

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Pengembangan Media Berbasis *Power Point* Interaktif

Pengembangan produk berupa Media dengan mengambil data uji coba produk pada siswa SMK Negeri 1 Mandrehe Barat kelas X. Setelah melakukan observasi dan mengetahui masalah dilapangan, peneliti mendesain produk yang berbentuk media berbasis *power point* interaktif pada mata pelajaran Dasar-Dasar Konstruksi Bangunan dan Teknik Pengukuran Tanah dengan menggunakan model ADDIE.

Tujuan pelaksanaan penelitian yaitu mengembangkan media berbasis *Power Point* Interaktif X SMK Negeri 1 Mandrehe Barat, pada materi prinsip-prinsip pengukuran tanah untuk pekerjaan konstruksi, kepraktisan, kelayakan, dan efektifitas, yang terdapatdalam media dengan menggunakan model pengembangan ADDIE tahap pengembangan ini terdiri: analisis (*Analyze*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), evaluasi (*Evaluation*).

Media berbasis *power point* interaktif yang telah di desain oleh peneliti, kemudian di validasi oleh validator ahli materi, validator ahli bahasa, validator ahli desain. Hasil penelitian dan proses pengembangan media dapat peneliti deskripsikan sebagai berikut:

1. Tahap Analisis (*Analyze*)

Analisis data kualitatif adalah bersifat induktif, yaitu suatu analisis berdasarkan data yang diperoleh, selanjutnya dikembangkan menjadi hipotesis. Berdasarkan hipotesis yang dirumuskan berdasarkan data tersebut, selanjutnya dicarikan data lagi secara berulang-ulang sehingga selanjutnya dapat disimpulkan apakah hipotesis tersebut diterima atau ditolak berdasarkan data yang terkumpul. Bila berdasarkan data yang dapat dikumpulkan secara berulang-ulang dengan teknik triangulasi, ternyata hipotesis diterima, maka hipotesis tersebut berkembang menjadi teori.

a. Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini peneliti melakukan wawancara kepada guru mata Dasar-Dasar Konstruksi Bangunan dan Teknik Pengukuran Tanah dan juga kepada peserta didik mengenai materi yang selama ini dipelajari tentang materi prinsip-prinsip pengukuran tanah untuk pekerjaan konstruksi. Berikut hasil wawancara peneliti diseolah:

1) Guru

Proses belajar mengajar disekolah dilakukan dengan cara tatap muka dimana guru sudah menyediakan bahan ajar berupa buku tentang Dasar-Dasar Konstruksi Bangunan dan Teknik Pengukuran Tanah. Media yang sering digunakan adalah buku dan papan tulis, dan media kurang untuk digunakan seperti media yang berteknologi, karena keterbatasan waktu dan kemampuan guru dalam mengoperasikan teknologi.

2) Siswa

Siswa belajar hanya menggunakan media bahan ajar buku dan papan tulis, sehingga pemahan siswa terhadap mata pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung masih belum menyeluruh.

b. Analisis karakteristik peserta didik

Pada tahap ini setelah peneliti melakukan studi pendahuluan maka, di dapatkan hasil bahwa disekolah yang dituju bahan ajar yang digunakan tidak memotivasi siswa karena desain dan metode tidak memotivasi peserta didik. Sehingga media yang hendak dikembangkan adalah harus sesuai dengan minat dan kemampuan belajar siswa. Dengan hasil analisis karakteristik, maka Peneliti menyimpulkan untuk dilakukan pengembangan media pembelajaran berbasis *power point* interaktif.

c. Analisi Kurikulum

Analisis kurikulum yang dilakukan bertujuan untuk mengidentifikasi kurikulum yang digunakan disekolah. Peneliti menganalisis kurikulum yang digunakan oleh guru mata pelajaran di SMK

Negeri 1 Mandrehe Barat kelas X-DPIB menggunakan kurikulum 2013 dimana proses pembelajaran lebih berpusat pada peserta didik.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap ini merupakan tahap mendesain sebuah produk. Produk yang di desain merupakan *power point* interaktif yang akan dijadikan sebagai media belajar kepadapeserta didik. Tahap desain ini dilakukan melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

a. Perancangan *power point* interaktif

Perancangan ini dibuat sebagai desain media dan terdiri beberapa elemen-elemen berikut:

1) Pembuka

Bagian ini diawali dengan pengenalan identitas peneliti (nama, asal perguruan tinggi), dan tujuan penelitian yang dilakukan.

