

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Model Pengembangan

Jenis Penelitian ini adalah penelitian pengembangan (Research and Development). Menurut Sugiyono (2016:407) penelitian serta pengembangan merupakan suatu metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu, kemudian menguji keefektifan produk tersebut. Berdasarkan teori tersebut metode penelitian dan pengembangan akan menghasilkan sebuah produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Produk yang dihasilkan dari penelitian ini yaitu media pembelajaran interaktif yang berbasis *autoplay media studio 8* pada materi kerjasama dalam berbagai bidang kehidupan.

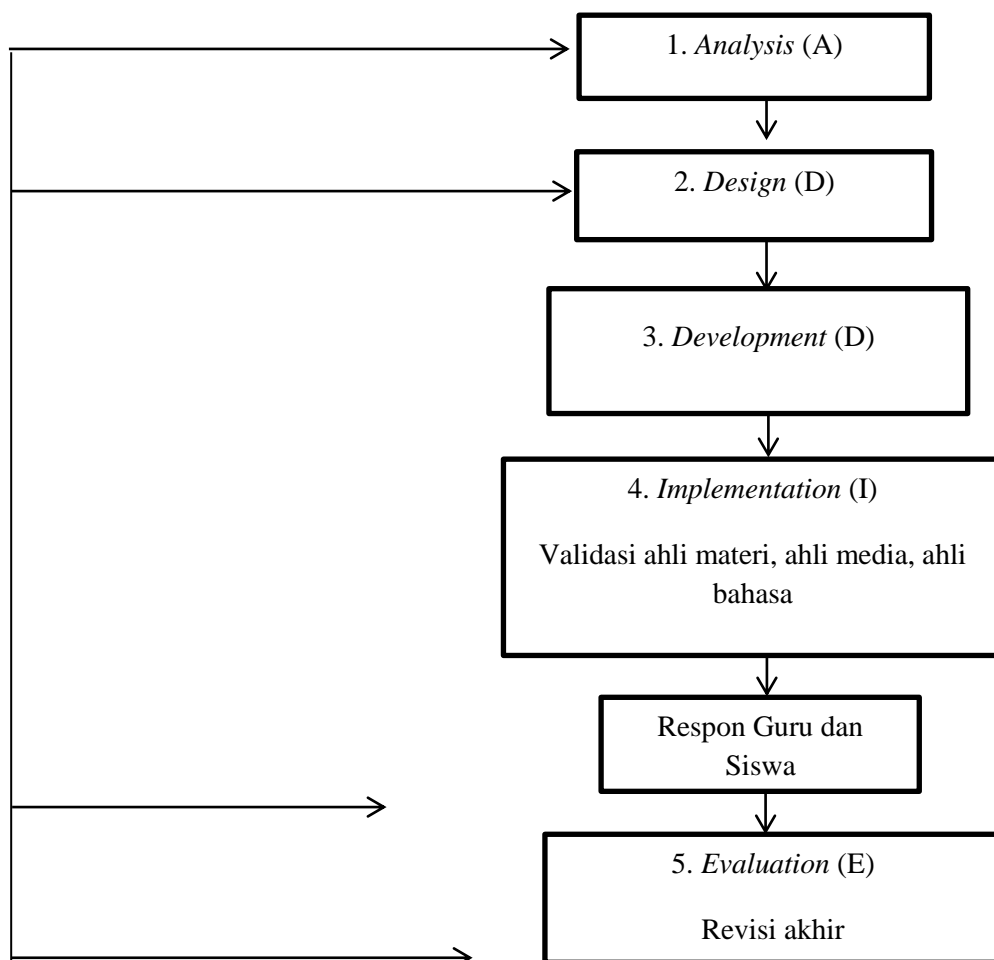
Model yang akan digunakan dalam pengembangan ini adalah model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation). Menurut Mulyatiningsih (2012:5) Model ADDIE adalah model yang dianggap lebih rasional dan logis serta lebih lengkap dibandingkan dengan model lainnya. Dalam hal ini peneliti memilih model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, an Evaluation) karena berdasarkan beberapa alasan yaitu: model ini menggunakan tahap yang sederhana dan sistematis sehingga lebih mudah dipahami, model ini dapat menggambarkan alur yang jelas untuk mengembangkan suatu produk, selain itu model ADDIE ini dapat digunakan dalam berbagai

pengembangan produk media pembelajaran, sehingga model ADDIE ini cocok untuk proses pengembangan produk yang akan peneliti gunakan.

