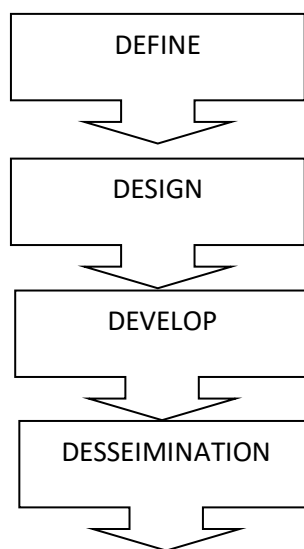


BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Berdasarkan topik dan kajian permasalahan yang telah dijelaskan di atas, maka peneliti memilih menggunakan metode penelitian pengembangan atau Research & Development. Dimana dalam melaksanakan pengembangan peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran. Dalam pelaksanaannya penelitian pengembangan atau R&D melibatkan pengguna, para ahli, untuk mengidentifikasi kelayakan media yang ada tersebut. .

Selanjutnya, ada metode Research & Development yang disebut 4D atau FourD metode inilah yang pada akhirnya dipilih oleh peneliti untuk dijadikan pendekatan dalam melaksanakan penelitian supaya mendapatkan hasil yang sesuai. Adapun Model pengembangan 4D ini dicituskan oleh Thiagarajan dkk tahun 1974. Dijelaskan oleh (Batubara, 2021) “Model pengembangan 4D sendiri merupakan akronim dari Define atau mendefinisikan, Design merancang, Develop mengembangkan, dan Dissemination atau penyebarluasan.” Adapun gambaran dari kegiatan penelitian pengembangan berdasarkan prinsip dari Thiagarajan dkk tersebut dapat diilustrasikan sebagai berikut ;



Gambar 3.3 Metode Penelitian Pengembangan 4D

Kemudian dalam melaksanakan kegiatan penelitian, peneliti terlebih dulu melaksanakan tinjauan ke lokasi yang dijadikan tempat untuk pelaksanaan penelitian di SD Negeri 03 Pener Jawa Tengah. Peneliti melaksanakan analisis kegiatan pembelajaran yang telah berlangsung sebelumnya di sd tersebut tanpa adanya variasi belajar contohnya tidak menggunakan media pembelajaran yang berbasis digital.

Kemudian kepada tahap selanjutnya, merupakan kegiatan pemilihan media yang tepat adapun dalam hal ini, peneliti menggunakan model SECTIONS dalam mempertimbangkan pemilihan media.

Dalam (Batubara, 2021) menjelaskan bahwa pemilihan media yang tepat berdasarkan prinsip SECTIONS yaitu Student yaitu menilik kondisi, kemampuan, minat, kebiasaan belajar siswa. Easy of Use atau kemudahan dalam penggunaan. Cost & Time yaitu mementingkan keterjangkauan biaya dan alokasi waktu yang tidak lama. Teaching & Selection Media yaitu kesesuaian media dengan strategi pembelajaran. Interaction atau sisi interaktifitas. Organizational issue atau pengelolaan potensi masalah penggunaan media pembelajara. Networking yaitu kemampuan menghubungkan siswa dengan proses pembelajaran. Security & Privacy yaitu keamanan pengguna media.

Dengan melaksanakan kegiatan penelitian yang dapat berlangsung di sekolah tersebut tentu menjadi sebuah kebanggaan yang dirasakan oleh peneliti untuk dapat melakukan inovasi pembelajaran yang berbasis teknologi seperti contohnya yaitu prezi tersebut.

3.2 Desain Penelitian

Penelitian dengan menggunakan metode penelitian & pengembangan atau Research & Development merupakan penelitian yang menguji keefektifan suatu produk. Seperti yang dijelaskan oleh (Sugiyono, 2009) mengemukakan bahwa Metode R&D adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut, desain penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti. Langkah tersebut yaitu :

3.2.1 Tahap pendefinisian (define) terdiri atas 5 langkah kegiatan yaitu analisis ujung depan, analisis siswa, analisis tugas, dan analisis konsep serta analisis tujuan

pembelajaran. Analisisujung depan bertujuan untuk mengetahui dan menetapkan masalah dasar yang dihadapi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Berdasarkan atas need assesment yang dilaksanakan dengan metode survey kepada supervisi pendidikan maka dinyatakan bahwa dapat didefinisikan kebutuhan akan media pembelajaran di lingkungan SDN 3 Pener sangat berpengaruh dan dibutuhkan :

3.2.1.1 Analisis awal, pada metode penelitian menggunakan desain 4D, yang dilakukan peneliti adalah melaksanakan observasi awal guna mengetahui kondisi pembelajaran dan situasi secara keseluruhan yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran. Sehingga memudahkan langkah peneliti kebutuhan penggunaan media pembelajaran di lingkungan sekolah.

