

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Metode yang dipakai pada penelitian ini ialah metode penelitian pengembangan, yang menerangkan sebuah rancangan produk yang secara gamblang didasarkan suatu teori serta ilmu pengetahuan. Metode ini menciptakan produk terbaharukan yang menyempurnakan produk terdahulu. Pada penelitian ini wajib meneleah persoalan yang terdapat pada sekolah untuk diteliti dan dianalisa guna mencari solusi yang selaras terhadap persoalan yang terjadi.

Metode penelitian yang dipakai ialah metode Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*). Menurut (Sugiyono, 2020) *Research and Development* (R&D) ialah metode yang digunakan dalam meneliti sehingga menciptakan produk baru, serta selanjutnya menguji efektivitas produk terkait.

Model penelitian ADDIE ialah model yang dikembangkan dengan 5 tahapan yakni (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Pada model ini produk dikembangkan berdasarkan analisa persoalan yang ada yang lalu dirancang, dikembangkan, diimplementasikan, serta evaluasi yang menjadi lebih sempurna. Terkait pengembangan media pembelajaran *Power Point* Interaktif memilih untuk menggunakan model pengembangan ADDIE. Penelitian dan pengembangan model ADDIE menurut (Sugihartini & Yudiana, 2018) ialah model yang menggambarkan pendekatan

secara sistematis untuk pengembangan intruksional.

Dalam penelitian ini diaplikasikan ADDIE sebab komponennya yang sesuai mampu membantu menciptakan rancangan yang selaras terhadap keperluan yang dibutuhkan hingga mampu memodifikasi pengembangan produk dan mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan sebelum validasi terhadap ahlinya. Sesudah uji validasi produk, lalu diimplementasikan di lapangan guna menuntaskan persoalan yang ada, dimana disini ialah melalui media pembelajaran *Power Point* Interaktif.

B. Prosedur Penelitian Pengembangan

Berlandaskan keterangan diatas terkait ADDIE terdapat 5 tahapan pada mekanisme penelitiannya yakni :

1. Tahap Pertama Analisis (*Analyze*)

Tahap analisis ialah menganalisa daripada pendidik, peserta didik, materi pembelajaran, serta media yang hendak dipakai, dan analisa sarana dan prasarannya. Analisis penelitian dilakukan agar mampu menelaah permasalahan pada lapangan. Oleh sebab itulah diperlukan pengembangan media Pembelajaran PPT Materi Penggunaan Tanda Baca dalam Teks Narasi di Kelas III SD, diharapkan drngan adanya pengembangan media *Power Point* Interaktif dapat menciptakan antusiasme dalam pembelajaran.

a. Analisis Karakter Peserta Didik

Analisis karakter pelajar dilaksanakan guna menelaah ciri khas peserta didik kelas III Sekolah Dasar di SD Muhammadiyah 05 Kota Batu agar desain media pembelajaran *Power Point* Interaktif selaras

terhadap karakter mereka. Ciri yang dimiliki yakni sangat aktif, keingintahuan atau penasaran yang sangat tinggi, suka dengan media yang menarik dan berwarna, serta kreatif, dan sangat menyukai media pembelajaran yang berbasis teknologi seperti games, audio, gambar, dan video. Selama aktivitas belajar berlangsung, pelajar memakai media pembelajaran buku cerita atau buku berseri, dan kartu kata untuk membantu peserta didik memahami materi. Oleh sebab itulah diperlukan pengembangan media pembelajaran digital berupa *PPT* guna membangkitkan semangat dalam pembelajaran.

b. Analisis Kebutuhan

Pada pembelajaran Bahasa Indonesia yang dilakukan langsung di kelas guru hanya memakai buku paket Bahasa Indonesia, buku cerita, buku berseri, kartu kata, dan terkadang memakai media *Youtube* untuk kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran yang hanya menggunakan buku paket Bahasa Indonesia, buku cerita, buku berseri, kartu kata, dan *Youtube* kurang menarik dan pasif, sehingga diperlukan suatu pengembangan media pembelajaran digital berupa Power Point Interaktif khususnya mengenai materi penggunaan tanda baca dalam teks narasi di Kelas III SD Muhammadiyah 05 Kota Batu.

c. Analisis Materi

Pada pengembangan media pembelajaran digital berbentuk PPT Interaktif berfokus dalam pembelajaran Bahasa Indonesia mengenai materi penggunaan tanda baca dalam teks narasi. Materi tersebut

menjadi isi dari media *Power Point* Interaktif yang hendak dikembangkan.

