

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Model Pengembangan

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini merupakan penelitian serta pengembangan (R&D). R&D merupakan metode penelitian yang digunakan buat menciptakan produk tertentu serta menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian dan pengembangan atau (R&D) berorientasi pada produk di bidang pendidikan. Perihal ini dicoba buat menolong guru mengantarkan materi pembelajaran dengan lebih efisien. *Research and development* ataupun penelitian serta pengembangan merupakan penelitian yang menciptakan produk tertentu serta menguji produk tersebut.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan media pembelajaran video animasi berbasis *powtoon* pada materi “perubahan wujud benda” di kelas V SDN 106843 jaharun B. Bagi Thiagarajan, prosedur peneliti ini mengadaptasi model pengembangan *Research & Development* (R& D) dengan memakai model 4 D yaitu perpanjangan dari *Define, Design, Development and Dissemination*. Dapat digambarkan pada gambar 3. 1.



Gambar 3.1 Langkah-Langkah Penelitian dan Pengembangan Menurut Thiagarajan

Bersumber pada gambar 3.1 tersebut diberikan uraian sebagai berikut.

Define (Pendefinisian) Berisi aktivitas buat memastikan produk mana yang hendak dikembangkan serta spesifikasinya. *Design* (perancangan) meliputi kegiatan mendesain produk yang sudah ditetapkan tadinya. *Development*

(pengembangan) meliputi aktivitas membuat desain jadi sesuatu produk serta menguji keefektifan produk secara berulang-ulang sampai produk tersebut dibuat dan cocok spesifikasi yang ditetapkan. *Diseminasi* (diseminasi) meliputi aktivitas memberitahukan produk uji coba yang akan disebar.

Penelitian dan pengembangan menciptakan produk yang berupa elektronik yang memakai jaringan internet. Produk yang dibesarkan dalam penelitian dan pengembangan ini ialah berbentuk media video animasi pembelajaran berbasis *powtoon* pada materi “perubahan wujud benda” di kelas V sekolah dasar. Penelitian ini dicoba buat menolong guru dalam mengantarkan materi pelajaran kepada siswa serta peneliti berharap siswa sanggup menguasai materi pelajaran.

3.2 Prosedur Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *powtoon* pada materi perubahan wujud benda di kelas V SD mengacu pada model 4-D (*Four D Models*) yang dianjurkan oleh Thiagarajan ialah *Define* (Pendefenisian), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan) serta *Disseminate* (Penyebaran). Dari prosedur pengembangan yang memakai model 4D bisa dilihat dalam gambar 3. 2 dibawah ini sebagai berikut :



**Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis
Powtoon Pada Materi “ Perubahan Wujud Benda
“ Di Kelas V SDN 106843 Jaharun B**



Gambar 3.2: Prosedur Pengembangan Media Model 4D

3.2.1 Prosedur Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran

A. Sesi 1 : Pendefinisian (*Difine*)

Tujuan dari sesi ini merupakan buat menetapkan serta memastikan syarat-ketentuan dari pembelajaran yang hendak meliputi tujuan pendidikan serta ulasan dari materi pendidikan dari sesi ini hendak mencakup 5 langkah ialah analisis awal serta kesimpulannya. Analisis siswa, analisis konsep, analisis tugas serta spesifikasi tujuan pembelajaran.

1. Analisis Pendahuluan

Media yang digunakan oleh siswa ini merupakan berbentuk video animasi yang berbasis *powtoon* pada ``materi perubahan wujud benda``. Dimana

aktivitas ini hendak dicoba dengan menimbulkan serta menetapkan permasalahan dasar yang di hadapi dalam pendidikan IPA pada “materi perubahan wujud benda”. Peneliti merasa media yang digunakan oleh siswa ialah berbentuk buku pedoman yang masih ada banyak permasalahan ialah: dari segi bahasa, tulisannya serta isi sehingga menyulitkan siswa dalam menguasai materi pembelajaran serta media yang digunakan guru masih sederhana serta monoton sehingga membuat siswa merasa bosan dalam pembelajaran.

2. Analisis Siswa

Aktivitas yang di jalani peneliti pada tahap ini merupakan dengan menelaah serta memandang satu- persatu dari kepribadian peserta didik kelas V yang meliputi dari pengetahuannya, keahlian peserta didik serta perilaku yang dipunyai siswa dalam menggapai tujuan pembelajaran berdasarkan kompetensi inti.

