

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Model Pengembangan

Penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan agar bisa menghasilkan sebuah produk dan untuk menguji kelayakan produk itu sendiri.<sup>1</sup>

Model penelitian ini merupakan penelitian yang bersumber pada produk dalam bidang pendidikan seperti yang ditungkapkan oleh Nana Syaodih yaitu penelitian pengembangan atau *Research and Development* merupakan sebuah cara atau metode penelitian yang sangat ampuh dalam perbaikan praktik pembelajaran.<sup>2</sup>

Dengan begitu penelitian pengembangan merupakan penelitian yang mempunyai tujuan guna peningkatan dalam keefektifan proses pembelajaran baik ketika proses ataupun hasilnya yang mengacu pada produk yang sudah dikembangkan sehingga bisa mencapai tujuan pembelajaran. Produk yang dibuat nantinya akan selalu diadakan pengembangan sehingga bisa menghasilkan produk valid yang bisa digunakan dengan baik bagi pembelajaran maupun pengajaran guna menyampaikan kepada peserta didik mengenai apa yang harus dikuasai oleh siswa. Media Film pendek ini dibuat juga melalui prosedur penelitian sehingga ke sempurnaan akan isi dan materi benar-benar terpercaya. Dengan maksud media ini bisa membantu guru dalam penyampaian materi dengan baik dan menarik.

---

<sup>1</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan Research and Development*. (Bandung: CV Alfabet, 2011). Hal 297

<sup>2</sup> Nana Syaodih, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PTRemaja Rosdakarya, 2007) hal.164

Model pengembangan Borg dan Gall mengemukakan ada 10 tahapan langkah pengembangan yaitu tahap mencari potensi permasalahan, tahap mencari dan mengumpulkan data, tahapan desain, tahap validasi produk, tahap revisi awal, tahap uji coba pertama, tahap revisi kedua, tahap uji skala besar, tahap revisi terakhir, dan terakhir produksi massal.<sup>3</sup>

Penelitian ini mengembangkan produk dengan tahapan yang dicetuskan oleh Borg dan Gall, dan gambaran hasil seperti : 1) penelitian dan pengumpulan data, pada langkah ini peneliti melaksanakan observasi dan wawancara di MTs Aswaja Tunggangri untuk menentukan masalah pada pembelajaran, yang kemudian hasilnya akan digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam perencanaan produk; 2) perencanaan, peneliti menyusun storyboard dan menentukan materi yang akan dibahas dalam produk; 3) pengembangan draft produk, peneliti mengembangkan dari perencanaan yang telah disusun; 4) uji validasi ahli, dilakukan untuk memperoleh kritik dan saran dalam pembuatan produk dan memberikan penilaian untuk produk yang dikembangkan; 5) revisi pertama, yaitu dengan memasukkan beberapa usulan dari validator. 6) uji coba skala kecil, tahapan ini merupakan tahap uji coba yang diberikan kepada siswa dengan jumlah responden terbatas, 7) revisi kedua, tahapan ini merupakan tahapan merevisi beberapa masukan dari siswa selama uji coba skala kecil, 8) uji lapangan skala besar, tahapan ini adalah tahapan penyebaran angket kepada siswa dengan jumlah responden 20 yang nantinya akan diperoleh hasilnya, 9) revisi akhir, yaitu tahapan merancang produk agar bisa di gunakan secara umum, 10) tahap terakhir yaitu implementasi berupa pemberian file ke sekolah agar bisa digunakan sebagai bahan pembelajaran.

---

<sup>3</sup> *Ibid*, hal 298-311



**Gambar 3.1 Bagan Langkah-Langkah Pengembangan**

Pada gambar diatas adalah bagan langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang akan dilakukan oleh peneliti dalam judul “*Pengembangan media film pendek pada sub materi peninggalan masa Hindu-Budha di Indonesia*”.