2. Tahap Kedua Perancangan Produk (*Design*)

Tahap perancangan produk (*design*) ialah fase penataan pengembangan media pembelajaran digital *Power Point* Interaktif yang didalamnya terdapat materi-materi yang akan digunakan. Oleh sebab itulah wajib mengerti kegunaan yang akan diperoleh pelajar berkenaan dengan media PPT yang akan dikembangkan.

Pengembangan media pembelajaran digital *Power Point* Interaktif Materi Penggunaan Tanda Baca Dalam Teks Narasi di kelas III SD Muhammadiyah 05 Kota Batu, pada tahap perancangan atau penataan (*design*) produk memerlukan perancangan sebuah produk PPT interaktif. Dimulai dengan pemilihan kelas, merancang materi serta capaian dan tujuan pembelajaran, hingga parameter terkait keberhasilan pembelajaran.

3. Tahap Ketiga Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan (*Development*) ialah tahapan untuk menciptakan sebuah produk yang memodifikasi hal yang telah ada sebelumnya. Hal ini perlu suatu konsep atau kerangka produk terlebih dahulu. Tahap selanjutnya yaitu dilakukan uji validasi produk oleh ahli, untuk menelaah apakah terdapat kelemahan pada produk yang ada. Setelah itu dilakukan perbaikan jika terdapat kekurangan dalam produk terkait.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi (*implementation*) ialah tahapan pengembangan secara langsung didalam kelas. Media PPT tentunya sudah disesuaikan terhadap materi yang dibutuhkan. Tahapan ini digunakan untuk menelaah apakah tujuan belajar dapat tercapai dan tersampaikan kepada peserta didik kelas III Sekolah Dasar di SD Muhammadiyah 05 Kota Batu sesuai analisis kebutuhan.

Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media PPT interaktif Materi Penggunaan Tanda Baca Dalam Teks Narasi di Kelas III. Tujuan dilakukan implementasi untuk mengetahui respon peserta didik kelas III SD mengenai media pembelajaran *Power Point* Interaktif yang dikembangkan mengenai kemenarikan, kelayakan, dan kemudahan pada saat digunakan. Berknaan dengan penelitian nantinya mampu ditinjau apakah peserta didik dapat mengerti soal yang diberikan.

5. Tahap Kelima Evaluasi (*Evaluation*)

Selesai melakukan uji coba media media pembelajaran Power Point Interaktif kepada peserta didik Kelas III SD dalam kegiatan praktik mengajar penelitian sudah diketahui dan mengukur sejauh mana peningkatan keberhasilan produk yang telah dibuat, yang terdapat 2 tahapan evaluasi yaitu pada tahapan evaluasi formatif dilakukan pada semua tahapan model pengembangan ADDIE yang mengartikan memperbaiki setiap tahapannya. Sedangkan tahapan evaluasi sumatif dilakukan untuk penilaian pada akhir kegiatan. Pada tahap ini, peneliti akan memiliki kemampuan untuk melakukan perubahan akhir yang berkaitan dengan media yang akan

dibuat agar media pembelajaran Power Point Interaktif bisa sesuai agar dapat digunakan oleh sekolah untuk mempermudah menyampaikan materi pada pembelajaran di kelas berlangsung.

C. Pengembangan Produk Awal

Produk yang dikembangkan pada penelitian ini ialah berupa media pembelajaran. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa media pembelajaran Power Point Interaktif yang disesuaikan dengan materi belajar. PPT ialah sebuah media digital yang ada pada microsoft office sebagai media presentasi. Teknik yang digunakan untuk membuat media Power Point Interaktif agar slide lebih interaktif yaitu berupa action, animation, hyperlink, dan transition.

D. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilaksanakan guna menghimpun data yang diperoleh mejnadi suatu fundamental penetapan tingkat kelayakan media pembelajaran. Tahapan ini dilaksanakan melalui evaluasi formatif yang meliputi:

d. Metode dan Subjek Uji Coba

Sebelum produk diuji coba, harus melakukan validasi dengan:

1. Ahli Materi

Ahli materi memiliki peran berupa memberikan penilaian kesesuaian materi terhadap tujuan serta konsep pembelajaran. Ahli materi memberikan validasi produk melalui penilaian kelayakan isi serta bahasa.

2. Ahli Media

Ahli media memberi nilai serta kritik terhadap tampilan PPT yang selaras serta tepat sasaran. Ahli media dalam prosesnya guna memvalidasi media

pembelajaran Power Point Interaktif serta menilai kelayakan tampilan media pembelajaran.

e. Metode Subjek Uji Coba Terbatas

Sesudah melakukan validasi, dilaksanakan uji coba. Penelitian dilakukan dengan pada peserta didik kelas III SD Muhammadiyah 05 Kota Batu. Sebelum memakai media pembelajaran peserta didik akan diberikan pertanyaan pemantik untuk pedoman dasar tingkat kemampuan peserta didik. Setelahnya peneliti memohon peserta didik untuk mempelajari materi melalui media pembelajaran Power Point Interaktif, selanjutnya peserta didik diberikan soal evaluasi guna menelaah peningkatan penguasaan bahan ajar yang sudah diberikan melalui media pembelajaran Power Point Interaktif.

f. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba selama pengembangan produk media pembelajaran Power Point Interaktif Materi Penggunaan Tanda Baca dalam Teks Narasi di Kelas III SD yaitu sebagai berikut :

1. Uji Lapangan Terbatas

Pada tahap uji coba lapangan terbatas bertujuan guna mendapatkan deskripsi penerapan ataupun kelayakan sebuah produk yang sudah dikembangkan. Uji lapangan terbatas hanya memerlukan sedikit responden. Uji ini dilakukan secara random dalam menentukan responden, dengan memperhatikan kemampuan peserta didik

2. Uji Lapangan Luas

Pada tahap uji lapangan ini dilakukan lebih luas. Uji lapangan luas bertujuan untuk menentukan kelayakan tampilan produk, dimana diberikan

angket terhadap penggunaannya untuk menelaah respon mereka atas media yang dikembangkan.

3. Uji Operasional

Uji operasional adalah uji coba tahap akhir dari uji coba produk dalam mengembangkan media. Aktivitas ini dilaksanakan guna menguji validitas produk dengan responden semua peserta didik kelas III.

E. Jenis Data

Jenis data yang dikumpulkan pada pengembangan media Pembelajaran Power Point Interaktif Materi Penggunaan Tanda Baca dalam Teks Narasi di Kelas III SD yaitu sebagai berikut :

a. Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh dari proses observasi, wawancara, serta kritik, saran, tanggapan, dan masukan-masukan dari ahli materi dan media yang terdapat pada kolom kritik dan saran serta simpulan pada angket validasi dan pengguna media pembelajaran Power Point Interaktif.

b. Data Kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dari hasil proses validasi yaitu dari ahli materi dan media. Skor hasil penilaian validasi diperoleh dari angket yang diberikan kepada ahli materi dan ahli media. Selain itu data kuantitatif juga diperoleh melalui hasil angket respon peserta didik.

F. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat dan waktu pada penelitian pengembangan media Pembelajaran Power Point Interaktif Materi Penggunaan Tanda Baca Dalam Teks Narasi di Kelas III Sekolah Dasar Muhammadiyah 05 Kota Batu dilaksanakan di Jl.