3. Analisis Kurikulum

Tahap analisis kurikulum ini untuk mengenali kurikulum yang digunakan disekolah, mengenali kompetensi inti serta kompetensi dasar dan buat mngetahui materi- materi apa saja yang hendak di peruntukan selaku bahan materi di dalam media video animasi pembelajaran, sehingga pada tahap perancangan desain produk, struktur maupun komponen media dengan kurikulum yang digunakan ialah kurikulum 2013, namun peneliti menggunakan kurikulum KTSP di karenakan materi yang terdapat di dalam video pembelajaran cuma terfokus ke materi perubahan wujud benden saja.

B. Sesi II: Perancangan (*Design*)

Tujuan dari sesi ini merupakan buat menciptakan draft dari pembelajaran yang hendak meliputi dari pemilihan format serta perancangan awal.

1. Penyusunan Format

Penyusunan format dalam pengembangan video animasi ini meliputi pemilihan format buat mendisain isi materi pembelajaran serta sumber belajar yang hendak diseleksi buat mendisain isi materi pembelajaran cocok dengan kepribadian yang dipunyai siswa.

2. Perancangan awal

Perancangan awal merupakan perancangan media video animasi berbasis powtoon buat siswa kelas V SD. Media yang akan dirancang oleh peneliti disini berbentuk media video animasi berbasis *powtoon* pada materi “perubahan wujud benda”. Yang hendak di validkan ke validator ahli materi serta validator ahli media serta peneliti hendak membagikan angket kepada guru kelas V dan siswa kelas V buat melihat respon terhadap media video animasi pembelajaran.

C. Sesi III: Pengembangan (*Development*)

Tujuan dari sesi ini merupakan untuk menciptakan bentuk akhir dari media pembelajaran yang hendak di kembangkan pada sesi ini serta memperoleh umpan baik. Pada sesi ini mencakup tiga tahap ialah penilaian ahli materi, penilaian ahli media serta uji coba oleh siswa kelas V SD.

1. Penilaian ahli materi

Penilaian dari ahli materi ini bertujuan untuk memperoleh masukan– masukan terhadap materi yang di buat dalam video tersebut apakah sudah sesuai dengan

kompetensi intinya, indikator dan kompetensi dasarnya, jika belum sesuai maka ada tahap merevisi video tersebut.

2. Penilaian ahli media

Penilaian dari ahli media ini adalah bertujuan untuk memperoleh masukan untuk merevisi media video animasi berbasis powtoon, hal yang akan dilakukan agar media yang di hasilkan sesuai dan efektif. Sehingga dapat di gunakan pada saat pembelajaran berlangsung di sekolah.

3. Penilaian Guru

Penilaian yang dapat disini adalah bertujuan untuk memperoleh masukan dari guru wali kelas V SDN 106843 Jaharun B serta responnya terhadap media video animasi pembelajaran tersebut dan melihat kelayakan video. Apakah video pembelajarannya sudah cukup baik dan layak untuk dipakai sebagai media pembelajaran di kelas V SDN 106843 Jaharun B.

4. Penilaian siswa

Penilaian yang di dapat disini adalah bertujuan untuk memperoleh masukan dari siswa kelas V serta respon terhadap media video animasi tersebut dan melihat kelayakan video tersebut apakah vidionya sudah cukup baik dan layak di pakai saat pembelajaran sehingga tidak membuat siswa kelas V lagi bosan dalam pembelajaran IPA.

D. Sesi IV: Peyebaran (*Diseminite*)

Tujuan pada sesi ini merupakan untuk melihat validitas produk terhadap perangkat pembelajaran yang hendak diujicobakan serta direvisi setelah itu hendak di sebarakan ke lapangan. Langkah yang dicoba pada sesi ini merupakan peyebaran perangkat yang hendak digunakan di sekolah– sekolah.