3.2.1.2 Analisis siswa, pada tahapan ini peneliti menelaah lebih jauh mengenai siswa baik yang bersifat individu seperti usia, karakteristik, kemampuan, keberadaannya dalam situasi individu maupun kelompok. Yang semua itu dilaksanakan melalui pengamatan serta tanya jawab dengan wali kelas.

3.2.1.3 Analisis Tugas, kegiatan ini dilaksanakan untuk mengetahui kemampuan peserta didik untuk memenuhi tugas dan hubungannya dengan KI dan KD yang ditentukan.

3.2.1.4 Analisis Konsep. Kegiatan analisis konsep dilaksanakan untuk menganalisa media dengan kesesuaian kompetensi belajar yang harus dikuasai serta bagaimana menyusun langkah-langkah yang tepat.

3.2.1.5 Analisis Tujuan, hal ini dilaksanakan seperti menuliskan tujuan pembelajaran, menentukan kisi-kisi soal dan kajian yang hendak dijadikan materi dalam media untuk di tampilkan.

3.2.2 Tahap desain (design)

Tahap desain, Pada tahap ini peneliti merancang awal konsep media prezi yang akan dikembangkan. Yang dirancang berdasarkan tahap awal analisis awal, analisis siswa, analisis tujuan pembelajaran. Yang kemudian dibuatkan rancangan medianya baik rancangan konseptual pembelajaran yang akan dilaksanakan serta rancangan kebutuhan konten dalam media. Adapun secara jelas kegiatan perancangan ini dapat terlaksana sebagai Setelah sudah mengidentifikasi keadaan, kebutuhan siswa, konsep media serta tujuan dari konten berbasis media, selanjutnya peneliti akan melaksanakan tahap perancangan atau desain awal. Tahap ini

digunakan untuk peneliti mencoba membuat media presentasi prezi yang kemudian dipaparkan kepada ahli untuk divalidasi, adapun kegiatannya adalah sebagai berikut :

3.2.2.1 Penyesuaian Kompetensi Dasar, Kompetensi Inti, serta perumusan tujuan pembelajaran pada materi Sejarah mata pelajaran IPS kelas V sd .

Tema 7 Subtema 1

3.3 Mengidentifikasi Faktor-Faktor Penting penyebab penjajahan Bangsa Indonesia dan upaya Bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.

4.4 Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan Bangsa Indonesia dan upaya Bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya

Tabel 3.2.2.1 KI & KD Tema 7 Subtema 1 Kelas V

Pemilihan media pembelajaran Pemilihan media pembelajaran penting untuk dilakukan agar dapat menyesuaikan dengan karakteristik serta kebutuhan peserta didik berkaitan dengan relevansi kebutuhan media pembelajaran. Hal ini akan membantu peneliti untuk menyesuaikan pengembangan media pembelajaran berbasis software prezi untuk konten-konten yang akan dimunculkan di dalamnya.

3.2.3 Tahap develop (Pengembangan)

Pengembangan multimedia dapat dilakukan dengan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) – Luther Sutopo dalam (Sugiarto, 2018) menjelaskan MDLC yang terdiri dari 6 tahap, Tahapan pengembangan dalam Multimedia Development Life Cycle (MDLC) ini yaitu:

3.2.3.1 Concept (Konsep). Merumuskan dasar-dasar dari proyek multimedia yang akan dibuat dan dikembangkan. Terutama pada tujuan dan jenis proyek yang akan dibuat. Concepts, dalam kegiatan tahap pengonsepan dilakukan

penentuan mengenai media yang akan digunakan serta, mengacu kepada analisis dari tahap define yang dilaksanakan.

3.2.3.2 Design (Desain / Rancangan). Tahap dimana pembuat atau pengembang proyek multimedia menjabarkan secara rinci apa yang akan dilakukan dan bagaimana proyek multimedia tersebut akan dibuat. Pembuatan naskah maupun navigasi serta proses desain lain harus secara lengkap dilakukan. Pada tahap ini akan harus mengetahui bagaimana hasil akhir dari proyek yang akan dikerjakan. Desain, pada proses ini pengembangan media interaktif yang berbasis prezi sudah dirancangan bentuk awalnya.

