

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

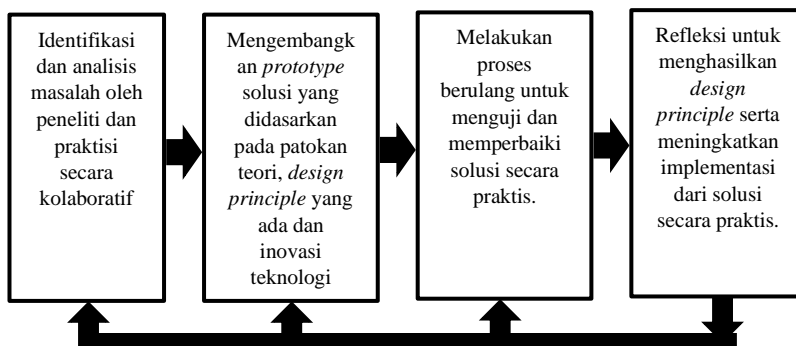
3.1 Metode Penelitian

Penelitian ini berfokus pada perancangan dan pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD pada mata pelajaran PKn. Penelitian yang dilakukan akan menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran *PowerPoint* interaktif, yang mana setelah dibuatnya produk ini akan dilakukan validasi oleh para ahli pada bidang media pembelajaran dan pembelajaran PKn di SD untuk memperoleh kelayakan. Setelah memperoleh kelayakan berdasarkan data hasil validasi, kemudian produk media pembelajaran *PowerPoint* interaktif akan diuji cobakan untuk mengukur variabel *y*, yaitu hasil belajar. Maka dari itu, berdasarkan tahap yang dilakukan pada penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dengan menggunakan metode *Design and Development (D&D)* atau dikenal juga dengan nama *Design Research*.

Menurut Plomp (Nugraha, 2017) *“to design / develop intervention (such as programmes, teaching learning strategies and materials, products and systems) with the aim to solve a complex educational problem and to advance our knowledge about the characteristics of these interventions and the processes to design and develop them.”* Artinya, *Design Research* adalah suatu kajian sistematis tentang merancang, mengembangkan dan mengevaluasi intervensi pendidikan (seperti program, strategi, bahan pelajaran, produk dan sistem) sebagai solusi untuk memecahkan masalah yang kompleks dalam praktik pendidikan, yang juga bertujuan untuk memajukan pengetahuan kita tentang karakteristik dari intervensi-intervensi tersebut serta proses perancangan dan pengembangannya.

Dari definisi di atas dapat kita simpulkan bahwa *Design Research* bertujuan untuk mengembangkan pembelajaran sebagai solusi bagi permasalahan yang ada. dalam penelitian ini, hal yang paling diperhatikan adalah proses perancangan dan pengembangan media pembelajaran yang merupakan solusi terhadap permasalahan pendidikan di kelas 4 SD pada mata pelajaran PKn yaitu hasil belajar siswa pada aspek kognitif.

Adapun desain penelitian yang digunakan ialah desain penelitian model Reeves (Fadhillah, 2017). Berikut langkah-langkah pelaksanaan design research pada model Reeves:



Gambar 3. 1 Desain Penelitian Model Reeves

Penelitian ini akan dilakukan sampai peneliti mendapatkan desain media yang prinsip berdasarkan hasil refleksi dari produk pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif. Hal tersebut dilakukan untuk lebih meningkatkan implementasi dari solusi yang diberikan untuk menghasilkan *design principle*.

3.2 Tahap Penelitian

3.2.1 Tempat Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan penelitian di SDN 1 Pasanggrahan, yang beralamatkan di Jl. Raya Sukawening, Desa Pasanggrahan, Kec. Sukawening, Kab. Garut, 44184.

3.2.2 Sumber Data Penelitian

Jumlah populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN 1 Pasanggrahan yang terdiri dari 24 siswa. Sedangkan yang menjadi sampel dalam penelitian ini hanya 20 siswa.

3.2.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah observasi, kuisioner/angkat dan dokumentasi. Ketiga teknik tersebut digunakan sebagai upaya untuk memperoleh informasi dan data secara maksimal yang akan menunjang penelitian ini.