2) Isi

Bagian ini terdiri dari materi yang diuraikan secara sistematis sesuai dengan *power point* interaktif.

3) Penutup

Siswa menyelesaikan soal-soal latihan (esai), sebagai tes seberapa pemahaman mereka terhadap materi yang telah disampaikan.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Dosen pembimbing mengarahkan produk yang telah disusun oleh peneliti, untuk melakukan validasi produk kepada tiga ahli bidang pada Media yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain:

- a. Validator ahli isi dan materi pada penelitian ini yaitu, dosen Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan di Universitas Nias.
- b. Validator ahli bahasa pada penelitian ini yaitu, dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Universitas Nias.
- c. Validator ahli desain pada penelitian ini yaitu, dosen Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan di Universitas Nias.

a. Data Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi, dosen Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nias. Validasi di lakukan untuk mendapatkan informasi yang dijadikan sebagai panduan melakukan revisi produk yang telah di hasilkan. Cara penilaian melalui lembar validasi. Validasi Media dilakukan sebanyak dua kali revisi. Maka penilaian dari ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut:

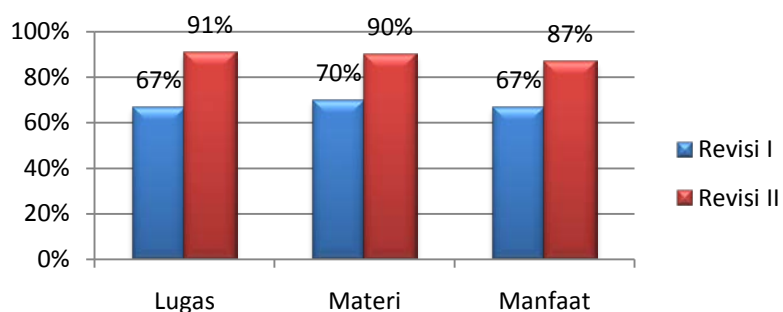
Tabel 4.1 Hasil Angket Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis *power point* interaktif oleh Validator Ahli Materi

NO	INDIKATOR	Skor	
		Revisi I	Revisi II
LUGAS			
1	Jenis font yang digunakan sesuai dengan media	3	5
2	Ukuran teks yang digunakan dalam media pembelajaran	4	5
3	Tampilan video pembelajaran sudah jelas	3	4
4	Media pembelajaran terlihat jelas	4	4
5	Bahasa mudah dipahami oleh peserta didik	3	5
6	Media pembelajaran yang disajikan jelas	3	4
7	Animasi yang digunakan dapat memperjelas materi	3	5
8	Pengisian slide sesuai dengan pembelajaran	4	4
9	Latar belakang suara yang digunakan sesuai dengan isi	3	5
10	Media pembelajaran yang disajikan sesuai dengan	4	4
11	Penyajian tampilan slide pembelajaran menarik	3	5
Jumlah Tiap Aspek		37	50
Jumlah Skor Tiap Aspek		67%	91%
ASPEK MEDIA			
12	Durasi media sesuai dengan pembelajaran	3	4
13	Alur slide pembelajaran menarik	4	5
14	Media pembelajaran mudah untuk dioperasikan	3	4
15	Media pembelajaran sederhana dalam pengoperasiannya	3	5
16	Media pembelajaran dapat digunakan kembali di lain	4	4
17	Media pembelajaran dapat dikembangkan untuk materi	4	5
Jumlah Tiap Aspek		21	27

Jumlah Skor Tiap Aspek		70%	90%
ASPEK MANFAAT			
18	Media pembelajaran memudahkan peserta didik dalam	3	4
19	Media pembelajaran dapat digunakan kapan saja	3	4
20	Media pembelajaran dapat digunakan dimana saja	3	5
21	Peserta didik mampu belajar secara mandiri dengan media pembelajaran	4	4
22	Menimbulkan rasa ingin tahu	4	5
23	Materi yang disajikan jelas sehingga mudah diterima	3	4
Jumlah Tiap Aspek		20	26
Jumlah Skor Tiap Aspek		67%	87%
Jumlah Skor Seluruh Aspek		78	103
Presentasi Pencapaian		68%	90%