3.2.3.3 Obtaining Content Material (Pengumpulan Materi). Merupakan proses untuk pengumpulan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam proyek. Mengenai materi yang akan disampaikan, kemudian file-file multimedia seperti audio, video, dan gambar yang akan dimasukkan dalam penyajian proyek multimedia tersebut. Material collecting, dalam praktiknya penelitian pengembangan yang dilaksanakan ini membutuhkan beberapa object, audio, shape, video yang mendukung tampilan dari media pembelajaran. Beberapa object didesain sendiri, dan juga mencari referensi dari internet, serta kebutuhan audio dilaksanakan pelaksanaan recording .

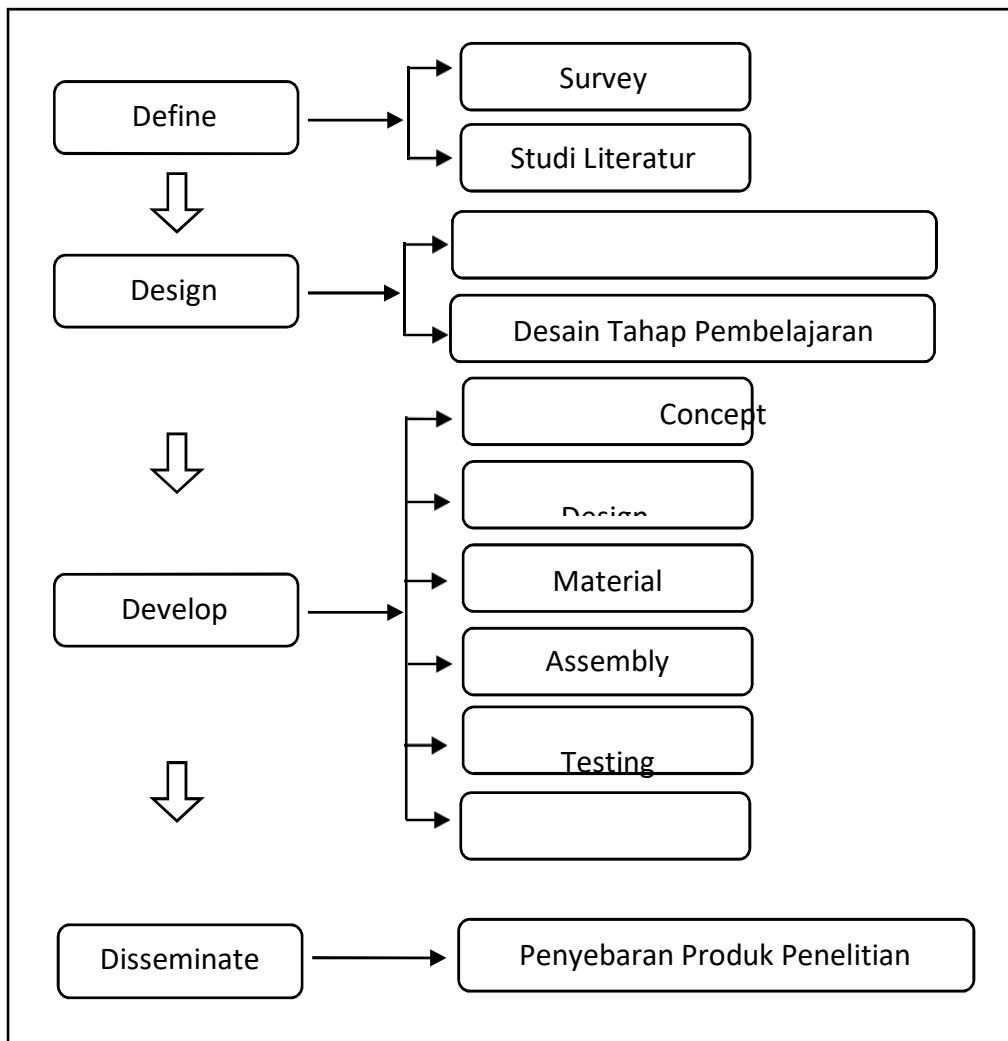
3.2.3.4 Assembly (Penyusunan dan Pembuatan) Materi-materi serta file-file multimedia yang sudah didapat kemudian dirangkai dan tersusun sesuai desain. Pada proses ini sangat dibutuhkan kemampuan dari ahli agar mendapatkan hasil yang baik. Assembly, tahap pembuatan media di assembly ini setidaknya ada beberapa kegiatan inti, yaitu pembuatan dashboard navigasi berkaitan dengan tampilan multimedia yang akan bentuk, menu login awal software prezi dan pembuatan keseluruhan medianya.