1. Observasi

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan observasi secara terangterangan dan tersamar. Secara terang-terangan yaitu, peneliti meminta izin kepada pihak sekolah dan memberitahukan kepada siswa, bahwa peneliti akan melakukan penelitian, dan penelitian tersamar digunakan untuk menghindari pengambilan data dari pihak lain yang sifatnya masih rahasia. Teknik observasi dilakukan untuk mengetahui permasalahan dan keadaan sebenarnya di lapangan mengenai pembelajaran PKn pada siswa kelas IV SD serta penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran tersebut.

2. Wawancara

Peneliti menggunakan pedoman wawancara sebagai acuan untuk memberikan pertanyaan, namun pertanyaan-pertanyaan yang diberikan dapat dikembangkan sesuai dengan jawaban subjek dan kondisi lapangan.

3. Angket

Teknik pengumpulan data berikutnya dalam penelitian ini yaitu menggunakan angket atau kuisioner. Angket akan ditujukan untuk ahli media dan praktisi pembelajaran untuk memperoleh tanggapan atas kualitas media dan saran mengenai produk media pembelajaran yang telah dibuat untuk dilakukan perbaikan. Instrumen angket/kuisioner ini disusun untuk mengetahui kualitas dan kelayakan dari media pembelajaran *PowerPoint* interaktif yang dikembangkan.

3.2.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat ukur penelitian. Instrumen penelitian bisa juga dikatakan sebagai alat bantu yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data hasil penelitian. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen non tes dan instrumen tes

1. Instrumen Non Tes

Instrumen penelitian yang digunakan peneliti yaitu angket atau kuisioner. Angket berisi pertanyaan atau pernyataan yang harus direspon atau dijawab oleh responden. Instrumen ini digunakan untuk memperoleh data dari ahli media dan praktisi pembelajaran sebagai bahan evaluasi media pembelajaran yang dikembangkan.

Adapun data yang diperoleh berdasarkan uji coba pengembangan media pembelajaran ini berupa data kuantitatif. Data kuantitatif yang diperoleh melalui angket penilaian dianalisis dengan teknik deskriptif kuantitatif yang diungkapkan dalam distribusi skor terhadap kategori skala yang telah ditentukan. Setiap pertanyaan diberi bobot 1, 2, 3, dan 4 yang diuraikan sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Kriteria Penilaian Instrumen Non Tes

Kriteria	Angka
Sangat Baik	4
Baik	3
Cukup	2
Kurang	1

Dalam hal ini responden hanya memberikan tanda checklist (✓) pada jawaban yang paling sesuai dan memberikan keterangan apabila diperlukan. Berikut ini akan diberikan kisi-kisi instrumen untuk masing-masing responden.

1) Kisi-kisi Instrumen Validasi Pengembangan media Pembelajaran

Instrumen validasi media pembelajaran *PowerPoint* interaktif ditinjau dari beberapa aspek sebagai berikut:

Tabel 3. 2 Kisi-kisi Angket Validasi Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif

No	Aspek	Indikator	No Item
1	Aspek Audio Visual	Media bersifat sederhana dan menarik	1
		Media dapat memikat perhatian siswa	2
		Media dapat dengan mudah diterima oleh sasaran berdasarkan tujuan yang akan dicapai (komunikatif)	3
		Tampilan media dibuat kreatif sesuai dengan ide dan gagasan	4

		Animasi gambar menarik	5
		Gambar jelas dan mudah dipahami	6
		Audio (efek musik) yang digunakan tidak mengganggu	7
		Desain background jelas (tidak blur)	8
		Ketepatan pemilihan jenis huruf	9
		Warna backgroud dan tulisan memiliki kombinasi yang tepat	10
		Ketepatan ukuran huruf	11
		Ketepatan dalam penempatan teks	12
		Penempatan gambar	13
		Ketepatan pemilihan gambar	14
		Pergantian slide menarik serta tidak monoton	15
		Kejelasan teks	16
		Desain efektif tidak mengganggu tulisan	17
		Tombol navigasi	18
		Mudah untuk dibaca	19
2	Aspek Isi	Media berisi standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator serta tujuan pembelajaran	1
		Media dapat mencakup materi pelajaran yang akan dicapai siswa sesuai dengan indikator	2
		Media berisi seluruh kegiatan belajar mengajar yang akan dilaksanakan	3
		Kebenaran dan ketepatan isi materi (teori)	4

