

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model penelitian dan pengembangan

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau biasa disebut dengan *Research & Development (R&D)*. Menurut (Widiya et al., 2021) Metode penelitian Research and Development merupakan proses ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang akan dihasilkan. Selain itu, penelitian dan pengembangan ini digunakan untuk mengukur efektivitas suatu produk yang dihasilkan dan mencari solusi dalam menjawab berbagai permasalahan yang dihadapi. Penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat memberikan informasi terbaru dalam pembuatan sebuah produk. Maka dari itu peneliti menggunakan jenis penelitian ini untuk mengembangkan media Powerpoint Interaktif Menggunakan Model CTL Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia.

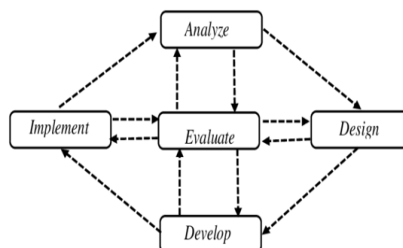
Alasan peneliti menggunakan model CTL dalam proses pembelajaran karena model CTL mengaitkan materi belajar dengan situasi dunia nyata. Lalu materi yang diambil peneliti adalah materi rambu lalu lintas yang dimana mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya pada kehidupan sehari hari mereka. Penelitian dan pengembangan yang akan digunakan oleh peneliti pada Pengembangan Powerpoint Interaktif Menggunakan Model CTL Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia ini menggunakan model ADDIE. Menurut (Rohaeni, 2020) Model ADDIE adalah sebuah proses untuk mengembangkan suatu produk pendidikan yang bisa

dipertanggung jawabkan dengan menggunakan pendekatan penelitian pengembangan.

Alasan peneliti menggunakan model ADDIE dalam penelitiannya yaitu karena model ini sesuai dan memungkinkan mampu mencapai tujuan dilakukannya pengembangan. Alasan selanjutnya model ADDIE juga mudah untuk diterapkan dalam penelitian pengembangan karena dinilai sangat fleksibel dan tingkat keberhasilannya mendapatkan hasil penelitian yang diinginkan. Selain itu, model ADDIE juga memiliki tahapan yang terstruktur sehingga memudahkan peneliti dalam melaksanakan setiap proses penelitian sesuai dengan langkah-langkah yang telah diberikan.

Model penelitian ADDIE sudah tersusun secara terprogram dengan urutan kegiatan yang sistematis. Menurut (Tegeh, 2014) model ADDIE merupakan model yang bisa digunakan untuk mengatasi permasalahan yang berhubungan dengan sumber belajar dan bisa disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan memiliki keunggulan berupa evaluasi disetiap tahapnya. Adapun urutan kegiatan yang sistematis pada model ADDIE ini terdiri dari 5 tahapan yakni *analyze* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi).

Tahapan dalam model ADDIE ini juga disajikan dalam bentuk gambar sebagai berikut:



Gambar 3.1 Model ADDIE
Sumber : (Tegeh, 2014)

B. Prosedur penelitian dan pengembangan

Berdasarkan penelitian dan pengembangan media Powerpoint Interaktif Menggunakan Model CTL Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar menggunakan model ADDIE, maka didalam pengembangan ini akan melalui 5 tahapan yaitu Pertama *analyze* (analisis), kedua *design* (desain), ketiga *development* (pengembangan), keempat *implementation* (implementasi), dan yang kelima *evaluation* (evaluasi).

1. Tahap Analisis (*Analyse*)

Tahap analisis ini adalah tahap awal dari sebuah penelitian model ADDIE. Pada tahap ini peneliti akan melakukan observasi dan wawancara dikelas IV SDN Krembung 1, Sidoarjo untuk mengetahui serta mengidentifikasi permasalahan yang ada di kelas dalam melaksanakan proses pembelajaran. Proses observasi dan wawancara dilakukan oleh peneliti pada tanggal 3 oktober 20223. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa kelas IV SDN Krembung 1 sudah menggunakan kurikulum Merdeka. Akan tetapi ditemukan permasalahan dimana peserta didik kurang tertarik dan aktif dalam mengikuti pembelajaran dikarenakan kurang efektifnya penggunaan media pembelajaran sebagai alat

bantu dalam proses pembelajaran. Guru hanya menggunakan sumber belajar dari buku paket yang telah dibagikan pemerintah dan media pembelajaran berupa KIT (print gambar).