3.2.3.5 Testing (Uji Coba). Setelah hasil dari proyek multimedia jadi, perlu dilakukan uji coba. Uji coba dilakukan dengan menerapkan hasil dari proyek multimedia. Uji coba skala kecil, tahapan ini dilakukan untuk melihat seberapa jauh kesesuaian materi dengan tampilan konten yang digunakan serta mendapatkan validasi dari ahli yaitu guru kelas padakelas v SD N 03 Pener, atas kriteria media yang ditampilkan.

3.2.3.6 Distribution (Menyebarkan Luaskan). Langkah untuk menyebarkan bentuk pengembangan media. Multimedia penting untuk dibuat dengan baik sesuai dengan media penyebar luasannya, apakah melalui CD/DVD, download, ataupun media yang lain.

3.2.4 Tahap Dissemination (Penyebaran)

Tahap penyebarluasan (dissemination) Selesai merancang produk, membuat desain awal, pengembangan, dan uji validasi serta uji coba media kemudian dilakukan tahap penyebarluasan media tersebut. Dan dalam penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti di SD Negeri 03 Pener penyebaran atau juga dapat disebut seperti demonstrasi multimedia interaktif ini. Peneliti memanfaatkan DVD, untuk mobilisasi media tersebut. Yang terlebih dulu dilakukan burning.



Gambar 3.2.4 Tahap Penelitian Pengembangan model 4D

3.3 Instrument Penilaian

Informasi dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang sudah dirumuskan sebelumnya. Dengan menggunakan atau berpedoman dari instrument penelitian maka pelaksanaan kegiatan penelitian di SD Negeri 03 Pener Taman Pernalang dengan tema penelitian yaitu penggunaan media belajar Prezi diharapkan akan mendapatkan hasil yang optimal. Sejalan dengan hal tersebut (Indrawan R dan Yaniawati P, 2014) menjelaskan bahwa “instrument penelitian

adalah alat pengukur yang merupakan faktor terpenting dalam menghimpun data yang diharapkan dalam suatu penelitian.” Pandangan dari Nieven dalam artikelnya yang berjudul Prototyping to Reach Product Quality dalam Book Chapter yang berjudul Design Approach and Tools in Education and Training “Media pembelajaran dalam kriteria baik yaitu media yang memenuhi kriteria, kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan. (Akker, 1999).

3.3.1 Pedoman wawancara dan Observasi

Dalam penelitian ini (Sumarlia et al., 2021) menjelaskan bahwa “Pedoman wawancara dipakai sebagai acuan agar didapatkan data/informasi tertentu tentang keadaan responden dengan jalan tanya-jawab sepihak”.

1. Adapun pedoman wawancara yang digunakan yaitu

Narasumber	Aspek	Indikator
Kepala Sekolah	Pengadaan media pembelajaran	Fasilitas belajar mengajar di SDN 03 Pener Kesiapan penggunaan media belajar interaktif Ketersediaan guru ahli Kurikulum

Guru	Suasana pembelajaran	<p>kesiapan mengajar dengan bermedia</p> <p>pengetahuan mengenai prezi</p> <p>kecakapan penggunaan teknologi computerisasi software prezi</p>
Peserta didik	Hasil belajar IPS	<ul style="list-style-type: none"> • ketertarikan belajar IPS siswa • ketertarikan belajar dengan media interaktif

Tabel 3.3.1 Pedoman wawancara dan Observasi

3.3.2 Lembar uji validasi ahli

Lembar instrumen penilaian validasi yaitu validasi ahli media dan materi untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran berbasis prezi. Validitas instrumen uji bertujuan untuk mengetahui tingkat valid tidaknya suatu instrumen. Suatu kevalidan instrumen akan berpengaruh terhadap pengambilan data. Valid berarti instrument tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur.