		Materi yang terdapat dalam media memiliki cakupan yang luas dan memadai	5
		Materi ajar runtut dan sistematis	6
		Media dapat mendorong siswa untuk bekerjasama	7
		Media terdapat soal evaluasi pembelajaran	8
		Media mempermudah siswa dalam memperdalam materi	9
3	Aspek Kebermanfaatan Media	Media dapat membangun komunikasi yang efektif antara guru dan siswa	1
		Media memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif	2
		Media dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran	3
		Media dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam menunjukan bentuk keberagaman budaya Indonesia	4
		Media dapat meningkatkan sikap kewarganegaraan (menghargai adanya keberagaman)	5
4	Aspek Lainnya	Terdapat petunjuk penggunaan media	1
		Pengoperasian media mudah digunakan	2
		Bahasa yang digunakan dalam media sangat sederhana dan mudah dipahami	3
		Media yang dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran	4

		Media yang dikembangkan sesuai dengan durasi waktu	5
		Kesesuaian isi dengan tombol navigasi	6

2) Kisi-kisi Instrumen Validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Tabel 3. 3 Kisi-kisi Angket Validasi Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif

No	Aspek	Indikator	No Item
1	Identitas RPP	Komponen lengkap identitas RPP (satuan pendidikan, kelas, semester, alokasi waktu, pembelajaran ke-)	1
		Ketepatan penulisan KI dan KD	2
2	Perumusan Indikator	Kesesuaian rumusan IPK dengan KD	3
		Kesesuaian penggunaan KKO dengan kompetensi yang diukur	4
		Kesesuaian dengan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor	5
3	Perumusan Tujuan Pembelajaran	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan kompetensi dasar dan indikator	6
		Kelengkapan komponen ABCD (Audience, Behavior, Condition, Degree) dengan rumusan tujuan pembelajaran	7
4	Pemilihan Materi Ajar	Materi ajar sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran	8

		Materi ajar sesuai dengan karakteristik peserta didik	9
		Materi ajar yang digunakan sesuai dengan alokasi waktu	10
5	Pemilihan Sumber Belajar	Sumber belajar sesuai dengan KI dan KD	11
		Sumber belajar sesuai dengan materi pembelajaran	12
		Sumber belajar sesuai dengan karakteristik peserta didik	13
		Penulisan sumber belajar sesuai dengan aturan tata tulis	14
6	Pemilihan Media Belajar	Media belajar sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran	15
		Media pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran	16
		Media belajar sesuai dengan karakteristik peserta didik	17
7	Metode Pembelajaran	Metode pembelajaran sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran	18
		Metode pembelajaran sesuai dengan pendekatan yang digunakan	19
8	Kegiatan Pembelajaran	Menampilkan kegiatan pendahuluan dengan jelas	20
		Menampilkan kegiatan inti sesuai dengan pendekatan	21
		Menampilkan kegiatan penutup dengan jelas	22
		Kesesuaian penyajian dengan materi pembelajaran	23

		Kegiatan pembelajaran disusun berurutan sehingga pembelajaran berjalan dengan sistematis	24
9	Penilaian	Penilaian bersifat autentik (kontekstual dan menggunakan beragam teknik penilaian)	25
		Kesesuaian teknik, bentuk, dan instrumen penilaian dengan indikator yang akan dicapai	26
		Kesesuaian soal dengan kunci jawaban	27
		Kesesuaian tugas dengan rubrik penilaian	28
		Pedoman penskoran sesuai dengan soal dan rubrik penilaian	29
10	Lembar Kerja Peserta Didik	Kelengkapan unsur-unsur LKPD	30
		Rumusan petunjuk LKPD mudah dipahami siswa	31
		Kegiatan dalam pembelajaran mencerminkan kegiatan dalam LKPD	32
		Tampilan LKPD menarik	33
11	Bahasa	RPP menggunakan bahasa yang baik dan benar	34

2. Instrumen Tes

Instrumen tes yang digunakan berupa soal-soal pilihan ganda yang diberikan dalam bentuk pretest dan posttest. Tujuan dilakukannya *pre-test* untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa dalam kegiatan pembelajaran sebelum menggunakan media yang dikembangkan peneliti. Sedangkan *post-test* dilakukan untuk mengetahui sejauh mana peningkatan

hasil belajar siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif.