3.2. Prosedur Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Mulyatiningsih (2012:183-184) mengemukakan model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry untuk merancang sistem pembelajaran. Model ini menggunakan 5 tahap pengembangan yaitu, Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. Adapun Bagan prosedur pengembangan dapat dilihat pada bagan 3.1 berikut:

3.1 Bagan Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran ADDIE



3.2.1. Analysis (Analisa)

Menurut Branch (dalam Suryani, 2018:127) kegiatan analisis adalah mengidentifikasi penyebab kesenjangan/masalah. Kegiatan utama pada tahap ini adalah menganalisis perlunya pengembangan media pembelajaran baru, menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan media pembelajaran baru. Pengembangan media pembelajaran baru diawali oleh adanya masalah dalam media yang telah diterapkan. Masalah dapat terjadi karena media yang ada sudah tidak relevan dengan kebutuhan lingkungan belajar, teknologi, karakter peserta didik dan lain sebagainya. Sekolah yang dikenakan tahap ini adalah SMP Negeri 5 Tebo. Kegiatan analisis yang dilakukan adalah dengan observasi kegiatan pembelajaran di sekolah. Observasi dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai permasalahan langsung dalam pembelajaran PPKn yang dijadikan acuan dalam pengembangan media pembelajaran. Setelah melakukan analisis permasalahan, selanjutnya melakukan analisis terhadap kebutuhan, materi, dan Sumber daya teknologi.

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan diperlukan untuk memenuhi kebutuhan seorang guru dan siswa. Analisis ini dilakukan dengan menggunakan angket kebutuhan yang diberikan kepada siswa di kelas VII B. Hasil dari analisis ini akan digunakan sebagai pedoman untuk membuat suatu media pembelajaran.

b. Analisis Materi

Analisis Materi ini dilakukan dengan memperhatikan kurikulum dan silabus yang digunakan di sekolah, sehingga materi yang termuat di dalam media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa. Analisis materi dilakukan dengan cara mengidentifikasi materi yang perlu diajarkan serta materi yang memerlukan media pembelajaran dalam menyampaikannya agar lebih efektif, kemudian mengumpulkan dan memilih materi yang relevan, dan menyusunnya kembali secara sistematis.

c. Analisis Sumber daya teknologi

Analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi alat teknologi serta sarana dan prasarana yang dibutuhkan dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif serta ketersediaannya di sekolah. Alat teknologi serta sarana dan prasarana di sekolah yang dapat dimanfaatkan oleh siswa yang terlibat dalam penelitian ini yaitu, laptop/computer, LCD Proyektor, speaker dan ruang kelas.

3.2.2. Design (desain/perancangan)

Menurut Branch (dalam Suryani, 2018:127) Tahap Desain merupakan tahap untuk memverifikasi materi yang ingin dikuasai pengguna melalui media dan metode pengujian yang sesuai. Setelah melakukan analisis, kemudian dilanjutkan pada tahap kedua, yaitu tahap desain. Tahap ini dilakukan untuk mendesain media pembelajaran interaktif berbasis *Autoplay Media Studio 8* pada materi kerjasama dalam berbagai bidang kehidupan yang diharapkan dan metode pengujian yang tepat. Tahap desain media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay media studio 8* terdiri dari 4 langkah utama, yaitu: 1) Menentukan

Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), dan Indikator, 2) Membuat *Flowcart* dan *Storyboard* Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *autoplay media studio 8* 3) Mengumpulkan materi, gambar dan video yang berkaitan dengan pembelajaran norma dan keadilan, 4) Memilih Strategi Pengujian dan Menyusun Tes.

3.2.1.1 Menentukan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan Indikator

Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan Indikator yang digunakan dalam desain media pembelajaran interaktif *autoplay media studio 8* ini berpedoman pada kurikulum, silabus, dan RPP yang berlaku di mana media hasil pengembangan akan diimplementasikan. Pemilihan materi pelajaran yang dijadikan topik utama dalam media yang dikembangkan tentunya sudah berdasarkan kesimpulan tahap analisis. Topik utama dalam pengembangan media pembelajaran ini adalah “Kerjasama dalam berbagai bidang kehidupan” untuk siswa kelas VII B di SMP Negeri 5 Kab. Tebo dalam mengingat pentingnya materi ini bagi siswa. Adapun Rumusan Kompetensi Dasar yang materinya akan dikembangkan dalam bentuk media pembelajaran interaktif berbasis *Autoplay media studio 8* ditunjukkan pada tabel berikut ini:

Tabel 3.1 Rumusan KD Pada materi kerjasama dalam berbagai bidang kehidupan

KD	Deskripsi Kompetensi Dasar
3.5	Menganalisis bentuk-bentuk kerjasama dalam berbagai bidang kehidupan di masyarakat.

4.5	Menunjukkan bentuk-bentuk kerjasama diberbagai bidang kehidupan masyarakat.
-----	---

Kompetensi Dasar (KD) kemudian diuraikan menjadi indikator dan tujuan pembelajaran yang keseluruhannya terangkum dalam RPP. Selanjutnya, Kompetensi Inti, Kompetensi dasar, dan Indikator Pencapaian Kompetensi ini kemudian dicantumkan ke dalam media pembelajaran interaktif berbasis *Autoplay media studio 8* untuk membantu siswa mengetahui tujuan dari apa yang akan mereka pelajari sehingga manfaat pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik kepada siswa.