## **B. Prosedur Pengembangan**

Searah dengan prosedur dan langkah-langkah sebelumnya sudah di jelaskan, media film pendek ini dikembangkan dengan proses beberapa tahapan pengembangan yang meliputi:

### **1. Penelitian dan pengumpulan data**

Proses awal ini merupakan analisis kebutuhan atau *needs assesment*. Proses pertama yaitu penentuan arah tujuan, menganalisis beberapa kebutuhan yang diinginkan oleh peneliti melalui observasi . Penelitian dan pengumpulan data ini meliputi:

- a. Pemilihan sekolah

Lokasi yang dipilih pada penelitian ini adalah MTS Aswaja Tunggangri Kalidawir Tulungagung. Lokasi ini menjadi pelaksanaan penelitian dengan pertimbangan:

- 1) MTs Aswaja Tunggangri Kalidawir Tulungagung belum pernah diadakan penelitian terkait pengembangan media pembelajaran IPS dengan Media film pendek.
- 2) Sumber belajar hanya menggunakan LKS dimana konten didalamnya kurang lengkap.
- 3) Kepala sekolah dan guru sangat terbuka untuk menerima pembaharuan dalam pendidikan, terutama hal-hal yang dapat mendukung dalam perkembangan proses pembelajaran.

b. Pemilihan materi

Materi yang akan diambil pada penelitian ini adalah materi tentang sejarah peninggalan masa Hindu-Budha di Indonesia kelas VII semester II. Pemilihan materi ini berdasarkan beberapa alasan yaitu pada saat pembelajaran IPS terutama pada materi sejarah peserta didik kurang tertarik dengan materi yang disampaikan oleh guru. Menurut peserta didik materi sejarah itu membosankan dan juga membuat peserta didik mengantuk. Banyak peserta didik yang lebih memilih bermain dengan teman sebangku, mengobrol atau bahkan berjalan-jalan pindah tempat duduk dari pada mendengarkan penjelasan guru.

## **2. Perencanaan**

Tahap kedua meliputi perumusan tujuan khusus pengembangan yang hendak dicapai dan rancangan komponen-komponen produk yang

akan dikembangkan seperti langkah-langkah dalam pembuatan film pendek yang nantinya peneliti sesuaikan dengan materi yang dipilih. Dalam pembuatan film pendek peneliti menggunakan aplikasi Kinemaster Pro. Peneliti menggunakan aplikasi tersebut dikarenakan mudah untuk digunakan dan sangat mendukung dalam pembuatan produk.

Adapun tujuan pengembangan ini yaitu menghasilkan produk berupa media pembelajaran IPS terpadu materi sejarah peninggalan masa Hindu-Budha di Indonesia untuk peserta didik di MTs Aswaja Tunggangri. Adapun hal-hal yang akan dilakukan oleh peneliti pada tahapan perencanaan yaitu peengumpulan literatur atau pustaka yang relevan mengenai peninggalan Hindu-Budha nasional dan lokal. Selain itu juga, peneliti juga merumuskan urutan dan uji coba skala kecil.

### **3. Pengembangan draft produk**

Tahap ini pengembangan produk awal dimulai dengan mengkaji standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator yang dikembangkan dalam sebuah rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Analisis dan perumusan tersebut bertujuan untuk mengetahui pengembangan materi yang akan dipelajari oleh peserta didik sehingga media pembelajaran IPS dengan media film pendek bisa sesuai dengan materi pembelajaran tersebut.

#### **a. Judul Media Pembelajaran**

Judul yang ada dalam media film pendek ditujukan untuk memberikan informasi kepada peserta didik tentang apa yang akan

dipelajari selama proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran film pendek.<sup>4</sup>

b. Materi Pembelajaran

Materi yang disajikan dengan menggunakan gambar ataupun kata-kata yang berkaitan dengan materi yang juga dilengkapi dengan teks bacaan untuk membantu siswa dalam memahami materi.

#### 4. Uji lapangan awal

Langkah selanjutnya yaitu Uji coba lapangan awal. Setelah pengembangan awal yaitu validasi oleh ahli media dan materi/guru ips. Validasi merupakan proses penilaian produk oleh ahli yang sesuai bidangnya. Proses validasi bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk belajar. Film pendek dinyatakan layak apabila memperoleh nilai minimal baik.