Soal tes digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa dan akan digunakan sebagai indikasi keefektifan media pembelajaran *PowerPoint*. Soal *pre-test* dan *post-test* yang diberikan sesuai dengan indikator pembelajaran.

3.2.5 Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh pada penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Adapun teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Analisis Deskriptif Kualitatif

Data kualitatif berupa umpan balik atau masukan yang diberikan oleh ahli media dan praktisi pembelajaran. Data-data tersebut kemudian dianalisis secara deskriptif dan digunakan untuk menjadi pertimbangan dan perbaikan dalam pengembangan media.

Data yang dianalisis meliputi data hasil wawancara terhadap guru, penilaian pedoman pengembangan produk dan data saran validasi produk. Hasil wawancara akan dianalisis untuk mengetahui gambaran kondisi awal pembelajaran dan kebutuhan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa. Sedangkan penilaian pedoman pengembangan produk dianalisis untuk mengetahui desain produk dengan prosedur pengembangan yang terdapat pada pedoman pengembangan produk. Untuk saran atau komentar validasi diperoleh melalui angket terbuka. Saran-saran tersebut juga akan digunakan peneliti untuk memperbaiki produk media pembelajaran *PowerPoint* interaktif yang dikembangkan. Menurut Miles dan Huberman (Sidiq dan Miftachul : 45) ada tiga langkah dalam menganalisis data kualitatif yaitu data reduksi, data display, dan verifikasi.

1) Data reduction (Reduksi Data)

Reduksi data pada penelitian ini merupakan rangkuman berupa saran atau tanggapan dari para ahli terhadap media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif yang telah dikembangkan.

2) Data display (Penyajian Data)

Setelah berhasil mereduksi data, selanjutnya yang dilakukan yaitu menyajikan data. Penyajian data akan memudahkan peneliti dalam memahami apa yang terjadi dan merencanakan langkah selanjutnya. Dalam penelitian ini data yang telah dianalisis selanjutnya disajikan dalam bentuk narasi berupa mendeskripsikan pada tiap-tiap aspek penilaian kelayakan rancangan media pembelajaran PowerPoint interaktif yang dikembangkan.

3) Conclusion Drawing/Verification (Penarikan Kesimpulan)

Pada langkah ini akan didapatkan kesimpulan awal yang selanjutnya terjadi verifikasi data yang kemudian akan memunculkan teori atau kesimpulan akhir. Adapun penarikan kesimpulan pada penelitian ini berupa media powerpoint interaktif yang telah dikatakan layak sesuai dengan saran dan tanggapan para ahli melalui proses validasi.

2. Analisis Deskriptif Kuantitatif

Data kuantitatif berupa skor dari penilaian oleh para ahli materi dan media pembelajaran. Skor data angket validasi materi dan media berpedoman pada skala *Likert* (kriteria 1 sampai 4). Kriteria 1 berarti kurang, kriteria 2 berarti cukup, kriteria 3 berarti baik, dan kriteria 4 berarti sangat baik. Langkah awal peneliti adalah menghitung rata-rata dari hasil verifikasi menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Nilai rata-rata yang diperoleh kemudian dikonversikan ke skala yang empat tadi dengan menentukan jarak interval terlebih dahulu. Penentuan jarak interval (J_i) dapat diperoleh dengan rumus:

$$J_i = \frac{(t - r)}{J_k}$$

Keterangan:

t = skor tertinggi ideal dalam skala ; 4

r = skor terendah ideal dalam skala ; 1

J_k = jumlah kelas interval ; $(4 - 1) \div 4 = 0,75$

Hasil dari perhitungan rata-rata skor yang diperoleh kemudian dikonversikan dari data kuantitatif menjadi data kualitatif sesuai tabel 3.4 klasifikasi kriteria penilaian media pembelajaran *PowerPoint* interaktif skala 4 adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 4 Klasifikasi Kriteria Penilaian Hasil Validasi