Adapun kisi kisi dari lembar validasi produk yang diajukan kepada ahli, terdapat beberapa point yaitu diantaranya :

No	Aspek Validasi Materi yang dinilai	STB	TB	S	B	SB	Kritik	Saran
1.	Kesesuaian media dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar							
2.	Kesesuaian media dengan Kompetensi Dasar (media yang dikembangkan harus sesuai dengan meliputi ranah pengetahuan sikap, dan keterampilan.							
3.	Kesesuaian media dengan indikator. Media yang digunakan telah dapat memenuhi kriteria dari Kompetensi dasar							
4.	Keseuaian media dengan kemampuan dan pengalaman siswa							
5.	Interaktivitas media pembelajaran artinya media dapat menumbuhkembangkan interaksi siswa dengan siswa lan atau setidaknya dengan							

	media pembelajaran. Komunikasi satu arah							
6.	Kesesuaian media dengan alokasi waktu pembelajaran							

Tabel 3.3.2.1 Lembar uji validasi ahli

3.3.2.2 Pedoman Validasi Ahli Rancangan Media Pembelajaran

No	Aspek Validasi	STB	TB	S	B	SB	Kritik	Saran
A.	Fungsi Ilustrasi Media							
1.	Menarik Perhatian Pengguna							
2.	Membuat Konsep lebih Konkret							
B	Tampilan Media							
1.	Pemilihan Warna							
2.	Kejelasan keterangan tambahan dalam media							
3.	Kesesuaian bentuk dengan konsep yang diajarkan							
4.	Keandalan bahan yang digunakan jika digunakan dalam waktu lama							
5.	Kemudahan pemerolehan bahan yang digunakan.							
6.	Keamanan penggunaan media pembelajaran							
7.	Efektifitas biaya dalam jangka waktu panjang							
C.	Penggunaan media							
1.	Kemudahan dalam menggunakan media pembelajaran, pemindahan dari satu tempat ke tempat yang lain.							

Tabel 3.3.2.2 Pedoman Validasi Ahli Rancangan Media Pembelajaran

3.3.2.3 Pedoman Uji Kepraktisan/ Guru

No	Aspek Validasi Materi	STS	TS	R	S	SS	Kritik	Saran
1.	Media pembelajaran membantu menyampaikan materi pembelajaran.							
2.	Media pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam aktifitas belajar.							
3.	Media pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang diharapkan							
4.	Keterangan penunjang dalam media sangat sesuai							
5.	Buku petunjuk dalam penggunaan media jelas							
6.	Media pembelajaran dapat menarik perhatian siswa							
7.	Media pembelajaran mampu membuat konsep menjadi lebih konkret							
8.	Pemilihan warna yang digunakan dalam media sudah sesuai							
10.	Media pembelajaran mudah digunakan							
11.	Bahan yang digunakan dalam media pembelajaran dengan mudah diperoleh							
12.	Media pembelajaran							

	bersifat mudah atau fleksibel digunakan di setiap waktu							
--	---	--	--	--	--	--	--	--

Tabel 3.3.2.3 Pedoman Uji Kepraktisan/ Guru

3.3.3 Angket Respon Siswa

Lembar Respon Peserta Didik Instrumen ini digunakan untuk mengetahui respon peserta didik dan terhadap media yang dikembangkan. Penyusunan lembar respon peserta didik menggunakan indikator yang lebih sederhana dibandingkan dengan lembar validasi ahli. Hal ini dimaksudkan untuk menyesuaikan aspek penilaian dengan perkembangan kognitif peserta didik. Penyusunan lembar respon peserta didik ini dikembangkan berdasarkan kisi-kisi instrumen respon peserta didik yang dapat dilihat pada. Penggunaan angket respon siswa ini digunakan untuk mengetahui ranah pemahana siswa pada tujuan yang dikehendaki.