Sebelum produk dikembangkan, maka produk harus melalui tahapan validasi ahli untuk mengetahui produ layak diuji cobakan. Validasi dilakukan oleh beberapa ahli, diantaranya ahli media, dan ahli materi.

a. Uji validitas ahli media

Validasi ahli media dilakukan untuk menilai berdasarkan aspek penyajian media. Uji validitas media ini dilakukan oleh Hany Nur Pratiwi M.Pd

b. Uji validitas materi/guru

---

<sup>4</sup> Deni Dermawan, *Teknologi Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), hal. 143

Uji validasi dilakukan oleh guru untuk menilai berdasarkan aspek penyajian materi dan media. Uji validasi ini dilakukan oleh guru mata pelajaran IPS yaitu Ibu Sopiya Puji Lestari, S.Pd.I selaku guru IPS di MTs Aswaja Tunggangri.

#### **5. Revisi produk awal**

Revisi produk awal dilaksanakan sesudah pengkajian hasil uji validitas oleh ahli media dan materi/guru. Revisi ini dilakukan atas dasar masukan dari validator, apabila uji validasi media berdasarkan angket belum masuk kriteria valid untuk digunakan dalam pembelajaran dan perlu menunjukkan adanya pembelajaran layak digunakan maka harus ada perbaikan terlebih dahulu atau revisi.

#### **6. Uji coba skala kecil**

Setelah revisi produk awal selesai dilakukan maka peneliti melakukan uji coba produk ke lapangan dengan skala kecil. Pada tahapan ini peneliti melakukan uji coba kecil dengan 5-6 responden siswa MTs Aswaja Tunggangri. Angket yang dibagikan ada 20 pertanyaan dan terdiri dari angket respon positif dan angket respon negatif. Selanjutnya data tersebut dikumpulkan dan dianalisis oleh peneliti. Uji coba produk skala kecil dilaksanakan guna mengetahui dampak media bagi peserta didik terhadap produk pembelajaran IPS. Dalam pelaksanaannya peneliti memperoleh data dari angket berupa kuantitatif. Data tersebut nantinya akan diproses oleh peneliti yang nantinya akan menghasilkan produk benar-benar layak atau masih perlu revisi lagi hal lain yang dilakukan oleh peneliti adalah mengamati selama pembelajaran

berlangsung, data yang diperoleh berupa kuantitatif selanjutnya dikaji lagi untuk menilai kelayakan terhadap produk yang telah dikembangkan.

## **7. Revisi produk tahap II**

Berdasarkan peninjauan ketika uji coba media skala kecil, produk tersebut direvisi agar kelemahan terhadap media tersebut bisa sedikit kurang. Hasil dari uji coba produk ini akan menjadi masukan dalam perbaikan media. proses ini harus terus diulang sampai media tersebut benar-benar layak digunakan.

## **8. Uji lapangan**

Uji coba lapangan akan dilakukan kepada 20 peserta didik yaitu kelas VII A di MTs Aswaja Tunggangri. Uji coba lapangan dilakukan untuk mengetahui seberapa besar kemenarikan produk yang sudah dibuat. Dalam penelitian ini, film pendek sebagai sumber belajar IPS di uji cobakan dengan ditampilkan di depan kelas menggunakan LCD dan Projektor, kemudian peneliti memberikan angket kepada peserta didik dan kepada guru IPS yang terdiri dari angket respon positif dan respon negatif guna mengetahui kemenarikan film pendek sebagai sumber belajar. Film pendek dinyatakan menarik digunakan dengan nilai minimal Baik.

### **1. Desain Uji Lapangan**

Desain uji coba yang dilakukan menggunakan uji coba deskriptif. Desain deskriptif memungkinkan pengembangan untuk memperoleh data kuantitatif dan kualitatif yang sangat bermanfaat dalam penyempurnaan produk pengembangan.