Skor Akhir	Klasifikasi
3,25 – 4,00	Sangat Baik (SB)
2,50 – 3,25	Baik (B)
1,75 – 2,50	Cukup (C)
1,00 – 1,75	Kurang (K)

3. Analisis Hasil Belajar

Mean digunakan untuk mengukur nilai rata-rata suatu kelompok data. Peningkatan kompetensi yang terjadi sebelum dan sesudah pembelajaran dihitung dengan menganalisis hasil dari mean dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Mean} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

Mean : Rata-rata

$\sum x$: Jumlah data

N : Banyak data

Tabel 3. 5 Kualifikasi Penilaian Hasil Belajar Siswa

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
0 – 20	Sangat Kurang
21 – 40	Kurang
41 – 60	Cukup
61 – 80	Baik
81 – 100	Sangat Baik

3.3 Prosedur Penelitian

Prosedur yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Analisis masalah oleh peneliti dan praktisi secara kolaboratif

Proses ini adalah tahap awal, peneliti akan melakukan identifikasi dan analisis masalah yang terjadi di lapangan, hal ini bisa dilakukan melalui observasi dan wawancara kepada guru kelas IV SD. Pada tahap ini peneliti melakukan studi pendahuluan untuk menganalisis permasalahan yang biasa terjadi pada pembelajaran PKn di SD kelas IV.

Tahap analisis merupakan tahap pengumpulan data terkait permasalahan kebutuhan siswa yang dilakukan untuk menentukan produk yang akan dikembangkan dalam penelitian. Dalam penelitian ini peneliti menganalisis dua komponen yaitu:

- 1) Analisis kebutuhan siswa yang bertujuan untuk mengetahui kebutuhan apa saja yang diperlukan siswa sebagai media pembelajaran agar siswa mampu memahami pembelajaran dengan mudah.
- 2) Analisis materi, dalam penelitian ini yang dianalisis adalah materi bentuk keberagaman budaya Indonesia yang terikat dengan persatuan dan kesatuan (KD 3.4 dan 4.4). Tujuan dari kegiatan analisis materi adalah agar tidak salah dalam pembuatan media.

2. Mengembangkan *prototype* solusi yang didasarkan pada patokan teori, *design principle* yang ada dan inovasi teknologi.

Setelah mendapatkan data di lapangan melalui hasil studi pendahuluan, peneliti menghubungkan data tersebut dengan teori-teori yang relevan. Kemudian dikembangkanlah suatu desain produk untuk memecahkan masalah yang terjadi. Pada tahap ini terdapat perencanaan media dan pengembangan produk.

1) Perencanaan Media

Data yang telah diperoleh akan digunakan sebagai bahan untuk desain media yang disesuaikan dengan masalah kebutuhan siswa yang ditemukan.

Langkah yang dilakukan peneliti pada tahap ini adalah sebagai berikut:

- a. Melakukan tinjauan KI/KD yang sesuai dengan materi bahasan yang akan terdapat pada *PowerPoint*. Selanjutnya, peneliti akan

mengumpulkan materi yang sesuai dengan KD mengenai bentuk keberagaman budaya Indonesia yang terikat dengan persatuan dan kesatuan dari berbagai sumber yang terpercaya.

- b. Mengkaji materi tentang media interaktif berbasis *PowerPoint* sebagai dasar dalam desain media.

2) Pengembangan Produk

- a. Mengembangkan desain media *PowerPoint* interaktif

Langkah pertama, peneliti mengumpulkan video, foto, gambar, musik yang berkaitan dengan materi kemudian menentukan konsep tampilan pada *PowerPoint*. Selanjutnya peneliti menata dan mendesain tampilan setiap slide dengan video, foto, gambar, musik dengan materi yang akan dipelajari. Langkah terakhir yaitu melakukan proses *hyperlink* pada slide tertentu.