Hasil wawancara dengan guru kelas IV SDN Krembung 1 juga menyebutkan pada saat proses pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia Bab 3 “Lihat Sekitarku” materi tentang rambu lalu lintas peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran karena kurang menariknya media pembelajaran yang ada dikelas. Sekolah juga menyediakan sarana dan prasarana yang mendukung guru untuk lebih efektif dalam menggunakan media saat proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu peneliti membuat pengembangan media powerpoint interaktif menggunakan model CTL pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SD.

2. Tahap Desain (*Design*)

Tahap desain merupakan tahapan kedua dari model ADDIE. Berdasarkan tahap sebelumnya yaitu tahapan analisis, maka peneliti akan melakukan perancangan sebuah media Powerpoint Interaktif untuk kelas IV khususnya materi rambu lalu lintas. Materi pada media ini berisi mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Media pembelajaran dirancang dan mempertimbangkan kesesuaian materi dan kebutuhan peserta didik. Tahapan yang digunakan untuk mendesain media yaitu :

- a) Peneliti mengumpulkan materi yang akan dimasukkan ke dalam media dan membuat modul ajar.






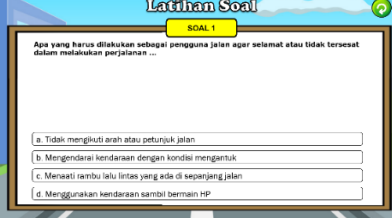
- b) Merancang desain kerangka media pembelajaran powerpoint interaktif, meliputi sistematika penyusunan dalam media powerpoint interaktif. Adapun kerangka media pembelajaran powerpoint interaktif yang dibuat oleh peneliti sebagai berikut: 1) Slide Pembukaan/Judul, 2) Slide Fitur Menu, 3) Slide Petunjuk, 4) Slide Profil, 5) Slide Kompetensi Dasar & Indikator, 6) Slide Materi Pembelajaran, 7) Slide Video, dan 8) Slide Latihan Soal.
- c) Media Powerpoint interaktif ini berisi fitur latar musik, tombol navigasi (button), video dan gambar animasi.

Pada tahap desain peneliti juga membuat story board, berikut hasil story board yang telah dirancang peneliti :

Selain merancang media, pada tahap ini peneliti juga Menyusun instrument penilaian media yang mencakup validasi oleh ahli materi dan ahli media serta respon peserta didik. Intrumen tersebut disusun kemudian untuk divalidasi oleh ahlinya. Pada tahap desain peneliti telah membuat story board, berikut hasil story board yang telah peneliti rancang :

Tabel 3.1 Story Board

Slide	Hasil	Keterangan
Cover		Pada slide pertama yaitu cover yang dimana terdapat judul materi pembelajaran dan tombol berwarna kuning yang bisa diklik untuk masuk ke slide selanjutnya .
Menu		Slide kedua terdapat slide menu. Dimana setiap menu bisa diklik dan juga terdapat tombol reload berwarna hijau bulat dan tombol merah untuk keluar dari PPT.