3.2.1.2 Membuat *Flowcart* dan *Storyboard*

Flowcart yang dibangun berbentuk diagram alur dari struktur materi atau pesan yang ingin disampaikan melalui media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay media studio 8* pada materi kerjasama dalam berbagai bidang kehidupan. Langkah selanjutnya yaitu membuat *Storyboard*.

3.2.1.3 Mengumpulkan materi, gambar dan video yang berkaitan dengan pembelajaran materi kerjasama dalam berbagai bidang kehidupan.

Setelah mengumpulkan materi, gambar, video dan tombol-tombol ikon yang berkaitan dengan pembelajaran kerjasama dalam berbagai bidang

kehidupan selanjutnya disusun menjadi komponen dalam media pembelajaran berdasarkan *flowcart*. Tentunya materi yang tercantum dalam media pembelajaran interaktif ini sudah divalidasi oleh ahli materi kerjasama dalam berbagai bidang kehidupan.

3.2.3. Development (pengembangan)

Menurut Branch (2009:83) development atau pengembangan dalam model ADDIE adalah tahap dimana media dikembangkan berdasarkan saran yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi. Setelah media direvisi sesuai saran, maka dilakukan evaluasi formatif. Evaluasi formatif merupakan proses mengumpulkan data yang digunakan untuk merevisi sebelum implementasi. Langkah yang umum dilakukan pada tahap ini yaitu uji perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji kelompok besar.

1. Melakukan Validasi Ahli

Validasi ahli merupakan tahapan di mana seorang pengembang meminta bantuan ahli untuk menilai produk awal berdasarkan kriteria yang telah ditentukan sebelumnya. Validasi ahli suatu media dapat melibatkan ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan praktisi guru. Aspek penilaian dari masing-masing ahli dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengembang.

2. Melakukan Evaluasi Formatif

Tahap prosedur ini, yaitu untuk merevisi produk instruksional dari proses yang telah dilaksanakan sebelum implementasi. Terdapat tiga tahap pada

formative evaluation, yaitu uji coba perorangan (one-to-one trial), uji kelompok kecil (small grup trial), dan uji kelompok besar atau uji lapangan (field trial).

a. Uji coba perorangan (one-to-one trial)

Uji coba perorangan dilakukan untuk memperoleh masukan awal tentang media pembelajaran yang telah didesain serta dinilai oleh para ahli. Subjek uji coba perorangan ialah satu orang guru yang berpengalaman dan berkompeten dalam bidangnya. Pada uji coba perorangan ini peneliti melibatkan satu orang guru PPKN di SMPN 5 Kab. Tebo dengan digunakan angket terbuka untuk memperoleh masukan awal terhadap media, dimana data yang diperoleh merupakan data kualitatif.

b. Uji coba kelompok kecil (small group trial)

Pada tahap uji coba kelompok kecil subjek uji coba pada tahap ini peneliti melibatkan 6 siswa SMPN 5 Kab. Tebo. Pada uji coba kelompok kecil ini hasil uji coba dipakai untuk melakukan revisi produk atau rancangan. Angket yang digunakan merupakan angket terbuka ini bertujuan untuk melihat tanggapan siswa terhadap media serta hasil belajar di awal sebelum menggunakan media dan setelah menggunakan media apakah mengalami peningkatan. Data yang diperoleh berupa data kualitatif dan kuantitatif.

3. Uji coba kelompok besar (field tryout)

Saran dari subjek uji coba kelompok kecil digunakan untuk memperbaiki media sebelum diuji coba pada kelompok besar. Pada uji coba ini peneliti

melibatkan subjek 22 atau satu kelas pada kelas VII B. Angket yang digunakan merupakan angket terbuka, ini bertujuan untuk melihat tanggapan siswa terhadap media serta hasil belajar siswa apakah telah mencapai standar yang telah ditetapkan. Data yang diperoleh berupa data kualitatif dan kuantitatif. Setelah mendapatkan saran dan masukan media lalu diperbaiki, selanjutnya media yang telah diuji coba di kelompok besar lalu digunakan pada tahap implelement.

3.2.4. Implementation (implementasi)

Menurut Branch (dalam Suryani, 2018:127) tahap implementasi merupakan tahap mempersiapkan lingkungan belajar dan keterlibatan siswa. Terdapat dua prosedur umum dalam tahap implementasi, yaitu mempersiapkan guru dan mempersiapkan siswa.