### **2. Subjek Uji Lapangan**

Subjek ujincoba dalam pengembangan media pembelajaran IPS kelas VII sub tema peninggalan masa Hindu-Budha di Indonesia berbasis media film pendek dengan validator ahli media, dan ahli materi/guru bidang mata pelajaran IPS kelas VII di MTs Aswaja Tunggangri Kalidawir Tulungagung

### 3. Sasaran Uji lapangan

#### a. Sekolah

Sekolah yang menjadi uji lapangan dalam penelitian pengembangan ini yaitu MTs Aswaja Tunggangri Kalidawir Tulungagung.

#### b. Kelas

Kelas yang akan menjadi uji lapangan penelitian pengembangan ini yaitu seluruh siswa kelas VII A dan VII B di MTs Aswaja Tunggangri. Pemilihan kelas sebagai uji coba penelitian ini dikarenakan siswa di kelas ini paling kompak dan peneliti juga sudah pernah observasi ketika magang 1.

#### c. Materi

Materi yang akan di gunakan dalam penelitian pengembangan ini yaitu materi pada kelas VII semester II (Genap), yaitu tentang peninggalan masa Hindu-Budha di Indonesia.

## 9. Penyempurnaan produk akhir

Penyempurnaan produk akhir didasarkan pada masukan dari uji pelaksanaan di lapangan. Penyempurnaan ini juga untuk mengetahui

produk benar-benar siap digunakan untuk pembelajaran di sekolahan

Penyempurnaan ini meliputi :

- a. Saran dan masukan baik dari guru maupun peserta didik
- b. Mempersiapkan film pendek dalam bentuk File
- c. Mempersiapkan film pendek sebagai pembelajaran siswa yang bisa diakses di rumah.

## **10. Pengimplementasian**

Hasil akhir dari media film pendek sebagai sumber pembelajaran IPS dikemas dalam bentuk link youtube sebagai bahan pembelajaran siswa baik dirumah maupun di sekolah dan bentuk File diserahkan kepada guru IPS di MTs Aswaja Tunggangri dan siap digunakan untuk menunjang pembelajaran.

### **C. Jenis Data**

1. Data dari ahli media dan materi

Data yang didapat merupakan data kuantitatif dari perhitungan angket validasi, sedangkan data kualitatif adalah data yang didapat dari masukan-masukan berupa saran maupun kritik yang didapat dari validator

2. Data dari siswa

Data dari siswa adalah data yang didapat dari hasil pengamatan ketika dikelas berupa data kualitatif dan selanjutnya yaitu data kuantitatif adalah dari hasil belajar siswa dengan materi yang sudah ditentukan yang digunakan peneliti untuk menilai kevalidan media.

3. Data Evaluasi

Data yang diperoleh dari analisis kegiatan selama proses pengumpulan data. Adapun tujuan dari analisis evaluasi adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan dalam proses pengumpulan data.

#### 4. Rivew dari Peneliti

Proses ini adalah proses yang dilakukan oleh peneliti untuk mencatat kekurangan dan kelebihan dari proses pengumpulan data dari awal sampai akhir.

### D. Instrumen Pengumpulan Data

#### a. Angket

Angket adalah beberapa perangkat pertanyaan yang ditujukan kepada responden untuk proses mengambil data.<sup>5</sup> Angket ini ditujukan kepada responden yakni kepada siswa kelas VII MTs Aswaja Tunggangri. Angket tersebut berisi tentang pertanyaan-pertanyaan yang terdapat pada angket sudah disusun secara terstruktur dengan begitu setiap responden bisa memberikan jawabannya.<sup>6</sup> Di baah ini merupakan instrumen kisi-kisi dari penilaian validasi dan angket.