Slide	Hasil	Keterangan
Petunjuk penggunaan		<p>Pada slide menu terdapat beberapa pilihan, salah satunya menu petunjuk penggunaan PPT. disitu terdapat penjelasan penggunaan setiap fitur didalam media PPT interaktif</p>
Profil		<p>Selanjutnya ada menu profil. Dimana menu ini berisi identitas pengembang.</p>
Tujuan pembelajaran		<p>Menu selanjutnya ada tujuan pembelajaran. Isi dalam menu ini yaitu tujuan dari pembelajaran yang akan digunakan.</p>
Materi		<p>Lalu ada menu materi. Menu materi jika di klik terdapat 3 pokok materi pembelajaran, 1. Jenis jenis transportasi, 2. Pengertian dan fungsi rambu lalu lintas, 3. Jenis jenis rambu lalu lintas. Elemen setiap pokok materi bisa di klik dan terdapat jabaran isi materi didalamnya. Tidak lupa terdapat tombol reload untuk kembali ke menu.</p>
Video		<p>Menu video berisi video yang berhubungan dengan materi rambu lalu lintas. Dimana video tersebut bisa langsung diputar. Terdapat tombol untuk mengatur volume suara dan reload untuk kembali.</p>
Latihan Soal		<p>Menu yang terakhir ada menu latihan soal. Nah, pada slide ini terdapat 10 latihan soal. Ketika ingin menjawab soal bisa dengan klik jawaban yang diinginkan dan nantinya ada notif benar atau salahnya jawaban. Ketika jawaban benar maka bisa lanjut ke soal selanjutnya. Setelah semua soal terjawab tidak ada muncul hasil skor pengerjaan soal.</p>

3. Tahap Pengembangan (*Develompmet*)

Tahapan ketiga yaitu tahap pengembangan. Pada tahap ini peneliti membuat media yang sudah dirancang dengan Microsoft office powerpoint. Kemudian dikonsultasikan dan dikoreksi oleh dosen pembimbing. Setelah media powerpoint selesai dibuat dan diperbaiki maka akan dilakukannya uji validasi oleh ahli materi dan ahli media. Pengujian validasi materi dan media menggunakan angket kelayakan. Tujuan dilakukannya validasi materi dan media oleh ahlinya adalah untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti. Setelah mendapatkan hasil validasi dengan presentasi yang memenuhi kriteria, media dapat diujicobakan kepada peserta didik.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Setelah dilakukannya Validasi oleh Ahli materi dan Ahli media, maka dilakukannya tahap keempat yaitu tahapan implementasi. Produk media Powerpoint Interaktif akan diimplementasikan kepada seluruh peserta didik kelas IV SDN Krembung 1 pada saat proses pembelajaran Bahasa Indonesia berlangsung. Dimana peserta didik akan menyimak penjelasan materi dan tayangan video oleh guru dengan melalui media powerpoint interaktif. Lalu dalam kegiatan berkelompok peserta didik juga dapat menggunakan media powerpoint interaktif untuk membantu dalam mengerjakan LKPD kelompok. Tahap Implementasi ini dianggap paling penting dari penelitian pengembangan karena bertujuan untuk mengetahui keefektifan media Powerpoint Interaktif. Setelah implementasi media selesai dilaksanakan, peneliti membagikan angket kepada peserta didik dan guru yang berisikan respon mengenai media powerpoint interaktif.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap terakhir atau kelima yaitu tahapan evaluasi. Pada tahapan evaluasi ini, penilaian dilakukan berdasarkan data dari validasi oleh ahli materi dan media serta angket respon siswa ada kekurangan atau tidak. Jika terdapat kekurangan atau kelemahan dalam media tersebut, maka perlu dilakukan revisi atau penyempurnaan. Namun, jika media tersebut tidak memiliki kekurangan atau kelemahan, maka dianggap layak digunakan tanpa perlu revisi.

Pada tahapan evaluasi ini digunakan dua macam evaluasi yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk mengetahui kualitas dari produk media yang dikembangkan. Evaluasi formatif dilakukan pada setiap tahapan ADDIE. Evaluasi sumatif dilakukan untuk mengetahui tingkat penguasaan peserta didik terhadap kompetensi yang telah diajarkan. Evaluasi sumatif dilakukan setelah uji coba produk.