3.2.5 Evaluation (Evaluasi)

Menurut Branch (dalam Suryani, 2018:127) tahap evaluasi merupakan tahap untuk menilai kualitas proses dan produk pembelajaran, sebelum dan setelah implementasi. Tahap ini, dilakukan evaluasi melalui dua tahapan, yaitu: evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi yang dilakukan dalam bentuk evaluasi formatif. yaitu untuk kebutuhan revisi atau perbaikan serta saran dari ahli media dan materi pada empat tahapan diatas, yaitu pada tahap analisis, desain, pengembangan, dan tahap implelementasi. Evaluasi formatif pada penelitian ini merupakan media pembelajaran yang telah dibuat akan dinilai oleh validator (tim ahli) media, materi, dan bahasa. Media pembelajaran tersebut akan direvisi sesuai dengan kritik ataupun saran dari validator (tim ahli). Selanjutnya, evaluasi sumatif

pada penelitian ini merupakan media pembelajaran yang telah divalidasi oleh validator, serta telah dilakukan uji coba pada satu orang guru mata pelajaran PPKn dan kelompok kecil yang berjumlah 6 orang siswa. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran yang akan direvisi sesuai dengan kritik dan saran dari guru dan kelompok kecil, sehingga akan dihasilkan media pembelajaran yang nantinya diujicobakan kembali pada kelompok besar yang berjumlah 22 orang siswa untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran secara keseluruhan. Dalam hal ini, kedua evaluasi ini penting untuk dilakukan untuk mengetahui apakah media pembelajaran interaktif berbasis *Autopay media studio 8* pada materi kerjasama dalam berbagai bidang kehidupan ini secara keseluruhan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

3.3 Subjek Uji Coba

Subjek penelitian akan dilaksanakan di SMP Negeri 5 Tebo di kelas VII B yang berjumlah 22 siswa.

3.3.1 Desain Uji Coba

Produk merupakan produk hasil revisi yang telah divalidasi oleh tim ahli media, materi, dan ahli bahasa. Di mana produk yang dikembangkan sudah cukup baik untuk dapat diujicobakan kepada siswa dan digunakan sebagai acuan dalam proses pembelajaran. Untuk itu dilakukan uji coba perorangan untuk melihat tanggapan guru, selanjutnya uji coba pada kelompok kecil dengan jumlah siswa 6 pada kelas VII B. Setelah itu produk diujicobakan pada kelompok besar subjek penelitian yaitu siswa kelas VII B SMP Negeri 5 Tebo yang berjumlah 22 siswa.

3.3.2 Uji Coba Produk

Desain uji coba produk pada penelitian ini terdapat rancangan pengembangan yaitu:

1. Desain Produk media pembelajaran interaktif berbasis *Autoplay media studio 8* pada materi kerjasama dalam berbagai bidang kehidupan.
2. Validasi oleh tim validator pada produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay media studio 8* pada mata pelajaran PPKN di SMP N 5 Tebo. Validasi dilakukan sebelum media diuji cobakan kepada peserta didik pada kerjasama dalam berbagai bidang kehidupan di SMP N 5 Tebo.
3. Revisi produk media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay* pada materi kerjasama dalam berbagai bidang kehidupan di SMP N 5 Tebo dilakukan setelah tim validator melakukan validasi terhadap produk yang dikembangkan.

Produk ini di uji cobakan kepada 22 siswa kelas VII B SMP N 5 Kab. Tebo. Uji coba produk ini dilakukan setelah rancangan produk selesai di validasi oleh tim ahli, uji coba produk dilakukan bertujuan untuk mengetahui apakah produk yang dihasilkan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

3.4 Jenis Data dan Sumber Data

Dalam penelitian pengembangan ini, jenis data yang digunakan adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari tim validasi yaitu ahli media pembelajaran, ahli materi, dan ahli bahasa yang berupa isi angket saran dan pernyataan dalam perbaikan. Data-data yang diperoleh digunakan sebagai

acuan untuk revisi produk. Data kuantitatif yang diperoleh berupa isian angket persepsi guru dan siswa mengenai media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay* pada materi kerjasama dalam berbagai bidang kehidupan.

Dalam penelitian pengembangan ini pengumpulan sumber data, peneliti melakukan pengumpulan sumber data dalam data primer dan data sekunder.

1) Data Primer

Data Primer adalah jenis dan sumber data penelitian yang di peroleh secara langsung dari sumber pertama (tidak melalui perantara), baik individu maupun kelompok. Jadi data yang di dapatkan secara langsung. Data primer secara khusus di lakukan untuk menjawab pertanyaan penelitian. Penulis mengumpulkan data primer dengan metode observasi.

2) Data Sekunder

Data Sekunder merupakan sumber data suatu penelitian yang di peroleh peneliti secara tidak langsung melalui media perantara (di peroleh atau dicatat oleh pihak lain). Data sekunder itu berupa bukti, catatan atau laporan historis yang telah tersusun dalam arsip atau data dokumenter.

3.5. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah semua alat yang digunakan untuk mengumpulkan, memeriksa, menyelidiki suatu masalah, atau mengumpulkan, mengolah, menganalisa dan menyajikan data-data secara sistematis serta objektif dengan tujuan memecahkan suatu persoalan atau menguji suatu hipotesis

(Setyosari, 2013:200). Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah observasi dan penyebaran angket. Angket terbuka diberikan kepada ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa di saat validasi oleh para ahli, pada uji coba perorangan untuk melihat tanggapan guru, uji coba kelompok kecil dan kelompok besar untuk melihat tanggapan siswa terhadap media pembelajaran.