Masjid No.14 Banaran, Desa Bumiaji, Kecamatan Bumiaji, Kota Batu. Peserta didik kelas III yang berjumlah 12 peserta didik dengan peserta didik reguler. Adapun waktu pelaksanaan penelitian dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2022/2023 bulan Oktober 2023.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam mengembangkan media Pembelajaran Power Point Interaktif Materi Penggunaan Tanda Baca dalam Teks Narasi di Kelas III SD sebagai berikut :

a. Observasi

Observasi sebagai teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti yang berkaitan dengan proses kegiatan belajar mengajar peserta didik di dalam kelas. Observasi yang dilakukan bertempat di Sekolah Dasar Muhammadiyah 05 Kota Batu. Kegiatan observasi dilakukan untuk mengetahui informasi dan mendapatkan sumber data yang berkaitan dengan peserta didik khususnya kelas III Sekolah Dasar di Muhammadiyah 05 Kota Batu.

b. Wawancara

Wawancara merupakan sebuah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara berkomunikasi secara langsung antara peneliti kepada guru kelas III dan Kepala Sekolah mengenai proses kegiatan pembelajaran dan sarana prasarana yang ada. Kegiatan wawancara dilakukan yaitu memberikan suatu pertanyaan terkait kendala-kendala pada saat proses pembelajaran di Kelas II, kebutuhan yang dapat membantu proses pembelajaran, dan sarana-prasarana yang mendukung untuk proses pembelajaran. Wawancara yang

dilakukan untuk mendapatkan informasi terakait proses kegiatan pembelajaran khususnya pada kelas III.

c. Angket

Angket digunakan dalam memperoleh kevalidan dari para ahli dan respon pengguna peserta didik terhadap media yang telah dikembangkan. Angket yang digunakan adalah angket validasi dan angket respon peserta didik.

1) Angket Validasi

Angket validasi digunakan untuk memperoleh kevalidasi dari para ahli materi dan ahli media. Setelah itu angket dianalisis untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran Power Point Interaktif , supaya menghasilkan media yang layak digunakan.

H. Instrumen Penelitian

Penelitian yang dilakukan dalam pengembangan media pembelajaran berupa *Power Point* Interaktif menggunakan instrumen penelitian yang sebagai pedoman dan sumber dalam mengumpulkan sebuah data, serta untuk mendapatkan informasi yang berhubungan dengan penelitian. Instrumen penelitian terdiri dari lembar observasi, lembar wawancara, dan dokumentasi.

1. Lembar Observasi

Lembar observasi adalah suatu instrumen penelitian yang dijadikan untuk pedoman dan sumber dalam mengumpulkan data yang digunakan oleh peneliti selama kegiatan penelitian. Lembar observasi yang digunakantersebut terdiri dari informasi yang berkaitan dengan media

pembelajaran *Power Point* Interaktif yang akan digunakan oleh peserta didik kelas III di SD Muhammadiyah 05 Kota Batu pada kegiatan belajar secara langsung.

a) Lembar Observasi Awal

Peneliti melakukan observasi awal ini sebagai langkah untuk memahami kondisi dan dinamika yang terjadi selama proses pembelajaran yang sedang berlangsung di SD Muhammadiyah 05 Kota Batu. Kegiatan ini dilakukan untuk memahami kondisi dan proses pembelajaran proses pemberian materi dan media pembelajaran yang digunakan saat mengajar. Rincian kriteria observasi awal dapat dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 3 1 Kisi-Kisi Lembar Observasi Awal

Aspek	Indikator	Butir
Pembelajaran	a. Kegiatan atau proses pembelajaran di kelas	1
	b. Kesulitan yang dialami peserta didik	1
	c. Media yang digunakan guru pada saat pembelajaran	1
	d. Media yang disukai peserta didik	1
Media Pembelajaran	1. Penggunaan media saat pembelajaran di kelas	1
Fasilitas	1. Ketersediaan LCD, WIFI, dan proyektor	1
	2. Ketersediaan laboratorium komputer	1
Total butir instrumen		7

Sumber : Olahan Peneliti

b) Lembar Observasi Implementasi Media Pembelajaran *Power Point* Interaktif

Observasi implementasi media pembelajaran *Power Point* Interaktif dilakukan untuk mengetahui proses pembelajaran dari awal sampai akhir saat melakukan uji coba produk yang

dikembangkan untuk pembelajaran yang berupa pembelajaran Power Point Intraktif. Adapun kisi-kisi observasi implementasi media pembelajaran Power Point Interaktif sebagai berikut ;

