selain untuk menciptakan, *Design and Development* (D&D) ini juga dapat digunakan untuk meningkatkan produk dengan merencanakan pengembangannya. Penelitian *Design and Development* (D&D) memiliki dua kategori yaitu (1) *Product and tool research* (penelitian produk dan alat) dan (2) *Model Research* (penelitian model) (Richey dan Klein, 2009).

Penelitian ini menggunakan kategori pertama yaitu *Product and tool research* atau penelitian produk dan alat dimana penelitian ini mengembangkan media pembelajaran powerpoint interaktif berbasis android yang dapat digunakan pada pembelajaran membaca permulaan siswa kelas I SD. Fokus penelitian dari model *Design and Development* (D&D) ini yaitu analisis, perencanaan, produksi dan evaluasi.

Pengumpulan data dari penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif atau *Mixed method research*. Namun kebanyakan dari penelitian *Design and Development* (D&D) ini bergantung pada pendekatan kualitatif (Richey dan Klein, 2009).

### 3.2. Prosedur Penelitian

Prosedur yang digunakan pada penelitian desain dan pengembangan ini yaitu menggunakan tahapan dari model *Design and Development* (D&D), dimana setiap tahapan ini merupakan penyempurnaan dari Nunamaker, dkk. dan Hevner, dkk. Tahapan dari model *Design and Development* (D&D) ini terdiri dari enam tahapan (Peppers, dkk., dalam Ellis dan Levy, 2010). Tahapan model *Design and Development* (D&D) menurut Peppers, dkk. (dalam Ellis dan Levy, 2010) yaitu sebagai berikut.



Gambar 3. 1 Prosedur Penelitian D&D Menurut Peppers, dkk  
Sumber : (Ellis & Levy, 2010)

Penjabaran dari prosedur D&D Menurut Peppers, dkk pada penelitian ini dirincikan sebagai berikut :

#### 1. *Identify the problems* (Identifikasi masalah)

Tahap pertama pada penelitian ini yaitu diawali dengan melakukan identifikasi hubungan antara penelitian dengan permasalahan. Pada penelitian ini, identifikasi masalah dilakukan dengan melaksanakan studi pendahuluan dengan melakukan wawancara bersama guru kelas I sekolah dasar yang menjadi tempat penelitian. Hasil wawancara tersebut mendapatkan data dan informasi awal yang akan dijadikan sebagai dasar penelitian untuk mengembangkan media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis android. Hasil identifikasi tersebut yaitu masih terdapat peserta didik yang belum lancar dalam membaca permulaan serta belum menggunakan media pembelajaran yang berbasis android atau teknologi.

## 2. *Describe the objectives* (Deskripsi tujuan)

Tahap kedua dari penelitian ini yaitu mendeskripsikan tujuan dari penelitian. Tujuan dari penelitian ini yaitu bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis android yang bisa memudahkan peserta didik dalam belajar membaca permulaan dan dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan.

## 3. *Design & Develop the artifact* (Desain dan Pengembangan produk)

Desain dan Pengembangan produk ini dilakukan dengan tahap :

- a. Menyusun Garis Besar Program Media (GBPM). Tujuan dari dibuatnya Garis Besar Program Media (GBPM) yaitu untuk memperjelas cakupan materi pada media *powerpoint* interaktif berbasis android ini sehingga tersusun dan lebih terperinci.
- b. Membuat *flowchart*. Selanjutnya membuat *flowchart* yang berfungsi menggambarkan arah aliran media serta menjelaskan setiap langkah dari media pembelajaran yang dibuat dengan bentuk bagan.
- c. Membuat *Storyboard*. Pembuatan *Storyboard* ini dilakukan ketika peneliti telah membuat *flowchart* media pembelajaran yang akan dikembangkan serta telah merencanakan apa saja yang ingin dimuat dalam media pembelajaran tersebut dimulai dari tata letak materi, gambar, audio, video, dll. Material yang dikumpulkan yaitu naskah materi, bahan multimedia, dan soal.
- d. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Tujuan dibuatnya RPP yaitu untuk memberikan gambaran mengenai bagaimana cara untuk menggunakan media pembelajaran pada proses pembelajaran.
- e. Pengembangan media pembelajaran, tahap ini dilakukan dengan mengembangkan media sesuai dengan tahap desain yaitu sesuai *flowchart* dan *storyboard*. Untuk pembuatannya yaitu dilakukan dengan menggabungkan seluruh materi, teks, video, audio, dan gambar. Media pembelajaran ini dikembangkan dengan menggunakan *Microsoft powerpoint* dan *ispring suite 8* untuk mendesain tampilan media dan menggabungkan materi, teks, video, audio, dan gambar.