1. Angket Terbuka

Menurut Sugiyono (2010:200) angket terbuka adalah angket yang disusun sedemikian rupa sehingga para pengisi bebas mengemukakan pendapatnya. Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket analisis kebutuhan siswa, angket analisis karakteristik siswa, angket validasi materi, validasi media, validasi bahasa, angket penilaian guru, dan angket respon siswa. Adapun kisi-kisi angket tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.3 Kisi-kisi angket analisis kebutuhan

No	Indikator	No. butir soal
1	Menggunakan media sebagai ketertarikan siswa terhadap materi	1
2	Ketertarikan siswa terhadap materi kerjasama dalam berbagai bidang kehidupan	2 dan 3
3	Pernah atau tidaknya guru menggunakan media dalam menjelaskan materi kerjasama dalam berbagai bidang kehidupan	4
4	Menyetujui penggunaan media dalam menguasai materi kerjasama dalam berbagai bidang kehidupan	5 dan 6
5	Pengetahuan siswa terhadap media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay media studio 8</i>	7
6	Ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay media studio 8</i>	8
7	Pengadaan media pembelajaran interaktif menggunakan <i>autoplay media srudio 8</i> pada materi kerjasama dalam berbagai bidang kehidupan	9 dan 10

Tabel 3.4 Kisi-kisi angket analisis karakteristik siswa

No	Aspek	Indikator	No.butir soal
1	Keterbatasan	Mengoperasikan komputer	1
2	Kelebihan Individual	Tempat menggunakan Komputer	2 dan 3
		Lama penggunaan	4
		Penggunaan komputer Dalam pembelajaran di kelas	5 dan 6
3	Minat	Minat belajar siswa dalam pembelajaran kerjasama dalam berbagai bidang kehidupan	7 dan 8

Pada tahap selanjutnya, angket terbuka akan diberikan kepada tim ahli materi, tim ahli media, dan tim ahli bahasa yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang berkenaan dengan kelayakan multimedia interaktif. Jika belum memenuhi maka akan diberikan saran ataupun masukan dari tim ahli. Selanjutnya saran dan masukan berupa data kualitatif akan digunakan untuk media interaktif.

Adapun kisi-kisi pada lembaran validasi media, materi, bahasa dapat dilihat pada tabel 3.5, 3.6, dan 3.7 sebagai berikut:

Tabel 3.5 Kisi-kisi instrumen validasi ahli media

Indikator	Deskriptor	Nomor butir soal
Keterbacaan	Icon/tombol yang memudahkan penggunaan media	1
	Kesesuaian latar belakang dengan objek utama	2
	Penyajian tampilan awal yang memudahkan kegiatan selanjutnya	3
	Tata letak layout	4
	Kesesuaian ukuran teks dan jenis font	5
	Kualitas gambar dan ilustrasi	6
Kualitas Tampilan	Kesesuaian musik latar	7
	Media mudah digunakan	8
	Kegagalan aplikasi (hank/crash)	9

Lanjutan tabel 3.5

	Tombol-tombol yang digunakan telah Sesuai	10
	Feedback pada evaluasi membuat pemahaman soal bertambah	11
	Media menarik secara visual dan audio menarik untuk digunakan	12
Petunjuk Penggunaan	Media bisa dipakai kapan saja	13
Mudah digunakan	Penyajian materi memungkinkan untuk belajar mandiri	14
	Media memperjelas penyajian pesan dan informasi pembelajaran	15

(Sumber: Modifikasi Arsyad, 2013.2019)

Tabel 3.6 Kisi-kisi instrumen validasi oleh ahli materi

Indikator	Deskriptor	Nomor butir soal
Kesesuaian	Kesesuaian dengan materi disekolah	1
	Kesesuaian Materi dengan KI, KD	2
	Kesesuaian Materi dengan Indikator	3
	Kesesuaian Materi dengan Tujuan Pembelajaran	4
	Kesesuaian gambar dengan materi	5
	Kesesuaian Video dan Materi	6
	Kesesuaian Urutan Penyajian Materi	7
	Kesesuaian Soal-soal Evaluasi Dengan Konsep Materi Pembelajaran	8

Ketepatan	Ketepatan isi Materi Untuk Menambah Pengetahuan dan Wawasan	9
	Ketepatan Umpan Balik atau Soal Evaluasi	10
Kemudahan	Materi yang disajikan Mudah Dipahami Oleh Siswa	11
	Petunjuk Penggunaan yang disajikan Mudah Dipahami	12
	Materi yang disajikan dapat menarik perhatian siswa dan membangkitkan motivasi siswa	13
Kemenarikan	Kemenarikan media interaktif berbasis <i>autoplay</i> untuk digunakan dalam pembelajaran	14
Manfaat	Media Pembelajaran interaktif berbasis <i>Autoplay</i> ini dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan mudah	15

(Sumber: Modifikasi Arsyad, 2013.2019)