C. Pengembangan Produk Awal

Media pembelajaran merupakan produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini. Media pembelajaran yang dikembangkan peneliti yaitu media pembelajaran Powerpoint Interaktif. Pengembangan produk awal dilakukan dengan membuat desain powerpoint interaktif dan dilaksanakan validasi produk oleh ahli materi dan ahli media. Desain media pembelajaran berbentuk powerpoint interaktif yang didalamnya terdapat komponen yaitu, cover depan, tampilan menu, petunjuk penggunaan, profil, tujuan pembelajaran, materi, dan soal Latihan. Isi dari media powerpoint interaktif adalah pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi rambu

lalu lintas mengacu pada elemen menyimak dan capaian pembelajaran. Konsep media dibuat menarik dengan berbagai macam animasi gambar dan gif. Tidak lupa ditambahkan dengan adanya video dan audio. Transisi slideshow pada powerpoint interaktif juga dibuat dengan hyperlink agar mempermudah pindah slide tanpa harus membuka setiap slide diantaranya. Media pembelajaran powerpoint interaktif ini berbasis teknologi sehingga praktis dan dapat digunakan dimanapun berada.

D. Jenis Data

Jenis data yang digunakan peneliti dalam penelitian pengembangan ini terdiri dari jenis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi dan wawancara serta hasil dari validasi oleh ahli materi dan ahli media yang dituangkan dalam bentuk deskripsi tertulis. Sedangkan data kuantitatif diperoleh melalui hasil implementasi produk melalui angket yang diberikan kepada validator, guru dan peserta didik setelah pengujian cobaan produk selesai diimplementasikan.

E. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kelas IV SDN Krembung 1 yang beralamat di Jln.Raya Krembung Barat, Kec. Krembung, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur 61275.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia pada semester genap tahun ajaran 2023/2024.

F. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian yang berjudul Pengembangan Powerpoint Interaktif Menggunakan Model CTL (*Contextual Teaching And Learning*) Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia, menggunakan beberapa Teknik pengumpulan data sebagai berikut :

1. Observasi

Observasi merupakan proses yang dilakukan untuk mendapatkan data dan informasi sebagai penunjang penelitian. Proses yang dimaksud yaitu dilakukannya pengamatan-pengamatan saat proses pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan peneliti di kelas IV SDN Krembung 1, Sidoarjo. Dengan melakukan kegiatan observasi ini peneliti akan mendapatkan informasi atau data untuk menganalisis kebutuhan guru dan peserta didik mengenai media yang digunakan dalam pembelajaran.

2. Wawancara

Wawancara dalam penelitian dilakukan di SDN Krembung 1. Proses wawancara dilakukan dengan tanya jawab bersama guru mata pelajaran Bahasa Indonesia tentang kesulitan yang dihadapi selama proses pembelajaran di kelas IV. Kegiatan ini dilakukan untuk memperoleh

informasi mengenai tentang kesulitan dan hambatan selama proses pembelajaran Bahasa Indonesia.

3. Dokumentasi

Penelitian pengembangan ini juga membutuhkan data berupa dokumentasi foto. Dokumentasi merupakan proses pengumpulan data yang melibatkan kegiatan pengambilan foto. Dokumentasi tersebut bisa digunakan sebagai bukti bahwa peneliti telah melakukan kegiatan penelitian di sekolah tersebut. Hasil dokumentasi foto tersebut kemudian dapat dilampirkan pada laporan penelitian.

4. Angket

Salah satu cara dalam pengumpulan data melalui lembar Angket dengan cara memberi pertanyaan secara tertulis kepada responden. Angket ini digunakan untuk mendapatkan kevalidan dan kelayakan produk dalam mengembangkan media. Angket yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari :

a) Angket Validasi

Angket validasi ini berujuan untuk mendapatkan kevalidan dari ahli materi dan ahli media terkait media Powerpoint Interaktif yang telah dikembangkan peneliti. Selain itu hasil angket juga bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk Powerpoint Interaktif .

b) Angket Respon

Angket respon diberikan kepada guru dan peserta didik dengan tujuan untuk mengevaluasi respon dari guru dan peserta didik terhadap media Powerpoint Interaktif yang telah dikembangkan oleh peneliti.