Sedangkan untuk menjadikan *powerpoint* tersebut menjadi aplikasi menggunakan web *appsgeyser.com*.

- f. Validasi Ahli, pada tahap ini dilakukan uji coba yaitu berupa validasi kepada para ahli untuk melihat kelayakan media. Para ahli yang menilai kelayakan media pembelajaran ini yaitu ahli materi dan ahli media.
  1. Validasi ahli materi, validasi ini dilakukan oleh ahli materi untuk menilai kesesuaian media dengan materi membaca permulaan kelas I SD. Ahli materi disini yaitu dosen yang mempunyai latar belakang pendidikan bahasa Indonesia.
  2. Validasi ahli media, validasi ini dilakukan oleh ahli media untuk menilai media pada aspek desain, pemilihan warna dan *font* tulisan, tata letak materi, dan kemenarikan media. Ahli media disini yaitu dosen yang mempunyai keahlian pada bidang multimedia.
4. *Test the artifact* (Uji coba Produk)
 

Tahap keempat yaitu uji coba produk. Setelah media yang dirancang selesai dan sudah dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media maka media akan di ujicobakan atau penerapan pada guru dan peserta didik kelas I sekolah dasar. Uji coba kepada guru dilakukan untuk mengetahui kelayakan dan kesesuaian media sebelum di ujicobakan kepada peserta didik. Uji coba yang dilakukan pada peserta didik kelas I SD dilakukan untuk mengetahui keefektifan, kemudahan, kelayakan, serta kemanfaatan produk yang sudah dikembangkan dengan melihat hasil dari respons peserta didik setelah kegiatan belajar mengajar.
5. *Evaluate the testing results* (Evaluasi hasil Uji coba)
 

Tahap kelima yaitu evaluasi hasil uji coba produk. Evaluasi ini dilakukan berdasarkan data hasil respon yang telah diterima untuk menyempurnakan media dengan merevisi berdasarkan masukan serta saran dari ahli, guru dan peserta didik. Pada tahap evaluasi ini dilakukan perbaikan produk berdasarkan masukan dari ahli materi dan ahli media serta dari hasil uji coba.
6. *Communicate the testing results* (Komunikasi hasil uji coba)

Hasil dari evaluasi dan analisis data pada proses sebelumnya kemudian dibuat kesimpulannya dan hasil kesimpulan tersebut dikomunikasikan pada sidang skripsi.

### 3.3. Partisipan dan Tempat Penelitian

Partisipan pada penelitian ini yaitu terdiri dari ahli dan pengguna atau responden. Secara lengkap partisipan penelitian dijabarkan sebagai berikut :

1. Ahli Materi, merupakan dosen ahli dalam bidang Bahasa Indonesia di prodi PGSD UPI Kampus Cibiru. Yang memeriksa kesesuaian materi yang terdapat dalam media *powerpoint* interaktif yang telah peneliti buat.
2. Ahli Media, merupakan dosen ahli dalam bidang media di prodi Multimedia UPI Kampus Cibiru. Untuk memeriksa *powerpoint* interaktif dari segi desain, tampilan, pemilihan warna dan *font*, tata letak materi, dan kemenarikan media.
3. Guru dan Siswa, merupakan responden dan pengguna yang diperlukan untuk memberikan tanggapan sebagai pengguna pada media berbasis aplikasi yang dikembangkan. Guru dan Siswa yang dipilih yaitu Guru Kelas I SD dan Siswa Kelas I SD dari SDN 2 Karanganyar Ciamis.