Hasil validasi ahli materi terhadap produk berupa *power point* interaktif untuk revisi ke I setelah hitung mendapatkan presentase 68% dari 3 aspek, yaitu aspek lugas 67% dari 11 indikator, aspek media 70% dari 6 indikator, aspek manfaat 67% dari 6 indikator. Sedangkan revisi ke II setelah hitung mendapatkan presentase 85% dari 3 aspek, yaitu aspek lugas 91% dari 11 indikator, aspek media 90% dari 6 indikator, aspek manfaat 87% dari 6 indikator.

Hasil validasi ahli materi dari lima aspek mulai revisi I sampai revisi II dapat dilihat pada grafik berikut:



Grafik 4.1 : Hasil Validasi Produk Setiap Aspek Oleh Ahli Materi

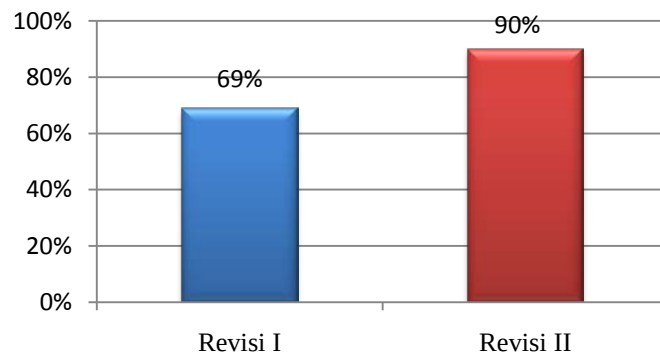
Keterangan:

Lugas : Revisi I 67% dan Revisi II 91%

Materi : Revisi I 70% dan Revisi II 90%

Manfaat : Revisi I 67% dan Revisi II 87%

Hasil rata-rata dari ahli materi pada produk media pembelajaran dengan pencapaian 90% dapat dilihat pada grafik berikut:



Grafik 4.2 : Hasil rata-rata Revisi I dan Revisi II oleh Ahli Materi

Keterangan:

Revisi I : 69%

Revisi II : 90%

b. Data Hasil Validasi Ahli Bahasa

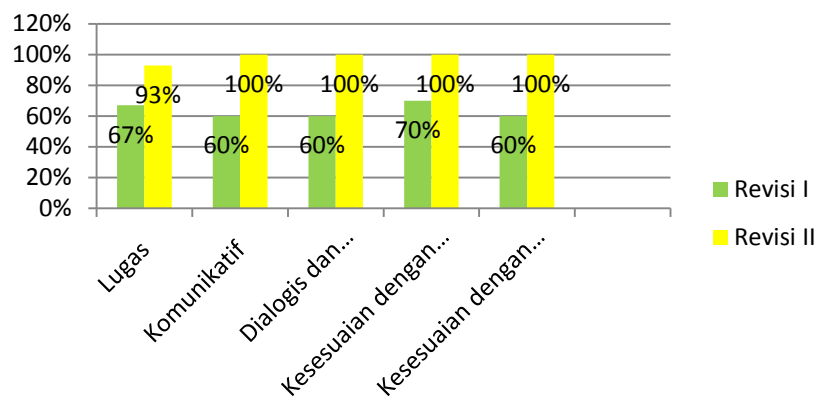
Validasi ahli bahasa, dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nias. Validasi dilakukan untuk mendapatkan informasi yang dijadikan sebagai panduan melakukan revisi produk yang telah dihasilkan. Cara penilaian melalui lembar validasi. Validasi Media dilakukan sebanyak dua kali revisi. Maka penilaian dari ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2 Hasil Angket Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis *power point* interaktif oleh Validator Ahli Bahasa