Pada sesi penyebaran ini sesi media yang hendak dikembangkan lewat sesi uji coba, perbaikan dari validasi para ahli. hingga penyebaran ini dicoba mealalui proses sosialisasi perangkat kepada guru kelas V SD selaku calon pengguna media video animasi berbasis *powtoon* yang sudah dikembangkan buat mendapatkan masukan serta anjuran selaku bahan pertimbangan dalam merevisi media tersebut. Pengembangan media video pembelajaran animasi berbasis *powtoon* pada perubahan wujud benda mengacu pada model 4- D Thiagarajan ada pula kelebihan dari 4- D tersebut:

1. Lebih pas digunakan selaku dasar meningkatkan suatu media bukan buat meningkatkan system pembelajaran
2. Penjelasan lebih lengkap serta sistematis dan sangat jelas 4 langkah dalm pengembangannya.
3. Dalam pengembangan ini mengaitkan penilaian para ahli sehingga saat sebelum dicoba nya uji coba di lapangan, media video animasi berbasis *powtoon* pada materi perubahan wujud benda ini hendak di lakukannya perbaikan.

3.2.2 Analisis Pengembangan Media Pembelajaran

Analisis merupakan tahap untuk mendasari metode pembuatan suatu program ataupun media dalam pembelajaran. Analisis ini dilakukan buat memperoleh informasi dalam media yang dikembangkan, pada tahap ini hendak menganalisis sebagian aspek ialah: analisis pasar, analisis pengguna, analisis kurikulum serta analisis media pembelajaran Bastiar (2016, h. 61).

3.2.3 Analisis Pasar

Analisis pasar merupakan analisis mengenai berbagai macam sebagian permasalahan yang terdapat di lapangan. Pada analisis ini periset memperoleh suatu data dari guru, dimana disini dipaparkan gimana metode guru dalam mengantarkan suatu materi pelajaran di dalam kelas, dengan menjumpai salah satu wali kelas yang hendak aku cermat serta disini guru kelas menceritakan kalau sebagian mata pelajaran terdapat hadapi kesusahan dalam mengantarkan materinya ialah salah satunya mata pelajaran IPA.

3.2.4 Analisis Pengguna

Analisis pengguna yaitu dimana analisis ini akan disesuaikan dengan cara guru dalam menguasai komputer atau laptop dalam pembelajaran dikelas, karena penggunaan media video animasi berbasis *powtoon* ini banyak disukai oleh anak sekolah dasar karna di dalam video ini banyak macam animasi-animasi bergerak beserta warna-warna animasi tersebut. Maka disini siswa akan dilatih dalam berimajinasinya serta kreativitasnya dalam belajar. Sehingga dari pembelajaran yang tidak menarik saat proses belajar mengajar berlangsung akan jadi menarik jika media tersebut digunakan dalam pembelajaran.

3.2.5 Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum ini akan bertujuan untuk menentukan materi apa saja yang akan diperlukan dalam video animasi tersebut. yang sesuai dengan RPP yang di gunakan yaitu tujuan pembelajarannya, kompetensi dasarnya, indikator yang ada di rpp serta materi yang akan diisi di dalam video pembelajaran.

3.2.6 Analisis Media

Tahap analisis media ini adalah disini peneliti akan mendapatkan informasi dari Ibu Rohana Herawati Sihombing S.Pd. Bahwa mata pelajaran IPA belum ada media dalam pembelajarannya sehingga sebagian siswa merasa jenuh pada mata pelajaran tersebut. karena mereka belajar hanya menggunakan buku paket yang dapat dari pemerintah saja.

3.2.7 Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran

Membuat video pembelajaran menggunakan *powtoon* merupakan salah satu alternatif dalam pembuatan video pembelajaran animasi. menggunakan *powtoon* video pembelajaran sangat mudah dibuat karena sudah banyak disediakan berbagai karakter, teks, property, shape, gambar, video, suara, musik dan lain-lain.

Sebelum masuk untuk memulai pembuatan videonya kita harus membuat akun *powtoon* dan pilih template *powtoon* atau buat halaman kosong *powtoon*. Sebagai berikut:

- Buka link <https://www.powtoon.com/account/login/?locale=en>
 - Login akun jika Anda sudah mendaftarnya, jika belum mendaftar klik *Create an account*.
 - Setelah login terdapat pilihan template yang dimana pilihan yang di tawarkan adalah *modern edge, whiteboard, cartoon, infographic, real*, dan sebagainya.
1. Desain video
 - Kita bisa menambah fitur lagu, animasi bergerak, background layar video dan sebagainya.
 - Atur dan desain proyek Serapi mungkin.