Tabel 3 2 Tabel Kisi-Kisi Lembar Observasi Implementasi

Aspek	Indikator
Proses Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik datang tepat waktu di Kelas 2. peserta didik menjawab salam dari guru 3. melakukan doa bersama dan presensi
Pemberian materi dan media	<ol style="list-style-type: none"> 1. memberi apersepsi 2. materi yang digunakan sesuai capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan indikator tujuan pembelajaran 3. menggunakan media yang selaras sesuai materi pembelajaran
Petunjuk Media	<ol style="list-style-type: none"> 1. media digunakan sesuai petunjuk penggunaan 2. media dapat memudahkan guru dan peserta didik
Penggunaan Media	<ol style="list-style-type: none"> 1. media yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran 2. peserta didik dapat menggunakan media pembelajaran dengan mudah 3. peserta didik terlibat langsung pada saat pembelajaran 4. peserta didik dapat memahami materi penggunaan tanda baca dalam teks narasi
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. memberikan kesimpulan dan refleksi 2. mengerjakan soal evaluasi

Sumber : Olahan Peneliti

2. Lembar Wawancara

Lembar wawancara adalah instrumen penelitian yang disusun sebagai pedoman pada saat melaksanakan wawancara bersama guru kelas III dan Kepala Sekolah di SD Muhammadiyah 05 Kota Batu. wawancara adalah instrumen penelitian yang akan digunakan untuk melakukan komunikasi secara langsung bersama guru kelas III dan Kepala Sekolah.

a) Wawancara Awal

Wawancara yang dilakukan terlebih dahulu yaitu pada Guru Kelas III Sekolah Dasar SD Muhammadiyah 05 Kota Batu dengan membutuhkan pedoman kisi-kisi lembar wawancara awal sebagai acuan. Pedoman kisi-kisi tersebut yaitu sebagai berikut :

Tabel 3 3 Kisi-Kisi Lembar Wawancara Awal Guru Kelas III

Aspek	Indikator	Butir
Proses Pembelajaran	1. Keadaan pada saat proses pembelajaran di Kelas III	1
	2. Metode pembelajaran yang dilakukan	1
	3. Kesulitan yang didapatkan pada saat pembelajaran	1
	4. Kebutuhan yang dibutuhkan agar mencapai proses pembelajaran di Kelas III.	1
	5. Hasil yang diperoleh dalam kegiatan pembelajaran	1
Media Pembelajaran	1. Penggunaan media saat pembelajaran di kelas	1
	2. Reaksi peserta didik terkait adanya media pembelajaran di kelas	1
Total Butir Instrumen		7

Sumber : Olahan peneliti

Pedoman kisi-kisi untuk melakukan wawancara awal juga diperlukan pada saat melakukan wawancara awal bersama Kepala Sekolah SD Muhammadiyah 05 Kota Batu. Pedoman kisi-kisi awal untuk melakukan wawancara yaitu sebagai berikut :

Tabel 3 4 Kisi-Kisi Lembar Wawancara Awal Kepala Sekolah

Aspek	Indikator	Butir
Sarana dan Prasarana	a. Kondisi sarana dan prasarana di sekolah	1
	b. Macam-macam sarana dan prasarana di sekolah	1
	c. Penerapan sarana dan prasarana di sekolah	1
Media Pembelajaran	a. Media yang sudah digunakan oleh guru	1
	b. Media yang diberikan kepada peserta didik oleh guru	1
Total butir instrumen		5

Sumber : Olahan Peneliti

b) Lembar Wawancara Implementasi Media Pembelajaran Power Point Interaktif

Selain melakukan wawancara awal, peneliti juga melakukan wawancara lagi terkait pengimplementasian media pembelajaran Power Point Interatif saat proses belajar. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kualitas media Power Point Interaktif saat diimplementasikan. Adapun kisi-kisi wawancara implementasi sebagai berikut :

Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Lembar Wawancara Implementasi