- b. Menyusun materi pembelajaran pada media

Materi yang digunakan dalam media *PowerPoint* Interaktif adalah materi bentuk keberagaman budaya Indonesia yang terikat dengan persatuan dan kesatuan. Pada tahap ini isi materi disusun secara sistematis sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

- c. Menyusun kisi-kisi dan membuat instrumen penilaian untuk menilai kualitas media pembelajaran *PowerPoint* interaktif yang telah dikembangkan.
- d. Melakukan validasi instrumen kepada dosen pembimbing.

3. Melakukan proses berulang untuk menguji dan memperbaiki solusi secara praktis.

Setelah produk selesai dikembangkan, selanjutnya peneliti melakukan Uji coba awal yang bertujuan untuk memvalidasi media pembelajaran *PowerPoint* interaktif. Validasi dilakukan kepada ahli materi dan ahli media untuk mengetahui tingkat kelayakan media dalam pembelajaran. Selanjutnya peneliti melakukan uji coba terbatas dengan subjek penelitian siswa kelas IV SD melalui pelaksanaan pembelajaran menggunakan hasil dari pengembangan media *PowerPoint* dan memberikan tes untuk mengetahui apakah adanya

peningkatan hasil belajar siswa setelah diuji cobakannya media pembelajaran *PowerPoint* interaktif yang telah dikembangkan.

Peneliti akan melakukan revisi atau perbaikan terhadap produk media yang dikembangkan sesuai hasil uji coba dan pertimbangan pembimbing, hal inilah yang akan menjadi dasar pengembangan produk agar terciptanya produk media pembelajaran yang lebih baik. Setelah revisi selesai, maka dilakukan uji coba kembali. Proses ini akan terus berulang apabila produk belum menunjukkan tingkat kelayakan yang baik. Namun apabila proses hasil uji coba menunjukkan hasil kelayakan yang baik, pengujian media akan dihentikan dan didapatkan model hipotetik media pembelajaran *PowerPoint* interaktif yang layak untuk digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran PKn.

4. Refleksi untuk menghasilkan *design principle* serta meningkatkan implementasi dari solusi secara praktis.

Pada tahap terakhir peneliti melakukan refleksi atas penilaian para ahli dan hasil uji coba media *PowerPoint* interaktif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Kekurangan yang ditemukan selama proses uji coba akan dijadikan sebagai solusi untuk perbaikan sampai dihasilkan produk yang benar-benar layak digunakan.

3.4 Tahap Pengembangan (Pembuatan dan Pengujian)

Tahap pengembangan produk awal yaitu meliputi kegiatan penentuan desain produk yang hendak dikembangkan. Pada fase ini peneliti melakukan kegiatan sebagai berikut:

1. Pembuatan Produk

Berikut ini adalah langkah-langkah produk yang akan dikembangkan:

1) Tampilan awal atau Beranda

Tampilan beranda dibuat seperti menu, didalamnya terdapat pilihan menu eksplorasi, kuis, pengenalan, pesan, dan piagam.

2) Isi

Materi tentang bentuk keberagaman budaya Indonesia yang terikat dengan persatuan dan kesatuan. Peneliti membuat desain tampilan yang sesuai