- Ketika selesai desain video tersebut kita bisa preview untuk mengecek hasil kerja kita.
 - Ketika selesai mengecek hasil video lalu *export video* tersebut
2. Memasukkan music/video di *powtoon*
 - Arahkan ke slide yang ingin Kita tambahi video. Maka video inilah yang akan menjadi slide tempat video
 - Pilih tab video
 - Gunakan fitur pencarian supaya lebih mudah untuk mencari video yang ingin dituju
 - Setelah sudah dapat maka klik video tersebut dan slide tambahan akan muncul di proyek Anda.
 3. Download video di *powtoon*
 - Terdapat tolls Ekspor maka klik menu tersebut
 - Maka video tersebut sudah di download akan tetapi jika Anda ingin langsung mempublikasikan video Anda maka klik menu Publikasikan.
 4. Menambahkan sulih suara ke *powtoon*
 - Toolbar terdapat menu *add voiceover*
 - Setelah selesai klik ikon *Record*
 - Kembali kita klik *start record* supaya semuanya lancar.

3.3 Lokasi Penelitian dan Subjek Penelitian

3.3.1 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini akan dilaksanakan di kelas V SDN 106843 Jaharun B.

3.3.2 Waktu penelitian

Waktu penelitian ini akan direncanakan dari bulan November 2020 sampai dengan bulan Mei 2021. Waktu penelitian ini akan dibuat dalam tabel sebagai berikut, dapat dilihat pada tabel 3.1 dibawah ini.

Tabel 3.1 Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	Bulan / Tahun 2020-2021																											
		Nov				Des				Jan				Feb				Mar				Apr				Mei			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Penyusunan Proposal																												
2	Bimbingan Proposal																												
3	Seminar Proposal																												
4	Pengumpulan Data																												
	Penyusunan hasil penelitian																												
5	Sidang Meja Hijau																												

3.3.3 Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 106843 Jaharun B yang berjumlah 38 siswa, terdiri dari 20 orang perempuan dan 18 orang laki-laki.

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen yang dipakai untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah metode wawancara dan angket. Angket yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket validasi media pembelajaran, angket respon guru dan angket respon siswa.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data adalah alat yang digunakan oleh peneliti untuk mempermudah pengumpulan data. Dalam penelitian ini, instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, angket, dan dokumentasi.

3.5.1 Wawancara

Dalam wawancara peneliti akan merekam dan menuliskan jawaban atas pertanyaan yang akan diberikan kepada Ibu Rohana Herawati Sihombing, apakah video animasi yang berbasis *powtoon* pada materi perubahan wujud benda tersebut cukup menarik dalam sebuah pembelajaran. Dan disini peneliti akan membuat beberapa pertanyaan sebanyak 13 butir pertanyaan yang akan di jawab oleh Ibu Rohana Sihombing serta mendengarkan jawaban langsung dari Ibu tersebut. Disini peneliti sambil mengamati perilaku dan merekam semua respon dari yang telah disampaikan guru kelas V. Wawancara ini dapat dilakukan dengan cara terstruktur maupun tidak terstruktur dan dapat juga dilakukan dengan menggunakan telepon atau *whatsapp* grub.

3.5.2 Metode *Kuisisioner* (Angket)

Metode *kuisisioner* ini adalah pengumpulan data yang akan di lakukan dengan cara memberikan pertanyaan tertulis kepada responden agar untuk dijawab secara langsung. Dan angket ini akan berbentuk *checklist* yang akan dibagi menjadi 5 katagori yang akan diberikan kepada ahli media apakah kelayakan media dalam pembelajaran tersebut sudah layak untuk digunakan dalam pembelajaran, dan kepada ahli materi apakah materi yang saya buat dalam vidio animasi tersebut sudah sesuai dengan indikatornya serta yang data terakhir yaitu

tanggapan dan respon terhadap siswa mengenai video pembelajaran berbasis *powtoon* tersebut.

Alasan penulis memilih *checklist* dalam angket tersebut adalah agar pengisian angketnya lebih cepat dan mudah dalam pengisiannya karna pertanyaan-pertanyaan sudah di bagi menjadi 5 katagori. Dan pengisian angket akan di berikan kepada (ahli media, ahli materi dan siswa kelas V sd) maka mereka akan mengisi angket tersebut sesuai pertanyaan – pertanyaan yang sudah di tulis.