Aspek	Indikator
Kemenarikan Media	1. media mudah digunakan peserta didik
	2. materi yang ada pada media sesuai dengan tujuan pembelajaran
	3. medida dapat membantu proses pembelajaran
	4. keaktifan peserta didik saat menggunakan media
	5. antusias peserta didik
	6. pembelajaran berjalan secara dua arah

Sumber : Olahan Peneliti

3. Lembar Angket

Lembar angket adalah instrumen penelitian yang disusun oleh peneliti sebagai pedoman yang berfungsi untuk mengetahui kelayakan dan kemenarikan media Pembelajaran Power Point Interaktif Materi Penggunaan Tanda Baca Dalam Teks Narasi di Kelas III Sekolah Dasar. Lembar angket yang disusun berisi mengenai pertanyaan-pertanyaan terkait media pembelajaran power point interaktif yang dikembangkan dan yang diberikan untuk ahli media, ahli materi, dan peserta didik, untuk memperoleh masukan, keefektifan, desain, dan isi materi yang terdapat pada media pembelajaran power point interaktif.

a. Angket Validasi

Angket validasi digunakan untuk menunjukkan adanya tingkat kevalidan suatu media. Pengembangan produk ini menggunakan dua angket penilaian untuk memvalidasi media pembelajaran yaitu angket untuk ahli materi dan angket untuk ahli media.

a) Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator	Butir
Kurikulum	a. Kesesuaian materi dengan indikator	1
	b. kesesuaian materi dengan tujuan	1
	c. kesesuaian tujuan dengan capaian pembelajaran	1
	d. tujuan pembelajaran yang jelas	1
	e. kesesuaian materi dengan kurikulum merdeka	1
Isi Materi	b. Materi dikemas dengan menarik	1
	c. Kesesuaian materi penggunaan tanda baca dalam teks narasi dengan pembelajaran Bahasa Indonesia	1
	d. Kesesuaian LKPD dengan materi	1
	e. Kesesuaian soal evaluasi dengan materi	1
	f. Kegiatan pembelajaran tersusun dengan jelas	1
Bahasa	a. Menggunakan bahasa yang mudah dipahami	1
	b. Bahasa yang digunakan dalam materi tepat, baik, dan benar	1
	c. Kejelasan bahasa yang digunakan dalam LKPD	1
	Total	14

Angket validasi materi diberikan kepada ahli materi yang terdiri dari kisi-kisi sebagai pedoman pengisian angket.

Tabel 3 6 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Materi

Sumber : Olahan Peneliti

b) Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Media

Angket validasi materi diberikan kepada ahli materi yang terdiri dari kisi-kisi sebagai pedoman pengisian angket, kisi-kisi tersebut sebagai berikut.

Tabel 3 7 Kisi-Kisi Angket Validasi Media

Aspek	Indikator	Butir
Tampilan	a. Ketepatan pemilihan warna media Power Point Interaktif	1
	b. kesesuaian dalam pemilihan background.	1
	c. kesesuaian kombinasi warna	1
	d. kejelasan petunjuk pada Power Point Interaktif	1
	e. ketepatan pemilihan ukuran tulisan agar mudah dibaca	1
	f. media dapat menarik perhatian peserta didik	1
Isi Media	a. Kesesuaian media dengan pembelajaran	1
	b. Kejelasan dan kesesuaian musik	1
	c. Kesesuaian media dengan kebutuhan peserta didik	1
	d. Media berbasis pembelajaran Bahasa Indonesia	1
Media pada Peserta Didik	a. Media dapat mengembangkan motivasi peserta didik	1
	b. Media menjadikan peserta didik aktif pada saat pembelajaran	1
	c. Media mudah digunakan	1
Total		14 butir

Sumber : Olahan Peneliti

b. Angket Respon Peserta Didik

Angket respon peserta didik diberikan untuk mendapatkan informasi terkait respon terhadap kepraktisan dan kemenarikan dari penggunaan media pembelajaran. Adapun aspek penilaian yang digunakan dalam angket respn peserta didik yaitu sebagai berikut :