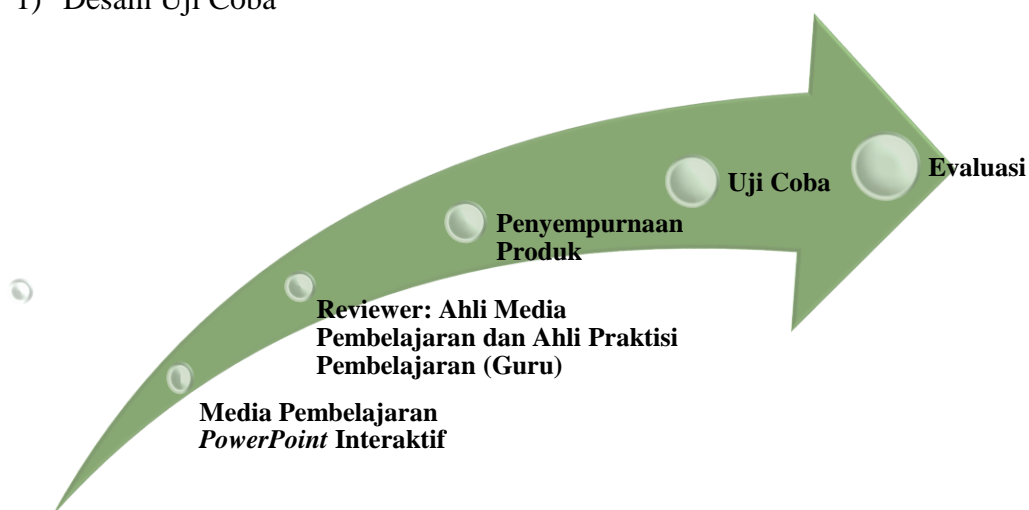
dengan materi, terdapat peta negara Indonesia yang akan terhubung pada beranda provinsi atau daerah. Beranda provinsi didesain dengan tampilan gambar khas daerah tersebut dan terdapat menu yang merupakan submateri bentuk keberagaman budaya Indonesia. Materi pembelajaran divisualisasikan dalam bentuk gambar, video, dan musik.

3) *Hyperlink*

Tombol pada setiap slide diproyeksikan secara *hyperlink*, dimana pengguna tidak perlu membuka slide secara berurutan. Sehingga pengguna media pembelajaran bisa menghendaki apa yang ingin dia ketahui terlebih dahulu.

2. Uji Coba Produk

1) Desain Uji Coba



Gambar 3. 2 Desain Uji Coba Penelitian

2) Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif adalah ahli media pembelajaran dan ahli praktisi pembelajaran (Guru Kelas IV) SDN 1 Pasanggrahan.

Dalam pemilihan SDN 1 Pasanggrahan sebagai lokasi penelitian didasarkan pada siswa belum pernah melakukan pembelajaran dengan menggunakan *PowerPoint* interaktif. Berikut penjelasan terkait subjek uji coba:

- a. Ahli Media dan Materi Pembelajaran

Ahli media dan materi merupakan dosen yang ahli dalam menguasai media pembelajaran. Adapun klasifikasi ahli dalam penelitian pengembangan ini adalah:

- a) Dosen yang menguasai karakteristik media pembelajaran
 - b) Dosen yang menguasai materi pembelajaran.
 - c) Memiliki wawasan pemahaman yang relevan terhadap produk yang dikembangkan
 - d) Bersedia menjadi penguji produk pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif.
- b. Ahli Praktisi Pembelajaran (Guru)

Ahli praktisi pembelajaran memberikan tanggapan dan penilaian terhadap pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif mata pelajaran PKn materi bentuk keberagaman budaya Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan. Adapun kualifikasi praktisi pembelajaran adalah guru tersebut sedang mengajar di tingkat lembaga SD (Sekolah Dasar).

- c. Uji Coba Lapangan

Jumlah populasi dari kelas IV yaitu sejumlah 24 siswa. Peneliti hanya mengambil sampel 20 siswa.

3. Hasil Uji Coba

Kegiatan ini untuk melakukan validasi produk dengan ketentuan berdasarkan penelitian yang diberikan kepada ahli media, dan praktisi pembelajaran (guru kelas) serta siswa siswi kelas IV SDN 1 Pasanggrahan. Saran serta kritikan para ahli terkait dengan keabsahan media dan penggunaan media tersebut. Validasi dilakukan untuk memperoleh data kualitas atau kelayakan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif dengan menggunakan instrumen validasi berupa angket.

4. Penyempurnaan Produk Akhir

Setelah media pembelajaran *PowerPoint* sudah diujicobakan, disempurnakan lagi melalui kegiatan revisi produk akhir. Revisi produk akhir ini dilakukan setelah validasi dengan ahli dan praktisi pembelajaran, sehingga

memperoleh masukan dari para ahli yang akan bermanfaat dalam pengerjaan revisi.