Penelitian ini dilakukan di salah satu sekolah dasar yang berlokasi di Desa Karanganyar, Kecamatan Cijeungjing, Kabupaten Ciamis yaitu SDN 2 Karanganyar.

### 3.4. Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini, data dikumpulkan melalui instrumen penelitian dalam bentuk angket yang diberikan kepada validator dan responden, wawancara kepada guru kelas I SD dan tes yang ditujukan untuk siswa kelas I SD.

#### a. Angket

Angket atau kuesioner adalah teknik atau cara pengumpulan data secara tidak langsung yang berisi beberapa pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab dan direspon oleh responden atau subjek penelitian (Sudaryono, 2016). Angket disediakan untuk subjek penelitian dalam memberikan penilaian terhadap produk pengembangan *powerpoint* interaktif berbasis android. Angket validasi diberikan kepada para ahli untuk memperoleh tanggapan serta respon dari produk

pengembangan *powerpoint* interaktif berbasis android. Angket validasi diberikan kepada ahli materi dan ahli media yang meliputi aspek isi materi, desain produk, interaksi pengguna, motivasi, dan aksesibilitas. Angket validasi yang diberikan kepada dosen ahli materi dan ahli media dengan memberikan lembar validasi beserta produk *powerpoint* interaktif berbasis android yang telah diproduksi yang kemudian dinilai serta diberikan tanggapan dan masukan oleh para ahli. Apabila para ahli memberikan tanggapan bahwa media harus diperbaiki, tanggapan tersebut menjadi bahan tindak lanjut merevisi media. Angket juga diberikan kepada responden yaitu guru dan peserta didik kelas I SD. Angket respon ini diberikan kepada guru dan peserta didik mengenai respon penggunaan mengenai media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis android untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada siswa kelas I SD.

b. Wawancara

Wawancara merupakan teknik atau cara pengumpulan data yang digunakan untuk mendapatkan informasi secara langsung dari sumbernya dan dilakukan dengan percakapan antara pewawancara dan responden (Sudaryono, 2016). Dalam penelitian ini wawancara dilakukan untuk mendapatkan suatu informasi mengenai masalah yang untuk dijadikan penelitian. Wawancara yang digunakan dalam penelitian ini yaitu wawancara terstruktur dengan pertanyaan terbuka. Teknik wawancara ini dilakukan dengan cara melakukan tanya jawab kepada guru kelas I SD mengenai masalah yang akan diteliti dan ditemukan masalahnya yaitu masih terdapat peserta didik yang belum lancar dalam membaca dan juga media pembelajaran yang digunakan belum menggunakan teknologi.

c. Tes

Tes adalah alat pengumpulan data yang berisi seperangkat soal atau pertanyaan yang digunakan untuk mengukur keterampilan pengetahuan, kecerdasan, kemampuan, atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok dan dapat diartikan sebagai alat untuk mengukur pengetahuan atau penguasaan objek ukur terhadap konten atau materi tertentu (Sudaryono, 2016). Tes dilakukan setelah proses kegiatan belajar menggunakan media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis android untuk mengetahui peningkatan kemampuan membaca permulaan peserta didik. Tes membaca permulaan ini dilakukan diakhir setelah

proses pembelajaran selesai untuk dibandingkan dengan hasil tes membaca permulaan dari hasil tes membaca bersama guru kelas I sekolah dasar.

### 3.5. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian yang akan dilakukan membutuhkan sebuah instrumen penelitian. Instrumen penelitian yaitu alat yang bisa digunakan untuk mengumpulkan ataupun mengukur suatu objek dalam sebuah penelitian. Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data yang valid dan reliabel mengenai media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis android untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada siswa kelas I SD ini yaitu Wawancara, Angket Validasi ahli, Angket Respon dan Tes yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab oleh subjek penelitian. Subjek penelitian disini yaitu dosen ahli materi, dosen ahli media, guru, dan siswa kelas I SD.