No.	Indikator	SS	S	TS	STS
1.	Media belajar prezi ini membuatku tertarik dalam mengikuti pembelajaran.				
2.	Isi materi membuatku lebih mudah untuk memahami peristiwa kemerdekaan RI dengan mudah.				
3.	Gambar-gambar di dalam layar membuatku lebih tertarik memperhatikan penjelasan guru				
4.	Kegiatan cek pemahamanmu, sangat menarik				
5.	Lagu Indonesia Raya membuatku semangat belajar dengan prezi				

Tabel 3.3.3 Angket Respon Siswa

3.4 Partisipan dan Tempat Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini akan menjadikan SDN 03 Pener sebagai lokasi penelitian. Dan selanjutnya adapun partisipan dari penelitian ini mengacu kepada pilihan topik maka peneliti mengambil populasi siswa SDN 03 Pener dengan sample penelitian adalah siswa kelas V dengan jumlah siswa :

1. Keseluruhan siswa : 21 siswa
2. Siswa Putra : 8 siswa
3. Siswa Putri : 13siswa

SD Negeri 03 Pener merupakan salah satu sekolah dasar yang ada di Kabupaten Pemalang Provinsi Jawa Tengah. Adapun alamat dari sekolah tersebut adalah di Jln Raya Desa Pener No. 16 Area Sawah Pener, Kecamatan Taman Kabupaten Pemalang Jawa Tengah. KP 52361. Pemilihan sekolah tersebut sebagai lokasi atau tempat penelitian dipilih berdasarkan beberapa pertimbangan yang signifikan, yaitu :

1. Tempat penelitian atau dalam hal ini adalah SDN 03 Pener merupakan sekolah dasar yang tempatnya dekat dengan mobilitasi peneliti, dengan begitu akses menuju sekolah akan mudah dijangkau,
2. SDN 03 Pener merupakan sekolah seperti sekolah lainnya, kemudian melihat dan mengamati kondisi pembelajaran sebelumnya yang berlangsung di tempat tersebut, peneliti melihat bijak apabila melaksanakan akselerasi berupa penggunaan media pembelajaran yang bersifat multimedia interaktif software prezi untuk diterapkan sebagai penunjang pembelajaran yang masih monoton.
3. Sekolah yang digunakan sebagai penelitian atau SDN 03 Pener adalah sekolah yang mengizinkan penulis melaksanakan penelitian sebagai tahapan penyelesaian masa studi, dan kemudian pihak sekolah dalam hal ini kepala sekolah beserta dewan guru memberikan dukungan untuk penelitian yang diambil, sebagai upaya meningkatkan minat belajar IPS di SDN 03 Pener.
4. Kemudian berdasarkan pertimbangan tersebut, peneliti juga mengambil sampel penelitian dalam hal ini adalah partisipan dalam penelitian untuk dijadikan sebagai sumber informasi atas penelitian yang hendak dilaksanakan. Sama seperti yang diungkapkan oleh (Harahap,

2020) yang menyatakan bahwa “Penelitian diartikan sebagai suatu proses pengumpulan dan analisis data yang dilakukan secara sistematis dan logis untuk mencapai, tujuan-tujuan tertentu” pada proses pengumpulan data inilah peneliti melibatkan partisipan aktif yang mana partisipan tersebut ialah siswa, pengajar atau guru, serta kepala sekolah di SDN 03 Pener.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini, peneliti mengumpulkan data dengan non test. Kemudian dilaksanakan teknik pengumpulan data non test ke dalam bentuk observasi, wawancara, sebaran angket, serta studi dokumentasi guna kelengkapan data yang diperoleh. Proses wawancara dilaksanakan untuk mengetahui proses pembelajaran IPS pada lokasi penelitian, angket digunakan untuk melihat efektifitas penggunaan media belajar prezi untuk meningkatkan hasil belajar, dan observasi dilaksanakan untuk mengamati proses pembelajaran yang dilaksanakan dengan media belajar prezi.

3.5.1 Observasi

Kegiatan observasi atau pengamatan pada lokasi kegiatan dilaksanakan guna melihat kondisi awal tempat yang akan dijadikan lokasi penelitian. Kegiatan observasi tidak serta merta hanya menilik kondisi awal namun juga kesesuaian suasana belajar siswa yang akan dijadikan objek penelitian. Seperti yang dikemukakan oleh (Suryana, 2007) bahwa “Observasi adalah teknik pengumpulan data dengan melakukan pengamatan langsung terhadap subjek (partner penelitian) dimana sehari-hari mereka berada dan biasa melakukan aktivitasnya”. Pelaksanaan kegiatan observasi dilakukan dengan mendatangi lokasi penelitian yaitu di SD Negeri 03 Pener Kecamatan Taman Kabupaten Pemalang Jawa Tengah, dan kemudian melihat kesesuaian belajar siswa disana.