3.5.2.1 Angket Validasi Ahli Materi

Angket validasi ahli materi dipakai untuk mendapatkan data berbentuk kelayakan produk yang dilihat dari segi kebenaran konsep yang digunakan. Isi dari angket tersebut yang disampaikan terhadap ahli materi mempunyai sejumlah aspek pokok yang disajikan. Kisi-kisi instrumen angket untuk ahli materi yang berisi rincian dari aspek isi dan pembelajaran dapat dilihat pada tabel 3.2 sebagai berikut:

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Untuk Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Butir
1	Aspek Kesesuaian Materi	1,2,3,4,5,6,7,6,10
2	Aspek Kebahasaan	9
3	Aspek Penyajian	11,12,13,14
Jumlah Butir		14

3.5.2.2 Angket Validasi Ahli Media

Angket validasi ahli media ini dilakukan terhadap satu orang dosen yang ahli dibagian Media pembelajaran video animasi berbasis *powtoon* pada materi perubahan wujud benda di Universitas Negeri Medan Jurusan Pendidikan Guru

Sekolah Dasar. Kisi-kisi perangkat angket untuk ahli media yang berisi rincian bagian tampilan juga perograman bisa dilihat pada tabel 3.3 sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Untuk Ahli Media Pembelajaran

No	Aspek yang dinilai	Butir
1	Aspek Media Pembelajaran	1,2,3,4,5,6,7
2	Aspek Tampilan Program	8,9,10,11,12,13,14,15,16,17
3	Aspek Kualitas Tekniks, Keefektifan program	18,19,20,21,22,23,24,25,26
Jumlah Butir		26

3.5.2.3 Angket Respon Guru

Angket respon guru dipakai untuk mendapatkan respon guru berbentuk kelayakan produk yang dilihat dari segi kebenaran konsep yang digunakan. Isi dari angket tersebut yang diberikan kepada guru mempunyai sejumlah aspek pokok yang disajikan. Kisi-kisi instrumen angket untuk respon guru yang berisi rincian dari aspek isi dan pembelajaran dapat dilihat pada tabel 3.4 sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Angket Respon Guru

No	Aspek yang dinilai	Butir
1	Aspek Materi	1,2,3
2	Aspek Bahasa	2,4,5,6,7
3	Aspek Media	8,9,10,11,12,13
Jumlah Butir		13

3.5.2.4 Angket Respon Siswa

Angket yang akan dikerjakan oleh siswa di isi saat melaksanakan uji coba produk dilapangan dengan menggunakan aplikasi zoom, yang akan mengevaluasi kelayakan pada bagian pelaksaan serta pengembangan media pembelajaran berbasis *powtoon*. Kisi-kisi rincian aspek isi dan pembelajaran dapat dilihat pada tabel 3.5 sebagai berikut:

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Angket Respon Siswa

No	Aspek yang dinilai	Butir
1	Aspek Media Pembelajaran	1,2,8
2	Aspek Materi	3,5,7
3	Aspek Kebahasaan	6
4	Aspek Penyajian	10,4
Jumlah Butir		10

3.5.3 Metode Dokumentasi

Dokumentasi ini adalah gunanya untuk mengumpulkan data yang berupa foto-foto dan dikument lainnya. Serta manfaat dokumentasi ini adalah untuk memperoleh keterangan berupa catatan – catatan penting yang ada hubungannya dengan masalah yang akan di teliti serta metode ini digunakan untuk memperoleh data profil siswa yaitu berupa daftar nama siswa dan profil sekolahnya.

3.6 Teknik Analisis Data

Data yang akan di peroleh dan kemudian yang akan di analisis adalah teknik analisis data yang berupa teknik analisis data Kualitatif dan Kuantitatif yaitu: 1) Validasi video media pembelajaran berbasis *powtoon* pada perubahan wujud benda yang akan di gunakan dalam pembelajaran. dalam hal ini validasi video animasi berbasis *powtoon* akan di lakukan oleh ahli validator media pembelajaran, dan aplikasi penggunaan media pembelajaran yang akan dikembangkan peneliti adalah aplikasi *powtoon*.