Instrumen dalam penelitian ini yaitu berupa Wawancara pra penelitian kepada guru kelas I SD. Lembar angket validasi untuk dosen ahli materi dan ahli media. Angket respon guru dan angket respon peserta didik. Tes untuk mengukur apakah ada peningkatan sesudah menggunakan media. Berikut merupakan penjabaran dari instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini :

#### 1. Pedoman Wawancara

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan wawancara terstruktur yang dilakukan kepada guru kelas I SDN 2 Karanganyar Ciamis. Kegiatan wawancara guru kelas ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dan data tentang kemampuan membaca permulaan siswa kelas I dan media pembelajaran yang digunakan selama pembelajaran. Berikut kisi-kisi wawancara kepada guru :

*Tabel 3. 1 Kisi-kisi Wawancara*

| No. | Pertanyaan  |
|-----|---|
| 1.  | Adakah siswa yang masih kesulitan dalam membaca? Kesulitan membaca seperti apa yang terjadi?                                  |
| 2.  | Media pembelajaran apa yang digunakan ketika menyampaikan materi pembelajaran khususnya untuk meningkatkan membaca permulaan? |

Yosa Aprilia Azzahra, 2022

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWERPOINT INTERAKTIF BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN PADA SISWA KELAS I SD**

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

|    |   |
|----|---|
| 3. | Bagaimana minat siswa ketika berlangsungnya kegiatan membaca? |
|----|---|

## 2. Angket Validasi Ahli

Lembar validasi ahli digunakan untuk memvalidasi kelayakan dari media pembelajaran yang dikembangkan. Berikut ini angket validasi ahli :

### a. Lembar Angket Validasi Ahli Materi

Angket diisi oleh ahli materi yaitu ahli di bidang Bahasa Indonesia yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan dari materi yang tercantum pada media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis android untuk kelas I SD. Dengan memilih opsi (Sangat Baik, Baik, Kurang, Sangat Kurang), masing-masing opsi tersebut memiliki skor secara berurutan 4-3-2-1. Aspek penilaian ahli materi dapat dilihat pada tabel kisi-kisi berikut :

*Tabel 3. 2 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi*

| <b>Aspek</b>       | <b>Kriteria Penilaian</b>  |
|--------------------|--|
| Isi Materi         | Kesesuaian dengan KD   |
|                    | Kesesuaian dengan indikator pembelajaran   |
|                    | Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran  |
|                    | Kejelasan penyajian materi   |
|                    | Kesesuaian isi <i>powerpoint</i> dengan materi                                   |
|                    | Penggunaan ejaan, tata bahasa, dan tanda baca sesuai EBI                         |
|                    | Meningkatkan keterampilan membaca siswa  |
| Interaksi Pengguna | Interaksi siswa dengan <i>powerpoint</i> interaktif                              |
|                    | Penggunaan <i>powerpoint</i> interaktif memungkinkan siswa untuk belajar mandiri |
|                    | Kemudahan Navigasi   |
| Motivasi           | Memunculkan minat dan motivasi belajar   |
| Aksesibilitas      | Mudah digunakan oleh siswa   |
|                    | Mudah dimengerti oleh siswa  |



|  |                             |
|--|-----------------------------|
|  | Dapat digunakan dimana saja |
|  | Efektif dan efisien         |

Sumber : modifikasi LORI v1.5 (Leacock & Nesbit, 2007)

b. Lembar Angket Validasi Ahli Media

Angket ini diisi oleh ahli media untuk mengetahui kelayakan dari media *powerpoint* interaktif berbasis android dengan memilih opsi (Sangat Baik, Baik, Kurang, Sangat Kurang), masing-masing opsi tersebut memiliki skor secara berurutan 4-3-2-1. Aspek penilaian ahli media dapat dilihat pada tabel kisi-kisi berikut :