Tabel 3 8 Kisi-Kisi Lembar Angket Peserta Didik

Aspek	Indikator	Butir
Produk	a. Tampilan kemenarikan materi yang disajikan	1
	b. Kemenarikan media pembelajaran power point interaktif yang disajikan	1
	c. Kemudahan penggunaan media pembelajaran power point interaktif	1
	d. Tampilan kemenarikan materi yang disajikan	1
	e. Kemenarikan media pembelajaran power point interaktif yang disajikan .	1
Aspek	Indikator	Butir
	f. Kemudahan penggunaan media pembelajaran power point interaktif	1
	g. Penggunaan bahasa yang mudah dipahami	1
	h. Ketertarikan peserta didik pada media pembelajaran power point interaktif.	1
Manfaat Media Pembelajaran Power Point Interaktif Bagi Pengguna	a. Memudahkan dalam kegiatan pembelajaran	1
	b. Peserta didik lebih mudah dalam memahami materi	1
	c. Peserta didik senang pada saat belajar menggunakan Power Point Interaktif	1
Efektivitas Media Pembelajaran Power Point Interaktif	a. Media pembelajaran power point interaktif mudah untuk digunakan	1
	b. Media embelajaran power point interaktif menarik minat peserta didik terhadap materi yang disajikan	1
Total Butir Instrumen		13

Sumber : Olahan Peneliti

I. Teknik Analisis Data

Data yang telah diperoleh melalui angket yang telah diberikan kepada ahli media, materi, dan respon peserta didik, selanjutnya akan di analisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif.

1. Teknik Analisis Deskriptif Kualitatif

Teknik analisis yang digunakan pada penelitian yaitu analisis deskriptif kualitatif yang digunakan untuk menggambarkan dan mendeskripsikan hasil dari wawancara, observasi, dan dokumentasi yang telah disusun. Dengan adanya pendeskripsian hasil wawancara yang telah dilakukan terkait dengan sekolah atau analisis kebutuhan yang terdapat pada peserta didik kelas III SD di Muhammadiyah 05 Kota Batu. Mendeskripsikan hasil wawancara yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan, sarana dan prasarana yang ada pada sekolah tersebut. Selain itu, hasil analisis data kualitatif menurut (Zakariah A,dkk 2020) sebagai berikut :

g. Reduksi Data

Reduksi data yaitu sebagai proses memilih, menganalisis data yang sudah didapat sehingga dapat mencapai tujuan. Reduksi data dilakukan secara terus menerus selama penelitian berlangsung. Mereduksi data merupakan bagian dari menganalisis, yang artinya memilih, menggolongkan, membuang data yang tidak diperlukan.

Reduksi data dilakukan ketika penulis memperoleh data dari hasil Observasi di SD Muhammadiyah 05 Kota Batu, wawancara kepada

Kepala Sekolah dan Guru Kelas III SD Muhammadiyah 05 Kota Batu, respon peserta didik kelas III SD Muhammadiyah 05 Kota Batu, serta kritik dan saran dari para validator. Penulis kemudian menyimpulkan data tersebut dengan mengambil data dalam pembahasan penelitian. Oleh karena itu, data ini mengarah pada pengambilan kesimpulan.

h. Penyajian Data

Penyajian data dapat berupa tulisan, gambar, grafik, dan tabel. Data dapat disajikan berupa uraian singkat, penyajian data dalam penelitian ini bersifat deskriptif yang berisikan uraian singkat mengenai data diperoleh dari observasi, wawancara, kritik dan saran dari para ahli validator, respon peserta didik, sehingga data yang didapatkan mudah dipahami.

i. Penarikan Kesimpulan

Menarik kesimpulan merupakan suatu proses analisis data kualitatif yang mana hasil analisisnya dapat digunakan. Tahap kesimpulan ini dapat diambil dari data yang diperoleh. Kesimpulan dari data-data tersebut yaitu jawaban rumusan masalah tentang pengembangan Media Pembelajaran *Power Point* Interaktif Matri Penggunaan Tanda Baca dalam Teks Narasi di Kelas III SD yang valid dan menarik.