**Tabel 3.1 Kisi-kisi instrumen penilaian media**

No	Indikator	Validator		Angket		Jumlah Butir
		Media	Materi	Siswa	Guru	
<b>A. Aspek Materi</b>						
1	Kesesuaian isi film pendek dengan KD dan tujuan pembelajaran		√			1
2	Pengembangan dan pemilihan ide dalam vidio dapat membantu		√			1

<sup>5</sup> Sugyono,...hlm 142

<sup>6</sup> Nana Syaodih Sukmadinata,... hlm 2191

	siswa dalam memahami materi					
3	Gambar atau video sesuai dengan materi		√	√		1
4	Mendorong rasa ingin tahu		√			1
<b>B. Aspek Bahasa</b>						
1	Penulisan teks sesuai dengan materi		√			1
2	Pemahaman terhadap pesan atau informasi			√		1
3	Kesesuaian dengan tingkat emosional peserta didik					1
4	Ketepatan teks dialog dengan gambar atau video					1
5	Bahasa yang digunakan sudah jelas dengan tingkat berfikir siswa MTs kelas VII	√	√			1
6	Bahasa/narasi mudah difahami	√	√	√	√	1
7	Menggunakan bahasa yang santun dan tidak mengurangi nilai pendidikan	√	√			1
<b>C. Aspek Penyajian</b>						
1	Kejelasan alur cerita	√				1
2	Penyajian film pendek mendukung peserta didik untuk mengikuti pembelajaran	√				1
3	Penyajian film pendek menarik	√				1
<b>D. Aspek Kelayakan Film</b>						
1	Kemudahan film pendek dalam pembelajaran	√	√			1
2	Materi bisa difahami secara mandiri maupun kelompok melalui film pendek	√	√	√		1
3	Film pendek membuat pembelajaran tidak membosankan	√	√			1

4	Film pendek dapat mendukung peserta didik untuk mempelajari materi dengan mudah	√	√			1
5	Film pendek mampu memperluas wawasan	√	√	√		1
6	Film pendek mampu meningkatkan pengetahuan siswa	√			√	1
7	Pembelajaran menggunakan video merupakan pengalaman baru bagi siswa			√	√	1
8	Menumbuhkan minat belajar siswa			√	√	1
9	Peserta didik menjadi lebih tau peninggalan Hindu-Budha di Indonesia			√	√	1
10	Media film pendek mampu menarik perhatian siswa			√	√	1
11	Kemudahan dalam penggunaan media			√		1
12	Peserta didik/guru tidak menyukai film pendek			√	√	1
13	Peserta didik/guru lebih suka metode ceramah			√	√	1
14	Peserta didik menjadi lebih tau peninggalan Hindu-Budha lokal			√	√	1
15	Peserta didik/guru menyukai video ini				√	1
16	Pembelajaran seperti ini yang diinginkan siswa				√	1
17	Sejarah lokal perlu diangkat				√	1
<b>E. Aspek Keseluruhan</b>						
1	Desain film pendek menarik	√		√	√	1

2	Desain film pendek memberi kesan menarik bagi siswa	√			√	1
3	Video mudah difahami	√				1
4	Tulisan mudah dibaca		√			1
5	Adanya kesesuaian gambar/video, alur cerita dan materi yang dibahas		√	√	√	1
6	Sejarah lokal perlu diangkat dalam pembelajaran			√		1
7	Film pendek peninggalan Hindu-Budha sangat jelas			√	√	1
8	Film pendek terlalu sulit bagi siswa/guru			√	√	1
9	Pembelajaran menggunakan film pendek membuat jenuh			√	√	1
10	Media kurang menarik			√	√	1
11	Peserta didik sangat puas dengan film pendek				√	1
<b>Total Butir Instrumen</b>		15	15	20	20	43

Tabel 3.2 digunakan sebagai pedoman dalam penyusunan instrumen penilaian produk dan materi oleh validator, siswa dan guru agar tetap terfokus. Terdapat beberapa aspek materi, aspek kebahasaan, aspek penyajian, aspek kelayakan dan aspek tampilan keseluruhan. Pedoman dalam penyusunan instrumen penilaian media oleh siswa agar tetap terfokus. Beberapa aspek yang dijadikan pedoman yaitu: kejelasan materi, mendorong rasa ingin tahu, pemahaman tentang pesan atau informasi, kemampuan memotivasi.

b. Observasi

Observasi adalah dasaran dalam penelitian. Penelitian bisa didapat berupa data ataupun fakta dengan observasi. Observasi atau pengamatan adalah suatu cara melakukan penelitian secara sistematis.

c. Wawancara

Wawancara merupakan bentuk komunikasi dua orang, melibatkan seorang yang ingin memperoleh informasi dari seorang lainnya dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan, berdasarkan tujuan tertentu.<sup>7</sup> Model wawancara ini digunakan untuk menggali informasi mengenai “Pengembangan media Film Pendek pada Materi Peninggalan Masa Hindu-Budha di Indonesia”.