Tabel 3. 3 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Media

| Aspek              | Kriteria Penilaian  |
|--------------------|---|
| Desain Produk      | Kreatif dan Inovatif  |
|                    | Kualitas Visual (warna, gambar, animasi, video)             |
|                    | Ukuran huruf dapat dibaca dengan jelas.                     |
|                    | Kejelasan suara (audio di materi)                           |
|                    | Penggunaan bahasa mudah dipahami                            |
|                    | Ketepatan pemilihan ukuran dan jenis huruf                  |
|                    | Ketepatan tata letak teks dan gambar                        |
|                    | Gambar dan <i>background</i> menarik bagi peserta didik     |
| Interaksi Pengguna | Kemudahan Navigasi  |
|                    | Interaktif tanpa memerlukan bimbingan atau pelatihan khusus |
| Motivasi           | Memunculkan minat dan motivasi belajar                      |
| Aksesibilitas      | Mudah digunakan oleh siswa                                  |
|                    | Mudah dimengerti oleh siswa                                 |
|                    | Mempermudah proses pembelajaran membaca permulaan           |

|  |                             |
|--|-----------------------------|
|  | Efektif dan efisien         |
|  | Dapat digunakan dimana saja |

Sumber : modifikasi LORI vl.5 (Leacock & Nesbit, 2007)

### 3. Angket Respon Guru dan Siswa

Angket respon diisi oleh pengguna atau responden yaitu guru dan siswa. Angket ini diberikan untuk mengetahui tanggapan atau respon dan penilaian dari guru serta peserta didik kelas I terhadap media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis android dengan memilih opsi (Sangat Baik, Baik, Kurang, Sangat Kurang), masing-masing opsi tersebut memiliki skor secara berurutan 4-3-2-1. Aspek penilaian pengguna dapat dilihat pada tabel kisi-kisi berikut :

#### a. Kisi-kisi angket respons Guru Kelas I SD

*Tabel 3. 4 Kisi-kisi Angket Respons Guru*

| <b>Aspek</b> | <b>Kriteria Penilaian</b>  |
|--------------|--|
| Keseluruhan  | Materi sesuai dengan KD Bahasa Indonesia kelas I   |
|              | Media pembelajaran ini sesuai dengan tujuan pembelajaran                                     |
|              | Media pembelajaran ini memiliki tampilan yang menarik  |
|              | Bahasa yang digunakan dapat dipahami   |
|              | Media ini dapat memudahkan dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan                    |
|              | Media ini sesuai dengan karakteristik siswa SD Kelas I                                       |
|              | Kualitas Visual (gambar, warna, animasi, video)  |
|              | Kualitas Audio (pada materi)   |
|              | Media <i>powerpoint</i> interaktif berbasis android ini dapat digunakan melalui pembelajaran |

|  |   |
|--|---|
|  | jarak jauh  |
|  | Media pembelajaran ini dapat digunakan berulang-ulang                                 |
|  | Media menarik minat dan perhatian siswa   |
|  | Media pembelajaran ini merupakan salah satu inovasi yang bagus dalam dunia pendidikan |

Sumber : modifikasi LORI v1.5 (Leacock & Nesbit, 2007)

b. Kisi-kisi angket respons siswa kelas I SD

*Tabel 3. 5 Kisi-kisi Angket Respons Siswa*

| Aspek      | Kriteria Penilaian   |
|------------|--|
| Desain     | Tampilan <i>powerpoint</i> interaktif berbasis android menarik bagi saya |
|            | Ukuran huruf pada media dapat dilihat dengan jelas                       |
|            | Gambar dan kata dapat dilihat dan dibaca dengan jelas                    |
| Isi Materi | Kemudahan memahami materi  |
|            | Kemenarikan penyampaian materi   |
|            | Kejelasan penyampaian materi   |
| Media      | Kemudahan menggunakan media  |
|            | Keterbacaan tulisan pada media   |
|            | Media ini dapat memotivasi belajar                                       |
|            | Media ini membantu dalam belajar membaca permulaan                       |
|            | Kemenarikan media pembelajaran   |
|            | Media ini bermanfaat dalam pembelajaran jarak jauh                       |
|            | Setelah menggunakan media ini kemampuan membaca permulaan saya meningkat |

## 4. Tes

Tes dilakukan untuk mengetahui hasil dari penggunaan media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis android. Tes ini dilakukan untuk mengukur apakah ada peningkatan dari sebelumnya setelah menggunakan media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis android pada kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SD.