NO	INDIKATOR	SKOR	
		Revisi I	Revisi II
LUGAS			
1	Ketepatan struktur kalimat untuk mewakili pesan dan informasi yang ingin disampaikan	3	5
2	Keefektifan kalimat yang digunakan	3	5
3	Kebakuan istilah yang digunakan sesuai dengan fungsi	4	4
Jumlah Tiap Aspek		10	14
Jumlah Skor Tiap Aspek		67%	93%
KOMUNIKATIF			
4	Memudahkan pemahaman terhadap pesan atau informasi	3	5
Jumlah Tiap Aspek		3	5
Jumlah Skor Tiap Aspek		60%	100%
DIALOGIS DAN INTERAKTIF			
5	Mampu memotivasi peserta didik	3	5
6	Mampu mendorong peserta didik untuk berpikir kritis	3	5
Jumlah Tiap Aspek		6	10
Jumlah Skor Tiap Aspek		60%	100%
KESESUAIAN DENGAN PERKEMBANGAN PESERTA DIDIK			
7	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik	3	5
8	Kesesuaian dengan tingkat emosional peserta	4	5
Jumlah Tiap Aspek		7	10
Jumlah Skor Tiap Aspek		70%	100%
KESESUAIAN DENGAN KAIDAH BAHASA			
9	Ketepatan tata bahasa yang digunakan	3	5
10	Ketepatan tata bahasa yang digunakan	3	5
11	Penggunaan istilaha yang tepat dan tidak berubah ubah	3	5
12	Penggunaan symbol atau ikon yang tepat dan tidak berubah-ubah	3	5
Jumlah Tiap Aspek		12	20
Jumlah Skor Tiap Aspek		60%	100%
Jumlah Skor Seluruh Aspek		38	59
Presentasi Pencapaian		63%	98%

Hasil validasi ahli bahasa terhadap produk berupa Video Animasi 3D untuk revisi ke I setelah hitung mendapatkan presentase 63% dari 5 aspek, yaitu aspek Lugas 67% dari 3 indikator, aspek Komunikatif 60% dari 3 indikator, aspek dialogis dan interaktif 60% dari 2 indikator, aspek Kesesuaian dengan Perkembangan Peserta Didik 70% dari 2 indikator, aspek kesesuaian dengan kaidah bahasa 60% dari 4 indikator, Sedangkan revisi ke II setelah hitung mendapatkan presentase 92% dari 6 aspek, yaitu aspek Lugas 93% dari 6 aspek, yaitu aspek Lugas 67% dari 3 indikator, aspek Komunikatif 100% dari 3 indikator, aspek dialogis dan interaktif 100% dari 2 indikator, aspek Kesesuaian dengan Perkembangan Peserta Didik 100% dari 2 indikator, aspek kesesuaian dengan kaidah bahasa 100% dari 4 indikator,.

Hasil validasi ahli bahasa dari enam aspek dapat dilihat pada grafik berikut:



Grafik 4.3 : Hasil Validasi Produk Tiap Aspek Revisi I dan II Oleh Ahli Bahasa

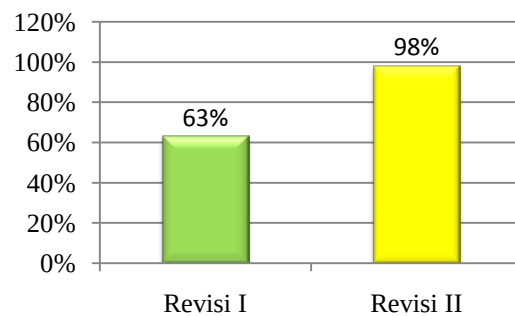
Keterangan:

Lugas	: Revisi I 67% dan Revisi II 93%
Komunikatif	: Revisi I 60% dan Revisi II 100%
Dialogis dan Interaktif	: Revisi I 60% dan Revisi II 100%

Kesesuaian dengan peserta didik : Revisi I 70% dan Revisi II 100%

Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa : Revisi I 60% dan Revisi II 100%

Hasil rata-rata dari ahli bahasa pada produk media pembelajaran dengan pencapaian Revisi I Presentase 63 dan revisi II 98% dapat dilihat pada grafik berikut:



Grafik 4.4 : Hasil rata-rata revisi I dan II oleh ahli Bahasa

Keterangan:

Revisi I : 63%

Revisi II : 98%

c. Data Hasil Validasi Ahli Desain

Validasi ahli desain, dosen Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nias. Validasi di lakukan untuk mendapatkan informasi yang dijadikan sebagai panduan melakukan revisi produk yang telah di hasilkan. Cara penilaian melalui lembar validasi. Maka penilaian dari ahli desain dapat dilihat pada tabel berikut:

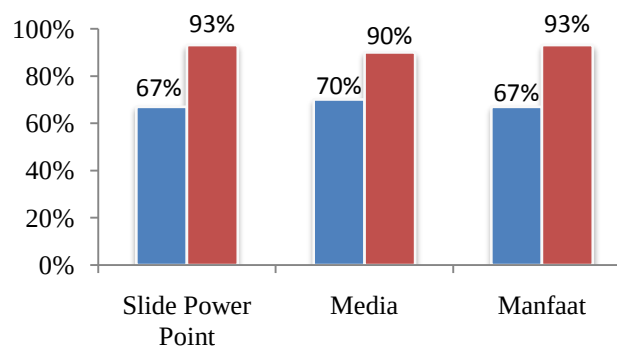
**Tabel 4.3 Hasil Angket Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran
Berbasis *power point* interaktif oleh Validator Ahli Desain**

NO	INDIKATOR	Skor	
		Revisi I	Revisi II
LUGAS			
1	Jenis font yang digunakan sesuai dengan media	3	5
2	Ukuran teks yang digunakan dalam media pembelajaran	4	5
3	Tampilan video pembelajaran sudah jelas	3	4
4	Media pembelajaran terlihat jelas	4	5
5	Bahasa mudah dipahami oleh peserta didik	3	4
6	Media pembelajaran yang disajikan jelas	3	4
7	Animasi yang digunakan dapat memperjelas materi	3	5
8	Pengisian slide sesuai dengan pembelajaran	4	4
9	Latar belakang suara yang digunakan sesuai dengan isi	3	5
10	Media pembelajaran yang disajikan sesuai dengan	4	5
11	Penyajian tampilan slide pembelajaran menarik	3	5
Jumlah Tiap Aspek		37	51
Jumlah Skor Tiap Aspek		67%	93%
ASPEK MEDIA			
12	Durasi media sesuai dengan pembelajaran	3	4
13	Alur slide pembelajaran menarik	4	5
14	Media pembelajaran mudah untuk dioperasikan	3	4
15	Media pembelajaran sederhana dalam pengoperasiannya	3	5
16	Media pembelajaran dapat digunakan kembali di lain	4	5
17	Media pembelajaran dapat dikembangkan untuk materi	4	4
Jumlah Tiap Aspek		21	27
Jumlah Skor Tiap Aspek		70%	90%
ASPEK MANFAAT			
18	Media pembelajaran memudahkan peserta didik dalam	3	5
19	Media pembelajaran dapat digunakan kapan saja	3	4

20	Media pembelajaran dapat digunakan dimana saja	3	5
21	Peserta didik mampu belajar secara mandiri dengan media pembelajaran	4	5
22	Menimbulkan rasa ingin tahu	4	4
23	Materi yang disajikan jelas sehingga mudah diterima	3	5
Jumlah Tiap Aspek		20	28
Jumlah Skor Tiap Aspek		67%	93%
Jumlah Skor Seluruh Aspek		78	106
Presentasi Pencapaian		68%	92%

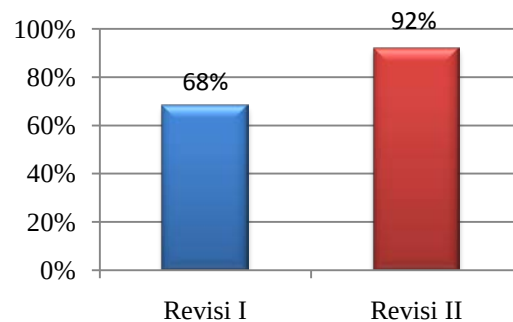
Hasil validasi ahli desain terhadap produk berupa Media Berbasis *Power Point* interaktif mendapat presentase revisi ke I setelah dihitung mendapatkan presentase 68% dari 3 aspek, yaitu aspek *Slide Power Point* 67% dari 11 indikator, aspek Media 70% dari 6 indikator, aspek Manfaat 67% dari 6 indikator, sedangkan revisi II setelah hitung mendapatkan presentase 92% dari 3 aspek, yaitu aspek *Slide Power Point* 93% dari 11 indikator, aspek Media 90% dari 6 indikator, aspek Manfaat 93% dari 6 indikator