2. Teknik Kuantitatif

Penelitian ini dilakukan selain menggunakan teknik analisis kualitatif, juga menggunakan teknik analisis kuantitatif. Teknik analisis kuantitatif adalah analisis yang didapatkand dari data-data yang diperoleh melalui angket yang disusun. Pada teknik analisis kuantitatif biasa disebut dengan teknik

pengolahan data yang berkaitan dengan angka. Pada penelitian ini juga memakai skala likert yang memiliki empat kriteria yang terdapat rumus presentase yang digunakan dalam skala likert adalah :

1. Analisis Angket Validasi Ahli Materi

Tabel 3 9 Analisis Angket Validasi Ahli Materi

No	Skor	Kategori
1.	4	Sangat Layak
2.	3	Layak
3.	2	Kurang Layak
4.	1	Tidak Layak

Sumber : (Sugiyono,2019:146)

Rumus Perhitungan Presentase sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentase

$\sum x$ = Jumlah jawaban yang diberi validator

N = Jumlah skor keseluruhan

Setelah memperoleh skor nilai, selanjtnya meilih kriteria validasi pengembangan media pembelajaran *Power Point* Interaktif sebagai berikut:

Tabel 3 10 Penilaian Ahli Materi

No	Tingkat Pencapaian	Kategori
1.	81%-100%	Sangat Layak
2.	61%-80%	Layak
3.	41%-60%	Kurang Layak
4.	<40%	Tidak Layak

Sumber:(Sugiyono, 2019:46)

Kesimpulan :

Media pembelajaran yang sudah dikembangkan mendapat respon baik dari hasil validasi ahli materi jika presentase respon hasil anket mencapai diatas 61%.

2. Analisis Angket Ahli Validasi Media

Tabel 3 11 Analisis Angket Validasi Ahli Media

No	Skor	Kategori
1.	4	Sangat Setuju
2.	3	Setuju
3.	2	Ragu-Ragu
4.	1	Tidak Setuju

Sumber : (Sugiyono,2019:146)

Rumus Perhitungan Presentase sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentase

$\sum x$ = Jumlah jawaban yang diberi validator

N = Jumlah skor keseluruhan

Setelah memperoleh skor nilai, selanjtnya meilih kriteria validasi pengembangan media pembelajaran *Power Point* Interaktif sebagai berikut

Tabel 3 12 Penilaian Ahli Media

No	Tingkat Pencapaian	Kategori
1.	81%-100%	Sangat Layak
2.	61%-80%	Layak
3.	41%-60%	Cukup Layak
4.	<40%	Kurang Layak

Sumber : (Sugiyono, 2019:46)

Kesimpulan :

Media pembelajaran yang sudah dikembangkan mendapat respon baik dari hasil validasi ahli media jika presentase respon hasil anket mencapai diatas 61%.

1. Analisis Angket Respon Peserta Didik

Data yang di dapati dari hasil perolehan angket respon pendidik dan peserta didik dianalisis menggunakan data kuantitatif. Angket respon pendidik dijawab menggunakan skala likert. Lalu kemudian pada tahap mengolahdata kuisioner (angket) respon peserta didik, jawaban – jawaban yangdihasilkan diukur melalui skala Guttaman. Skala guttaman terdiri atas duakategori yaitu, “Ya” atau “Tidak”.

Tabel 3 13 Skala Guttaman Respon Peserta Didik

No	Jawaban	Skor
1.	Ya	2
2.	Tidak	1

Sumber : (Yanto & Lambung Mangkurat, 2021)

Setelah mengisi angket, hasil dari mengisi angket nantinya dihitung menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\text{Jumlah Jawaban Benar (Ya)}}{\text{Jumlah Skor}} \times 100 \%$$

Tabel 3 14 Kriteria Respon Peserta Didik

No	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
1.	81-100%	Sangat Menarik	Sangat menarik, tidak perlu direvisi
2.	61-80%	Menarik	Menarik, tidak perlu direvisi
3.	41-60%	Cukup Menarik	Kurang menarik, perlu direvisi
4.	<40%	Kurang Menarik	Tidak menarik, perlu direvisi

Sumber : Hasnah, Ulfatul (2020)

Kesimpulan :

Media pembelajaran yang sudah dikembangkan mendapat respon baik dari peserta didik jika presentase respon hasil angket mencapai diatas 61%