Data tes diperoleh dari tes membaca tentang kemampuan membaca permulaan setelah menggunakan media pembelajaran. Hasil dari tes ini nanti dibandingkan dengan nilai membaca yang telah dilakukan oleh guru sebelumnya. Instrumen lembar tes menggunakan skala likert 1–4 dengan kriteria skor sebagai berikut :

*Tabel 3. 6 Rubrik Penilaian Instrumen Tes*

| No. | Aspek yang dinilai                  | Patokan  | Skor | Kategori    |
|-----|-------------------------------------|--|------|-------------|
| 1.  | Ketepatan dalam menyuarakan tulisan | Tepat dalam menyuarakan kata-kata dan kalimat sederhana        | 4    | Sangat Baik |
|     |                                     | Cukup tepat dalam menyuarakan kata-kata dan kalimat sederhana  | 3    | Baik        |
|     |                                     | Kurang tepat dalam menyuarakan kata-kata dan kalimat sederhana | 2    | Cukup       |
|     |                                     | Tidak tepat dalam menyuarakan kata-kata dan kalimat sederhana  | 1    | Kurang      |
| 2.  | Kewajaran lafal/kejelasan membaca   | Wajar, tidak dibuat-buat dan tidak menunjukkan ciri kedaerahan | 4    | Sangat Baik |
|     |                                     | Kurang wajar, tidak dibuat-buat dan tidak menunjukkan ciri     | 3    | Baik        |

|    |                          |  |   |             |
|----|--------------------------|--|---|-------------|
|    |                          | kedaerahan   |   |             |
|    |                          | Cukup wajar, dibuat-buat dan menunjukkan ciri kedaerahan   | 2 | Cukup       |
|    |                          | Tidak wajar, dibuat-buat dan menunjukkan ciri kedaerahan   | 1 | Kurang      |
| 3. | Ketepatan Intonasi       | Tepat dalam penggunaan intonasi                            | 4 | Sangat Baik |
|    |                          | Baik dalam penggunaan intonasi                             | 3 | Baik        |
|    |                          | Cukup dalam penggunaan intonasi                            | 2 | Cukup       |
|    |                          | Kurang dalam penggunaan intonasi                           | 1 | Kurang      |
| 4. | Kelancaran dalam membaca | Lancar dalam membaca kalimat sederhana                     | 4 | Sangat Baik |
|    |                          | Lancar, tetapi belum tepat dalam membaca kalimat sederhana | 3 | Baik        |
|    |                          | Cukup lancar dalam membaca kalimat sederhana               | 2 | Cukup       |
|    |                          | Tidak lancar dalam membaca kalimat sederhana               | 1 | Kurang      |
| 5. | Kejelasan Suara          | Suara jelas dan tidak terbata-bata                         | 4 | Sangat Baik |
|    |                          | Suara jelas, tetapi kurang tepat dan tidak terbata-bata    | 3 | Baik        |
|    |                          | Suara kurang jelas dan tidak terbata-bata                  | 2 | Cukup       |

|  |  |                                    |   |        |
|--|--|------------------------------------|---|--------|
|  |  | Suara tidak jelas dan terbata-bata | 1 | Kurang |
|--|--|------------------------------------|---|--------|

Sumber : (Salmiati dan Samsuri, 2018)

### 3.6. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Menurut Sugiyono (2015) deskriptif digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menjelaskan data yang telah terkumpul. Data yang diperoleh dari hasil jawaban wawancara dan angket yang sudah diolah hingga mendapatkan data kualitatif disajikan dalam bentuk deskriptif kualitatif. Data deskriptif kuantitatif diperoleh dari hasil angket ahli media, ahli materi, guru, dan peserta didik dengan menggunakan skala likert. Skala Likert menurut Sugiyono (2015) merupakan alat yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok orang mengenai fenomena sosial, fenomena sosial ini disebut variabel penelitian. Berikut tabel skor skala likert menurut Sugiyono (2015):