Tabel 3.7 Kisi-kisi instrumen validasi ahli bahasa

Indikator	Deskriptor	Nomor Butir Soal
Lugas	Ketepatan Struktur Kalimat	1
	Keefektifan Kalimat	2
	Kebakuan Istilah	3
Komunikatif	Pemahaman Terhadap Pesan dan Informasi	4
Dialogis dan Interaktif	Kemampuan Memotivasi Siswa	5
	Kemampuan mendorong Pemahaman Siswa	6
Kesesuaian dan Perkembangan siswa	Kesesuaian dengan Perkembangan Intelektual siswa	7
Kesesuaian dengan kaidah bahasa	Ketepatan Tata Bahasa	8
	Keefektifan Kalimat	9
	Ketepatan Ejaan Bahasa	10
Penggunaan istilah symbol dan icon	Konsistensi Penggunaan Istilah	11
	Konsistensi Penggunaan Simbol atau Istilah	12

(Sumber: Modifikasi Arsyad, 2013.2019)

Media yang telah divalidasi oleh tim ahli materi, tim ahli media, dan tim ahli bahasa akan diketahui dimana kekurangannya. Dengan saran dan masukan dari tim ahli maka dilakukan perbaikan atau revisi demi kesempurnaan media. Setelah penilaian dari tim ahli, revisi juga dapat dilakukan setelah mendapatkan hasil penilaian dari uji coba media kepada siswa. Angket terbuka juga digunakan pada tahap uji coba berupa lembar tanggapan guru dan tanggapan siswa terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti. Lembar kisi-kisinya dapat dilihat pada tabel 3.8 dan 3.9.

Tabel 3.8 Kisi-kisi lembar tanggapan guru

Indikator	Deskriptor	Nomor butir soal
Tampilan	Ukuran tulisan dan jenis tulisan sudah sesuai	1
	Pengoperasian program dapat dijalankan secara mandiri	2
	Ukuran kejelasan gambar dan video	3
	Bahasa yang digunakan mudah untuk dipahami	4
	Ukuran tulisan dan jenis tulisan sudah sesuai	5
Isi	Kesesuaian materi dengan kebutuhan siswa	6
	Bentuk evaluasi sesuai dengan tujuan pembelajaran	7
	Tidak ada eror pada saat penggunaan media	8
	Kemenarikan media berbasis <i>autoplay</i> creator untuk digunakan dalam pembelajaran	9
Efisiensi media	Gambar dan ilustrasi pada media membantu pemahaman materi	10
	Bentuk evaluasi menarik minat untuk dikerjakan	11
Manfaat	Desain media interaktif berbasis <i>autoplay</i> secara keseluruhan	12
	Media interaktif berbasis <i>autoplay</i> dapat digunakan sebagai sumber belajar	13

(Sumber: Modifikasi Arsyad, 2013.2019)

Tabel 3.9 Kisi-kisi lembar tanggapan siswa

Indikator	Deskriptor	Nomor Butir soal
Tampilan	Media pembelajaran interaktif berbasis <i>Autoplay</i> memberikan motivasi untuk saya dalam belajar	1
	Saya dapat mempelajari materi dengan mudah karena materi disajikan dengan jelas	2
	Saya dapat membaca teks dengan mudah karena jenis huruf yang digunakan tepat	3
	Tampilan warna pada media tidak membosankan	4
Isi	Ukuran huruf yang digunakan pada media dapat terbaca dengan jelas	5
	Media dapat membantu saya dalam memahami pelajaran	6

Lanjutan tabel 3.9

	Gambar dan ilustrasi pada media membantu saya memahami materi	7
	Bentuk evaluasi membuat saya tertantang untuk belajar lebih lanjut	8
Efisiensi Media	Media dapat digunakan lebih mudah	9
	Tidak ada eror pada saat penggunaan media	10
Manfaat	Pengoperasian program dapat dijalankan secara mandiri	11
	Bentuk evaluasi beragam	12
	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	13

(Sumber: Modifikasi Arsyad, 2013.2019)

3.6 Teknik Analisis Data

Menurut Sugiyono (2015:207) Teknik analisis data yang akan dilakukan pada penelitian ini adalah teknik deskriptif. Teknik analisis data ini didapatkan dari hasil perhitungan jumlah skor yang diperoleh dari penilaian angket validator atau tim ahli, guru, dan siswa, serta menentukan kelayakan dari pengembangan media

pembelajaran berbasis *autoplay* media studio 8 ini, setelah dengan pemberian skor maka dapat diperoleh deskripsi tentang seberapa nilai dari suatu variable untuk masing-masing analisis dalam penelitian. Untuk menentukan kelayakan produk dipakai skala pengukuran likert. Data yang diperoleh dari hasil pengukuran skala likert berupa angka. Angka tersebut kemudian ditafsirkan dalam pengertian kuantitatif. Data kuantitatif yang telah diperoleh dari pengukuran skala likert dikonversi berdasarkan dengan bobot skor yang telah ditetapkan, yakni, satu, dua, tiga, dan empat. Data ini merupakan data kuantitatif yang selanjutnya dianalisis dengan statistik deskriptif.