G. Instrumen Penilaian

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data. Dalam penelitian pengembangan ini, peneliti menggunakan beberapa instrumen penelitian sebagai berikut :

1. Pedoman Observasi

Pada saat peneliti melakukan kegiatan observasi, peneliti membutuhkan pedoman observasi untuk mengamati proses pembelajaran di kelas. Observasi dilaksanakan di SDN Krembung 1, Sidoarjo dan subjek yang dipakai adalah kelas IV. Adapun kisi-kisi pedoman observasi sebagai berikut :

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Lembar Observasi Awal

No.	Aspek	Indikator
1.	Keadaan Kelas IV	a. Kondisi Ruang Kelas IV
2.	Sarana Prasarana	a. Fasilitas sekolah yang menunjang pembelajaran. b. Penggunaan media pembelajaran
3.	Proses Pembelajaran Di Kelas	a. Kurikulum yang digunakan b. Model pembelajaran yang digunakan
4.	Pengamatan Terhadap Peserta didik	a. Keaktifan peserta didik

Sumber: Martino, Fahri Adrian (2020) dan Olahan Peneliti

Setelah melakukan observasi awal, peneliti juga melakukan observasi pada saat proses pembelajaran menggunakan media Powerpoint Interaktif. Berikut kisi-kisi yang digunakan digunakan peneliti untuk pedoman observasi pada saat penggunaan media :

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Pedoman Observasi Pada Saat Penelitian

No.	Aspek	Indikator
1.	Kegiatan Pembelajaran	a. Proses pembelajaran pada saat menggunakan media Powerpoint Interaktif
2.	Materi pembelajaran	a. Isi materi dalam media pembelajaran
3.	Penggunaan media pembelajaran	a. Penggunaan media Powerpoint Interaktif b. Kendala saat penggunaan media Powerpoint Interaktif
4.	Peranan peserta didik	a. Peranan peserta didik pada saat proses pembelajaran.

Sumber: Wulan Sari, Kiki Desi (2020) dan Olahan Peneliti

2. Pedoman Wawancara

Peneliti melakukan kegiatan Wawancara dengan guru Bahasa Indonesia kelas IV dan salah satu siswa kelas IV SDN Krembung 1, Sidoarjo. Kegiatan wawancara tersebut menggunakan pedoman wawancara guna mengidentifikasi permasalahan yang akan menjadi fokus penelitian. Lalu peneliti bisa menganalisis kebutuhan media yang diperlukan untuk kelas tersebut.

Berikut ini adalah kisi kisi pedoman wawancara :

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Awal

No.	Aspek	Indikator
1.	Pendidik	a. Proses pembelajaran b. Sumber belajar yang digunakan
2.	Materi pembelajaran	a. Penyampaian materi
3.	Media pembelajaran	a. Penggunaan media pembelajaran yang digunakan
4.	Peserta didik	a. Karakteristik peserta didik b. Ketertarikan peserta didik terhadap media yang ada

Sumber: Pranada, Arnes Puspa (2022) dan Olahan Peneliti

Setelah dilakukannya wawancara awal selanjutnya peneliti melakukan wawancara pada saat penelitian. Berikut ini kisi-kisi instrument wawancara pada saat penelitian :

Tabel 3.5 Kisi-kisi pedoman wawancara pada saat penelitian

No.	Aspek	Indikator
1.	Penggunaan media	a. Pengaruh penggunaan media Powerpoint Interaktif b. Kendala saat menggunakan media Powerpoint Interaktif
2.	Materi pembelajaran	a. Keseuaian isi materi dalam media pembelajaran
3.	Proses pembelajaran	a. Antusias peserta didik saat pembelajaran b. Proses pembelajaran saat menggunakan media Powerpoint Interaktif

Sumber: Martino, Fahri Adrian (2020) dan Olahan Peneliti

3. Lembar Angket

Penelitian pengembangan menggunakan angket untuk menilai validasi. Lembar angket yang digunakan peneliti ada beberapa macam yaitu lembar angket Validasi untuk ahli materi, ahli media, serta respon guru dan siswa. Berikut ini kisi kisi angket yang digunakan peneliti :

4. Angket Validasi Ahli Materi Dan Ahli Media

Angket validasi merupakan alat penilaian yang digunakan peneliti untuk memvalidasi dari media yang telah dikembangkan.