*Tabel 3. 7 Skor berdasarkan Skala Likert*

|              |       |              |               |
|--------------|-------|--------------|---------------|
| Sangat Layak | Layak | Kurang Layak | Tidak Layak   |
| Sangat Baik  | Baik  | Kurang       | Sangat Kurang |
| 4            | 3     | 2            | 1             |

Sumber : Modifikasi (Sugiyono, 2015)

Hasil dari data yang telah diterima dari hasil skor skala likert kemudian dioleh menggunakan perhitungan persentase rata-rata dari setiap angket. Skor tersebut dijumlahkan kemudian diubah kedalam bentuk persentase. Rumus penghitungan skor dirincikan sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase

f = Jumlah skor yang didapat/jumlah nilai frekuensi

N = Jumlah nilai ideal/skor maksimal

Selanjutnya hasil angka persentase yang telah diperoleh dari perhitungan tersebut diubah menjadi bentuk kualitatif deskriptif dengan menggunakan metode

Yosa Aprilia Azzahra, 2022

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWERPOINT INTERAKTIF BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN PADA SISWA KELAS I SD**

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

penafsiran menurut Arikunto (1998:57) (dalam Kamelta, 2013) yang termuat dalam tabel dibawah ini :

*Tabel 3. 8 Interpretasi Skor*

| No. | Persentase | Kategori                 | Tindakan     |
|-----|------------|--------------------------|--------------|
| 1.  | 0 – 20 %   | Tidak Baik/Tidak Layak   | Revisi       |
| 2.  | 21 – 40 %  | Kurang Baik/Kurang Layak | Revisi       |
| 3.  | 41 – 60 %  | Cukup Baik/Cukup Layak   | Revisi       |
| 4.  | 61 – 80 %  | Baik/Layak               | Tidak Revisi |
| 5.  | 81 – 100 % | Sangat Baik/Sangat Layak | Tidak Revisi |

Sumber : Arikunto (1998:57) (dalam Kamelta, 2013)

Penilaian media *powerpoint* interaktif berbasis android ini ditentukan dengan mendapatkan persentasi skor yaitu  $\geq 61\%$  atau minimal memperoleh 61% dalam penilaian yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Jika penilaian yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media menunjukkan kualifikasi baik atau layak maka media pembelajaran ini dapat diujicobakan pada tahap selanjutnya yaitu guru dan peserta didik. Jika penilaian yang diberikan oleh guru menunjukkan baik dan penilaian dari peserta didik juga menunjukkan baik serta dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan maka media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis android ini layak digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan di Kelas I SD.

### 3.7. Penyajian Data

Penyajian data yaitu sekumpulan informasi yang tersusun secara sistematis yang memberikan adanya kemungkinan untuk menarik kesimpulan serta pengambilan tindakan yang dilakukan agar data hasil reduksi dapat terorganisir sehingga dapat mempermudah pembaca untuk memahami isi data.

Data yang telah diterima dari hasil angket dan tes kemudian diolah sedemikian rupa sehingga mendapatkan data kualitatif dengan kategori sangat layak, layak, kurang layak, dan tidak layak. Selanjutnya, hasil data tersebut akan disajikan ke dalam bentuk teks narasi (deskripsi) dan tabel.

### 3.8. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi

Kesimpulan dan verifikasi merupakan tahap akhir yang merupakan tahap memberikan kesimpulan dari semua data hasil penelitian yang didapatkan. Hasil kesimpulan penelitian pada awal masih bersifat sementara, namun akan mengalami perubahan jika pada penelitian tidak ditemukan bukti-bukti yang lebih kuat dari data selanjutnya.

Kesimpulan ini dilakukan bertujuan untuk menjawab rumusan permasalahan yang telah dilakukan pada sebelumnya yaitu pada Bab I. Hasil akhir dari analisis data penelitian media pembelajaran ini yaitu mengenai kelayakan Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif berbasis Android untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada siswa kelas I SD dan juga mengenai apakah media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis android ini dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SD.