## E. Teknik Analisis Data

a. Teknik analisis data ahli media dan guru

Teknik analisis ini menggunakan teknik analisis data skala Linkert berkriteria lima, pilihan respon skala lima mempunyai variabilitas respon lebih baik atau lebih lengkap dibandingkan dengan skala tiga dan skala empat sehingga mampu mengungkap lebih secara maksimal perbedaan responden<sup>8</sup>

Penilaian produk media pembelajaran, yaitu: 1) sangat tidak baik 2) tidak baik 3) kurang baik 4) baik dan 5) sangat baik ditentukan oleh ahli media, dan ahli materi/guru. Pada setiap pernyataan yang ada di dalam angket penilaian, dosen ahli media, ahli materi/guru dapat memberikan saran sesuai dengan kriteria angka yang sesuai dengan skala. Skala Linkert lima tingkatan kemudian dianalisis menggunakan perhitungan presentase rata-

---

<sup>7</sup> Deddy Mulyana, *Metodologi Penelitian Kualitatif paradigma Baru Ilmu Komunikasi dan Ilmu Sosial Lainnya*, (Bandung ; PY Remaja Rosdakarya, 2010), hal. 180

<sup>8</sup> Eko Putro Widoyoko, *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar ,2014) hal,106

rata skor item pada tiap-tiap jawaban dalam angket yang disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 3.2 Skor Skala Linkert Berkriteria Lima**

<b>Interval Skor</b>	<b>kategori</b>
5	Sangat baik
4	Baik
3	Kurang baik
2	Tidak baik
1	Sangat tidak baik

Sedangkan untuk pengukuran tingkat kevalidan dari hasil pengembangan media pembelajaran, maka harus menggunakan teknik analisis dengan menggunakan rumus seperti dibawah ini.<sup>9</sup>

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Presentase kelayakan

$\sum X$  = Jumlah jawaban penilaian

$\sum Xi$  = Jumlah jawaban tertinggi

Dasaran sebagai penentu terhadap tingkat kevalidan dan untuk merevisi produk pembelajaran menggunakan patokan kualifikasi penilaian seperti dibawah ini.

---

<sup>9</sup> Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Rineka CIPTA.2012) Hal 313

**Tabel 3.3 Kriteria Tingkat Kevalidan Produk**

<b>Presentase (%)</b>	<b>Tingkat Kevalidan</b>
76-100	Sangat valid, tidak revisi
56-75	Cukup valid, tidak revisi
40-55	Kurang valid, revisi
0-39	Tidak valid, revisi

Berdasarkan kriteria diatas, media bisa di katakan valid apabila memenuhi kriteria minimal 60 dari semua unsur yang ada dalam angket penilaian validasi ahli materi, ahli pembelajaran dan siswa. Dengan begitu, dilakukan revisi apabila masih belum memenuhi kriteria valid.

b. Teknik Analisis Kepraktisan

Produk pembelajaran bisa dikatakan praktis ketika sudah memenuhi indikator seperti dibawah ini.<sup>10</sup>

1. Media dinyatakan bisa dipergunakan ketika validator memberi penilaian bisa digunakan sedikit ataupun tanpa revisi. Caranya yaitu dengan memberikan angket kepada ahli media untuk menilai produk tersebut sehingga nilai kepraktisan didapat.
2. Angket respon guru adalah angket yang diberikan kepada guru mata pelajaran IPS untuk menilai tentang media pembelajaran yang dikembangkan, selanjutnya angket akan dihitung dengan rumus berikut

---

<sup>10</sup> Yuni Yamasari, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Yang Berkualitas*, Makalah disampaikan pada seminar nasional pascasarjana X – ITS, Surabaya 4 Agustus 2010