Tabel 3.6 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

No.	Aspek	Indikator
1.	Ahli Materi	a. Kurikulum yang digunakan b. Kesesuaian tujuan dan materi c. Isi materi d. Umpan balik
2.	Ahli Media	a. Tampilan media b. Penggunaan media dalam proses pembelajaran c. Manfaat media pembelajaran

Sumber: Martino, Fahri Adrian (2020) dan Olahan Peneliti

5. Angket Respon Guru Dan Peserta Didik

Angket respon guru dan peserta didik diberikan untuk menggali informasi mengenai respon guru dan peserta didik terhadap penggunaan

media Powerpoint Interaktif. Adapun beberapa aspek yang digunakan adalah sebagai berikut :

Tabel 3.7 Kisi-Kisi Angket Respon Guru Dan Peserta Didik

No.	Aspek	Indikator
1.	Respon guru	a. Tampilan media pembelajaran b. Kemenarikan media pembelajaran c. Kesesuaian materi yang digunakan d. Proses pembelajaran
2.	Respon peserta didik	a. Penyampaian materi pembelajaran b. Tampilan media pembelajaran c. Kemudahan menggunakan media pembelajaran

Sumber: Martino, Fahri Adrian (2020) dan Olahan Peneliti

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data digunakan apabila semua informasi yang dicari telah terkumpul secara keseluruhan. Penelitian ini menggunakan 2 teknik analisis data yaitu kualitatif dan analisis kuantitatif. Data yang sudah diperoleh melalui penilaian angket yang telah diberikan kepada ahli materi, ahli media serta responden selanjutnya akan dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Adapun teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif yang diuraikan sebagai berikut :

1. Teknik Analisis Data Deskriptif Kualitatif

Analisis data kualitatif digunakan untuk mengolah data hasil observasi dan wawancara pada guru dan peserta didik kelas IV SDN Krembung 1, serta data pada angket validasi materi dan validasi media. Hal tersebut bertujuan untuk mendapatkan informasi dari data yang telah diperoleh sebagai bahan revisi dan perbaikan pada media Powerpoint Interaktif yang telah dikembangkan. Analisis data kualitatif disajikan dalam bentuk kata-kata atau tanggapan. Berikut ini Langkah-langkah analisis data kualitatif :

a) Pengumpulan data (*Data Collections*)

Pada tahap ini data yang diperoleh adalah data kesimpulan hasil wawancara dan observasi kelas IV SDN Krembung 1, serta kritik dan saran perbaikan yang diperoleh melalui lembar angket validator ahli. Pengumpulan data digunakan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan oleh peneliti.

b) Reduksi Data (*Data Reductions*)

Setelah tahap pengumpulan data, selanjutnya perlu ada pemilahan data. Hal itu bertujuan untuk memilih data yang pokok dan membuang hal yang tidak penting.

c) Penyajian Data (*Data Display*)

Penyajian data disajikan dalam bentuk deskriptif dan uraian yang berisi penggunaan media Powerpoint Interaktif dalam proses pembelajaran, dan hal apa saja yang menjadikan penghambat dan pendukung dalam proses pembelajaran saat menggunakan media Powerpoint Interaktif pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

d) Kesimpulan

Langkah terakhir yaitu ada tahap kesimpulan. Pada tahap ini dapat disimpulkan berupa deskripsi data-data yang telah ditemukan oleh peneliti berupa untuk menjawab pertanyaan dari rumusan masalah penelitian pengembangan.

2. Teknik Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif yang diperoleh berupa nilai numerik berdasarkan instrumen penilaian terhadap media Powerpoint Interaktif yang

dikembangkan. Analisis ini bertujuan untuk memperoleh validasi kelayakan dari produk yang sudah dikembangkan.

a) Analisis Angket Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

Pada analisis angket validasi ahli ini menunjukkan tingkat kevalidannya media. Jika data yang digunakan benar adanya maka dinyatakan benar akan kevalidannya.