3.6.1 Angket Kebutuhan dan Angket Karakteristik Peserta didik

Angket Kebutuhan dan angket karakteristik peserta didik digunakan untuk mengumpulkan data. Angket ini diisi oleh peserta didik di kelas VII B SMP N 5 Kab. Tebo. Analisis data untuk angket kebutuhan dan angket karakteristik siswa dilakukan dengan menggunakan *rating scale* dengan rumus sebagai berikut:

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

(Modifikasi Sudjana, 2009:131)

Keterangan:

P : Angka persentase

F : Skor Pengumpulan Data

N : Skor total

3.6.2 Penilaian angket oleh validator (tim ahli)

Penentuan skala validasi tim ahli menggunakan *Skala Likert* sebagai berikut ini:

Tabel 3.10 Skala penilaian ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa

Bobot Nilai	Kategori
4	Sangat Layak
3	Layak
2	Tidak Layak
1	Sangat Tidak Layak

(Modifikasi Sugiyono, 2019:147)

3.6.2.1 Analisis perhitungan untuk ahli media dan ahli materi

Jumlah kisi-kisi validasi oleh validator (tim ahli) baik validator media dan validator materi masing-masing berjumlah 15 item. Skor minimal pada masing-masing validator adalah 15, sedangkan untuk skor maksimalnya adalah 60, sehingga interpretasi skor tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

Kategori penilaian 4

Jumlah validator 1

Skor Minimal : 1 x 15 (deskriptor yang dinilai) x 1 validator = 15

Skor Maksimal : 4 x 15 (deskriptor yang dinilai) x 1 validator = 60

Jarak Interval (i) : $\frac{\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Minimal}}{\text{Jumlah Kelas Interval}}$

$$: \frac{60 - 15}{4} = 11,25$$

Untuk menghitung persentase tanggapan digunakan rumus:

$$\% = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100$$

Berdasarkan jarak interval di atas, maka dapat ditentukan tabel klasifikasi validator sebagai berikut:

Tabel 3.11 Kriteria penilaian tim ahli media dan ahli materi

No	Rerata Skor	Persentase (%)	Kategori
1	48,75 – 60	81,25 – 100	Sangat Layak
2	37,50 – 48,74	62,50 – 81,24	Layak
3	26,25 – 37,49	43,75 – 62,49	Tidak Layak
4	15 – 26,25	25 – 43,74	Sangat Tidak Layak

(Modifikasi Sugiyono, 2019:147)

3.6.3 Analisis Perhitungan untuk ahli bahasa

Selanjutnya dilakukan analisis perhitungan untuk ahli bahasa. Jumlah kisi- kisi validasi oleh validator ahli bahasa berjumlah 12 item. Skor minimal pada masing-masing validator adalah 12 , sedangkan untuk skor maksimalnya adalah 48, sehingga interpretasi skor tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

Kategori penilaian : 4

Jumlah validator : 1

Skor Minimal : 1 x 12 (deskriptor yang dinilai) x 1 validator = 12

Skor Maksimal : 4 x 12 (deskriptor yang dinilai) x 1 Validator = 48

Jarak interval (i) : $\frac{\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Minimal}}{\text{Jumlah Kelas Interval}}$

$$: \frac{48-12}{4} = 9$$

Untuk menghitung persentase tanggapan digunakan rumus:

$$\% = \frac{\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Minimal}}{\text{Jumlah Kelas Interval}} \times 100$$

Berdasarkan jarak interval di atas, maka dapat ditentukan tabel klasifikasi validator sebagai berikut:

Tabel 3.12 Kriteria penilaian ahli bahasa

No	Rerata Skor	Persentase (%)	Kategori
1	39 – 48	81,25 – 100	Sangat Layak
2	30 – 39	62,50 – 81,24	Layak
3	21 – 30	43,75 – 62,49	Tidak Layak
4	12 – 21	25 – 43,74	Sangat Tidak Layak

(Modifikasi Sugiyono, 2019:147)

3.6.4 Penilaian angket oleh guru

Untuk melihat respon guru terhadap produk media yang dikembangkan, maka penelitian ini juga diujicobakan terhadap guru mata pelajaran PPKn di kelas VII B SMP Negeri 5 Kab. Tebo.