**Tabel 3.4 Skor Skala Linkert Berkriteria Lima**

Interval Skor	Kategori Angket	
	Positif	Negatif
5	Sangat baik	Sangat tidak baik
4	Baik	Tidak baik
3	Kurang baik	Kurang baik
2	Tidak baik	Baik
1	Sangat tidak baik	Sangat baik

Sedangkan untuk pengukuran tingkat kevalidan dari hasil pengembangan produk film pendek pembelajaran, maka memakai cara analisis dengan menggunakan rumus seperti dibawah ini.<sup>11</sup>

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Presentase kelayakan

$\sum X$  = Jumlah jawaban penilaian

$\sum Xi$  = Jumlah jawaban tertinggi

Dasar dan pedoman untuk menentukan tingkat kevalidan dan pengambilan keputusan untuk merevisi media pembelajaran menggunakan kriteria kualifikasi penilaian sebagai berikut.

**Tabel 3.5 Kriteria Tingkat Kevalidan Produk**

Presentase (%)	Tingkat Kelayakan Produk
76-100	Sangat layak, tidak revisi
56-75	Cukup layak, tidak revisi
40-55	Kurang layak, revisi

<sup>11</sup> Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Rineka CIPTA.2012) Hal 313

0-39	Tidak layak, revisi
------	---------------------

3. Angket respon peserta didik merupakan angket yang diberikan kepada peserta didik guna menilai tentang media pembelajaran IPS yang dikembangkan, selanjutnya angket akan dihitung dengan rumus berkriteria lima berikut:

**Tabel 3.6 Skor Skala Linkert Berkriteria Lima**

Interval Skor	Kategori Angket	
	Positif	Negatif
5	Sangat baik	Sangat tidak baik
4	Baik	Tidak baik
3	Kurang baik	Kurang baik
2	Tidak baik	Baik
1	Sangat tidak baik	Sangat baik

Sebaliknya untuk pengukuran tahap kevalidan hasil pengembangan produk media pembelajaran, maka harus menggunakan teknik analisis dengan menggunakan rumus seperti dibawah ini

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100 \%$$

Keterangan :

P = Presentase angket responden peserta didik

$\sum X$  = Jumlah skor total jawaban angket (nilai nyata)

$\sum Xi$  = Jumlah total skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

**Tabel 3.7 Kriteria hasil penilaian angket respon peserta didik**

Presentase (%)	Kriteria Kelayakan Produk
76-100	Baik
56-75	Cukup Baik
40-55	Kurang Baik
0-35	Tidak Baik

4. Hasil analisis lembar pengamatan aktivitas pengguna bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan dengan banyak, sedikit, atau tanpa revisi. Analisis dilakukan dengan mengolah menggunakan rumus berikut:

$$AS_n = \frac{\text{Banyak Siswa yang bertanya}}{\text{Banyak Siswa Total}} \times 100\%$$

Keterangan :

$AS_n$  : presentase banyak siswa yang bertanya pertanyaan ke-n

N : pertanyaan

Hasil analisis tiap pertanyaan dirata-rata untuk selanjutnya dianalisis menggunakan kriteria kepraktisan, dengan menggunakan rumus:

$$RAS = \frac{AS_n}{N(n)} \times 100\%$$

Keterangan :

RAS : Rata-rata presentase siswa yang bertanya

N (n) : Banyaknya pertanyaan

Data presentase yang diperoleh selanjutnya diubah menjadi data kualitatif deskriptif dengan menggunakan kriteria kepraktisan pada tabel berikut:

**Tabel 3.7 Kriteria Kepraktisan Media**

Rentang Presentase (%)	Kriteria
$75\% \leq RAS \leq 100\%$	Tidak dapat digunakan
$50\% \leq RAS < 75\%$	Dapat digunakan banyak revisi
$25\% \leq RAS < 50\%$	Dapat digunakan dengan sedikit revisi
$0\% \leq RAS < 25\%$	Dapat digunakan dengan sedikit revisi