3.6.1 Teknik Analisis data Kualitatif

Data kualitatif ini akan di peroleh dari hasil wawancara media pembelajaran berbasis *powtoon* sebelum melakukan penelitian secara langsung terhadap guru kelas V SD. Hasilnya akan berupa pemahaman guru tentang media pembelajaran

tersebut. Model pembelajaran yang akan digunakan serta kelayakan video media pembelajaran berbasis *powtoon* pada perubahan wujud benda.

Dari hasil wawancara tersebut peneliti akan mengembangkan video media pembelajaran berbasis *powtoon* pada perubahan wujud benda yang akan di terapkan. Data kualitatif dalam penelitian juga dapat berupa komentar dan saran yang dikemukakan oleh ahli materi, ahli media, dan siswa kelas V SD. Dari data yang diterima maka akan di analisis untuk perbaikan dan mengetahui kelayakan produk yang sudah dikembangkan.

3.6.2 Teknik Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif yang akan di gunakan pada penelitian ini yaitu berupa Kuisioner (angket) yang bertujuan untuk mendapatkan gambaran layak atau tidak nya media pembelajaran tersebut. Dalam analisis data kuantitatif ada dua jenis analisis angket yaitu data angket ahli / pakar dan angket respon siswa.

3.6.2.1 Analisis Data Angket

Analisis kelayakan terhadap media pembelajaran digunakan dari hasil angket yaitu dari para ahli materi maupun ahli media dan siswa. pada pengembangan media pembelajaran vidio animasi berbasis *powtoon* ini, validasi ini di tunjukan untuk menguji atas kelayakan media yang akan dikembangkan berdasar standar isisnya yang meliputi standar kompetensi (KI) dan kompetensi dasar (KD).

Skor yang akan di peroleh dari angket ini akan menggunakan Skala *Likert* yang terdiri dari beberapa katogori yaitu:

Tabel: 3.6 Pedoman Skala Likert

No	Skor	Keterangan
1	Skor 5	SL (Sangat Layak)
2	Skor 4	L (Layak)
3	Skor 3	CL (Cukup Layak)
4	Skor 2	KL (Kurang Layak)
5	Skor 1	SKL (Sangat Kurang Layak)

Sumber: Sugiyono (2020:147)

Instrument penelitian yang menggunakan skala *Likert* dapat dibuat dalam bentuk *checklist* ataupun bisa juga berupa pilihan ganda tetapi pada penelitian saya ini saya akan menggunakan dalam bentuk tandac *checklist* agar membuat mereka lebih gampang dalam mengisi sebuah angketnya tersebut karna dengan cara model ini responden akan selalu membaca pertanyaan – pertanyaan yang di sediakan berupa dalam bentuk *checklist*. Sering jawaban tidak sering dibaca oleh responden maka akan dapat keuntungannya juga dalam hal ini karna singkat dalam pembuatannya juga, hemat kertas, mudah memtabulasikan datanya dan secara visual cara ini lebih menarik.

Kemudian Skor yang akan di hasilkan menggunakan persentase Skor dengan Menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan :

P = Perolehan persentase validator (hasil dibulatkan untuk mendapatkan bilangan bulat)

$\sum x$ = Jumlah skor setiap kriteria yang di pilih

N = jumlah skor ideal

Sumber: Akbar, 2015: 95

Dari nilai rata-rata / skor yang diperoleh kemudian akan dikonversikan menjadi data kualitatif menggunakan skala linkert di atas. Kriteria klarifikasi penilaian media pembelajaran berbentuk animasi Powtoon yang akan dikembangkan adalah sebagai berikut :

Tabel : 3.7 Kriteria Kualitas Kelayakan Media

Rentang Persentase Skor	Interval Skor	Kualifikasi	Keterangan
81 % - 100 %	81- 100	Sangat Baik	Sangat layak, tidak perlu di revisi
61 % - 80 %	61-80	Baik	Layak, tidak perlu direvisi
41 % - 60 %	41-60	Cukup Baik	Cukup layak, perlu di revisi
21 %- 40 %	21-40	Kurang Baik	Kurang layak, perlu direvisi
> 20%	>21	Sangat Kurang Baik	Sangat kurang layak , perlu direvisi

Sumber : Arikunto (dalam Ernawati 2017: 207)

Media pembelajaran akan di katakan layak jika telah mencapai persentase minimal 61 % dalam kualitas baik. Dengan demikian produk dapat di gunakan sebagai media pembelajaran di kelas V SD 106843 Jaharun B