Tabel 3.13 Skala penilaian respon guru

Bobot Nilai	Kategori
4	Sangat Praktis
3	Praktis
2	Tidak Praktis
1	Sangat Tidak Praktis

(Modifikasi Sugiyono, 2019:147)

Data yang telah diperoleh kemudian dianalisis menggunakan *Skala Likert* dengan jumlah kisi-kisi yaitu 13 item. Skor minimal adalah 13, sedangkan untuk skor maksimalnya adalah 52, sehingga interpretasi skor tersebut dapat

dijelaskan sebagai berikut:

Kategori penilaian :4

Jumlah validator 1

Skor minimal : 1 x 13 (deskriptor yang dinilai) x 1 orang guru = 13

Skor maksimal : 4 x 13 (deskriptor yang dinilai) x 1 orang guru = 52

Jarak interval (i) : $\frac{\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Minimal}}{\text{Jumlah Kelas Interval}}$

$$: \frac{52-13}{4} = 9,75$$

Untuk menghitung persentase tanggapan digunakan rumus:

$$\% = \frac{\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Minimal}}{\text{Jumlah Kelas Interval}} \times 100$$

Berdasarkan jarak interval di atas maka dapat ditentukan tabel klasifikasi respon guru sebagai berikut:

Tabel 3.14 Kriteria penilaian tanggapan guru

No	Rerata Skor	Persentase (%)	Kategori
1	42,25 – 52	81,25 – 100	SangatPraktis
2	32,5– 42,25	62,50 – 81,24	Praktis
3	22,75 –32,5	43,75 – 62,4	Tidak Praktis
4	13 – 22,75	25 – 43,74	Sangat Tidak Praktis

(Modifikasi Sugiyono, 2019:147)

3.6.7 Penilaian Angket oleh siswa

Untuk melihat respon siswa terhadap produk media yang dikembangkan, maka penelitian ini juga diujicobakan terhadap kelompok kecil dan kelompok besar. Penilaian respon siswa tersebut dilakukan dengan memberikan angket.

Tabel 3.15 Skala penilaian angket oleh siswa

Bobot Nilai	Kategori
4	Sangat Praktis
3	Praktis
2	Tidak Praktis
1	Sangat Tidak Praktis

(Modifikasi Sugiyono, 2019:147)

Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan *Skala Likert* dengan jumlah kisi-kisi yaitu 13 item untuk kelompok kecil dan besar.

3.6.7.1 Penilaian untuk kelompok kecil

Untuk penilaian terhadap kelompok kecil, jumlah responden yang diambil adalah 6 orang siswa dengan jumlah kisi-kisi 13 item. Skor minimal adalah 78 sedangkan skor maksimal adalah 312, sehingga interpretasi skor tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

Kategori penilaian : 4

Jumlah responden : 6

Skor terendah : 1 x 13 (deskriptor yang dinilai) x 6 orang siswa = 78

Skor tertinggi : 4 x 13 (deskriptor yang dinilai) x 6 orang siswa = 312

Jarak interval (i) : $\frac{\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Minimal}}{\text{Jumlah Kelas Interval}}$

$$: \frac{312-78}{4} = 58,5$$

Untuk menghitung persentase tanggapan digunakan rumus:

$$\% = \frac{\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Minimal}}{\text{Jumlah Kelas Interval}} \times 100$$

Berdasarkan jarak interval di atas, maka dapat ditentukan tabel klasifikasi respon siswa kelompok besar sebagai berikut:

Tabel 3.16 Kriteria penilaian responden siswa kelompok kecil

No	Rerata Skor	Persentase (%)	Kategori
1	253,5– 312	81,25 – 100	Sangat Praktis
2	195– 253,5	62,50 – 81,24	Praktis
3	136,5– 195	43,75 – 62,4	Tidak Praktis
4	78 – 136,5	25 – 43,74	Sangat Tidak Praktis

(Modifikasi Sugiyono, 2019:147)

3.6.7.2 Untuk penilaian kelompok besar

Untuk penilaian terhadap kelompok besar, jumlah responden yang diambil ada 22 siswa dengan jumlah kisi-kisi yaitu 13 item. Skor minimal adalah 345 sedangkan skor maksimalnya adalah 1.380, sehingga interpretasi skor tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

Kategori penilaian 4

Jumlah responden 22

Skor minimal : 1 x 13 (deskriptor yang dinilai) x 22 siswa = 286

Skor maksimal : 4 x 13 (deskriptor yang dinilai) x 22 siswa = 1.144

Jarak interval (i) : $\frac{\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Minimal}}{\text{Jumlah Kelas Interval}}$

$$: \frac{1.144-286}{4} = 214,5$$

Untuk menghitung persentase tanggapan digunakan rumus:

$$\% = \frac{\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Minimal}}{\text{Jumlah Kelas Interval}} \times 100$$

Berdasarkan jarak interval di atas, maka dapat ditentukan tabel klasifikasi respon siswa kelompok besar sebagai berikut:

Tabel 3.17 Kriteria penilaian responden siswa kelompok besar

No	Rerata Skor	Persentase (%)	Kategori
1	929,5 – 1.144	81.25 – 100	Sangat Praktis
2	715 – 929,5	62,50 – 81,24	Praktis
3	500,5 – 715	43,75 – 62,4	Tidak Praktis
4	286 – 500,5	25 – 43,74	Sangat Tidak Praktis

(Modifikasi Sugiyono, 2019:147)

Jumlah (jumlah rata-rata skor yang didapat), serta skor tertinggi dan skor terendah. Hasil angket kemudian dianalisis.