3.5.2 Wawancara

Wawancara dilaksanakan dalam penelitian ini guna mengetahui kesiapan dan kelayakan media pembelajaran yang hendak digunakan dalam penelitian dengan kesiapan dan kebutuhan guru serta murid pada media pembelajaran. Sejalan dengan hal tersebut, (Rachmawati, 2007) menjelaskan bahwa “Wawancara merupakan bentuk pengumpulan data yang paling sering digunakan dalam penelitian”.

3.5.3 Angket

Sebaran angket digunakan untuk mengetahui bagaimana responden menanggapi adanya kegiatan penelitian di sekolah tersebut. Seperti yang dikemukakan oleh (Kasnodihardjo, 2019) menyatakan bahwa “ angket adalah daftar pertanyaan sarana pengumpulan data untuk memperoleh gambaran sebenarnya tentang suatu keadaan. Karakteristik angket ini haruslah mudah ditanyakan, mudah dijawab, dan mudan diproses.” Menurut (Muharni et al., 2021) mengemukakan bahwa “Angket yang digunakan berupa angket validasi dan angket uji coba produk.”

3.5.4 Dokumentasi

Teknik pengumpulan data dengan mendokumentasikan beberapa hal penting dilaksanakan untuk merekam informasi dari pihak sekolah tujuan penelitian supaya informasi lebih valid dan juga dapat dijadikan bukti otentik pelaksanaan kegiatan penelitian seperti halnya profil sekolah, pelaksanaan kegiatan dll.

3.6 Waktu Pelaksanaan Penelitian

Dalam kegiatan penelitian, waktu yang digunakan oleh peneliti untuk melakukan kegiatan dari mulai observasi hingga pembuatan dan uji coba produk setidaknya dilaksanakan sejak saat sudah mendapatkan izin penelitian yaitu berkisar sejak tanggal 1April sampai dengan 30 Juni atau 2 bulan lamanya.

3.7Teknik Analisis Data.

Dalam pelaksanaanya, teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis dekskriptif yang mendefinisikan kevalidan, keefektifan, serta respon siswa dengan kegiatan pembelajaran menggunakan media interaktif software prezi, yang sebelumnya sudah lebih dulu dilakukan sebaran angket, lembar wawancara, pengamatan atau observasi, penilaian validasi dengan ahli. Kemudian data tersebut dianalisa lebih lanjut dengan menggunakan :

3.7.1 Uji Validasi

menurut hasnul fikri“data dari hasil validasi pembelajaran yang diperoleh, dianalisa terhadap seluruh aspek yang disajikan dalam bentuk tabel dalam skala linkert selanjutnya dicari nilai dengan

menggunakan rumus

$$R = \frac{\sum_{j=1}^n V_{ij}}{nm}$$

Muliyardi 2006:82

Keterangan:

R = rerata hasil penilaian dari para ahli/praktisi

V_{ij} = skor hasil penilaian para ahli/praktisi ke-j kriteria i

n = banyaknya para ahli/praktisi yang menilai

m = banyaknya kriteria

Presentase %	Kriteria Kevalidan	Keterangan
90-100	Sangat Layak	Tidak perlu revisi
75-89	Layak	Tidak perlu revisi
65-74	Cukup Layak	Perlu Revisi
55-64	Kurang Layak	Perlu Revisi
0-54	Tidak Layak	Revisi Total

Tabel 3.7.1.1 Uji Validasi (Kriteria Kevalidan)

(Sugiyono, 2009). Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D. Bandung. CV alfabeth).

(Riduwan, 2009) merumuskan perhitungan uji kepraktisan sebagai berikut :

$$P = \frac{\text{Skor item yang diperoleh} \times 100\%}{\text{Skor maximum}}$$

3.7.1.2 Analisis data Secara Kualitatif

Jurnaliska Pena Ardini, 2022

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF SOFTWARE PREZI PADA MATERI SEJARAH IPS KELAS V SEKOLAH DASAR

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

Kompetensi Aspek yang Dinilai	Kritik	Saran
Deskripsi aspek	Keterangan	Keterangan

Tabel 3.7.1.2 Analisis data Secara Kualitatif

3.7.3 Rangkuman Validasi Media Pembelajaran

No	Jenis	Skor	Kriteria Kelayakan	Keterangan
1.	Ahli Materi			
2.	Ahli Desain Media			
3.	Praktisi			

Tabel 3.7.3 Rangkuman Validasi Media Pembelajaran