Tabel 3.8 Penilaian Skala Likert

No	Keterangan	Skor
1.	Sangat Layak/Sangat Setuju	4
2.	Layak/Setuju	3
3.	Tidak Layak/Tidak Setuju	2
4.	Sangat Tidak Layak/Sangat Tidak Setuju	1

Sumber: Nastiti Tri, (2021)

Angket yang sudah diisi oleh validator, nantinya diperhitungkan presentase data yang telah diperoleh dengan menggunakan rumus seperti berikut :

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

Keterangan :

P = Presentase Skor

$\sum x$ = Jumlah jawaban yang diberikan validator

N = Jumlah skor maksimal

Setelah menemukan hasil presentase skor, kemudian menunjukkan kriteria validasi media yang terdapat pada table berikut ini :

Tabel 3.9 Tingkat Pencapaian dan Kualifikasi

No	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
1.	75-100%	Sangat baik	Sangat layak tidak perlu revisi
2.	50-75%	Baik	Layak, tidak perlu revisi
3.	25-50%	Cukup baik	Kurang layak, perlu direvisi
4.	0-25%	Kurang baik	Tidak layak, perlu direvisi

Sumber : Nastiti, Puput Tri (2021)

Dengan Ketentuan :

1. Jika hasil analisis mendapat kriteria A (75-100%), maka media tersebut mendapat kualifikasi sangat layak digunakan saat proses pembelajaran.
2. Jika hasil analisis mendapat kriteria B (50-75%), maka media tersebut mendapat kualifikasi layak digunakan saat proses pembelajaran.
3. Jika hasil analisis mendapat kriteria C (25-50%), maka media tersebut mendapat kualifikasi layak digunakan saat proses pembelajaran.
4. Jika hasil analisis mendapat kriteria D (0-25%), maka media tersebut mendapat kualifikasi layak digunakan saat proses pembelajaran.

b) Analisis Angket Respon Guru dan Peserta Didik

Data yang didapatkan dari angket respon guru dan peserta didik menggunakan cara kuantitatif, yakni dengan cara menguji hasil angket dari guru dan peserta didik yang diberikan respon jawaban atas penggunaan media Powerpoint Interaktif. Perolehan data melalui respon guru dan peserat didik bertujuan untuk mengetahui seberapa menarik dan

kebermanfaatan media Powerpoint Interaktif yang dikembangkan oleh peneliti. Kemudian hasilnya akan diukur melalui Skala Guttman, Skala Guttman terdiri dari 2 kategori yaitu “Ya” atau “Tidak”.

Tabel 3.10 Penilaian Skala Likert

No	Keterangan	Skor
1.	Sangat Layak/Sangat Setuju	4
2.	Layak/Setuju	3
3.	Tidak Layak/Tidak Setuju	2
4.	Sangat Tidak Layak/Sangat Tidak Setuju	1

Sumber: Nastiti Tri, (2021)

Setelah seluruh angket sudah terisi, maka hasilnya akan dihitung menggunakan rumus sebagai berikut :

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

Keterangan :

P = Presentase Skor

$\sum x$ = Jumlah jawaban yang diberikan validator

N = Jumlah skor maksimal

Pengambilan hasil mengenai kemenarikan media Powerpoint Interaktif nantinya akan menggunakan konvensi tingkat pencapaian :

Tabel 3.11 Kriteria Penilaian Data Angket Respon Guru dan Peserta didik

No	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
1.	75-100%	Sangat baik	Sangat layak tidak perlu revisi
2.	50-75%	Baik	Layak, tidak perlu revisi
3.	25-50%	Cukup baik	Kurang layak, perlu direvisi
4.	0-25%	Kurang baik	Tidak layak, perlu direvisi

Sumber : Hasna dan Ulfa, (2020)

Dengan Ketentuan :

1. Jika hasil analisis mendapat kriteria A (75-100%), maka media tersebut mendapat kualifikasi sangat layak digunakan saat proses pembelajaran.
2. Jika hasil analisis mendapat kriteria B (50-75%), maka media tersebut mendapat kualifikasi layak digunakan saat proses pembelajaran.
3. Jika hasil analisis mendapat kriteria C (25-50%), maka media tersebut mendapat kualifikasi layak digunakan saat proses pembelajaran.
4. Jika hasil analisis mendapat kriteria D (0-25%), maka media tersebut mendapat kualifikasi layak digunakan saat proses pembelajaran.