Hasil validasi ahli desain dari tiga aspek mulai revisi I sampai revisi II dapat dilihat pada grafik berikut:



Grafik 4.5 : Hasil Rata-rata oleh Ahli Desain

Hasil rata-rata dari ahli desain pada produk media pembelajaran dengan pencapaian 92% dapat dilihat pada grafik berikut:



Grafik 4.6 : Hasil Rata-rata oleh Ahli Desain

Gambar diatas ini menunjukkan beberapa yang akan ditambahkan keterangan disetiap langkah-langkah pekerjaan tarik garis.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap Implementasi (*Implementation*) Keefektifan media Berbasis Media *Power Point* Interaktif uji coba produk dilakukan di Sekolah SMK Negeri 1 Mandrehe Barat, uji coba perorangan di laksanakan di kelas X DPIB sebanyak 4 orang dan uji coba lapangan di laksanakan di kelas X DPIB sebanyak 6 orang. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan yang dicapai oleh peserta didik dalam materi prinsip-prinsip pengukuran tanah untuk pekerjaan konstruksi. Setelah di dapatkan hasil keefektifan terhadap hasil belajar peserta didik maka di peroleh hasil 82%, hasil belajar peserta didik mencapai ketuntasan yang "Sangat Efektif".

a. Hasil Uji Coba Perorangan

Setelah divalidasi oleh parah ahli, kemudian di uji coba disekolah SMK Negeri 1 Mandrehe Barat X-DPIB yang berjumlah 4 orang. Pada uji coba perorangan peneliti membagikan angket respon peserta didik guna mengetahui kepraktisan media, penilaian uji coba perorangan dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.4 Hasil Uji Coba Perorangan

No	Nama Siswa	Skor	Presentase	Kriteria Kepraktisan
1	Efirman Zai	99	90%	Sangat Praktis
2	Fandi Syaputra Zebua	102	93%	Sangat Praktis
3	Herdianto Zai	99	90%	Sangat Praktis
4	Linus Lisiduhu Zai	99	90%	Sangat Praktis
Jumlah Skor				399
Presentase				91%
Kriteria Kepraktisa				Sangat Praktis

b. Hasil Uji Coba Lapangan

Setelah divalidasi oleh parah ahli, kemudian di uji coba Lapangan di Sekolah SMK Negeri 1 Mandrehe Barat X-DPIB yang berjumlah 6 orang. Pada uji coba Lapangan peneliti membagikan angket respon peserta didik guna mengetahui kepraktisan media, penilaian uji coba perorangan dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.5 Hasil Uji Coba Lapangan

No	Nama Siswa	Skor	Presentase	Kriteria Kepraktisan
1	Serafinus Zebua	106	96%	Sangat Praktis
2	Taufikman Zebua	100	91%	Sangat Praktis
3	Wira Kristian Zebua	99	90%	Sangat Praktis
4	Yaniari Zebua	99	90%	Sangat Praktis
5	Yustinus Zebua	102	93%	Sangat Praktis
6	Iman Putra Zai	99	90%	Sangat Praktis
Jumlah Skor				605
Presentase				92%
Kriteria Kepraktisa				Sangat Praktis

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap Evaluasi (*Evaluation*) kegiatan yang dilakukan pada tahap ini yaitu dengan melakukan evaluasi respon terhadap tes soal media yang diberikan kepada peserta didik di akhir materi, serta mengisi angket respon peserta didik dan menjawab soal tes yang diberikan. Dalam evaluasi terdapat peserta didik yang tidak tuntas terdapat 1 orang dan yang tuntas

berjumlah 6 orang nilai tersebut di dapatkan pada uji tes yang diberikan pada akhir pembelajaran yaitu uji kompetensi.

4.2 Hasil Uji Coba Produk

1. Kepraktisan Media Berbasis *power point* interaktif oleh Guru dan Peserta didik

a. Siswa

Uji coba produk dilakukan di Sekolah SMK Negeri 1 Mandrehe Barat, uji coba perorangan di laksanakan di kelas X DPIB dan uji coba lapangan di laksanakan di kelas X DPIB. Uji coba perorangan di laksanakan sebanyak 4 orang dan uji coba lapangan di laksanakan di kelas X DPIB dengan jumlah peserta didik sebanyak 6 orang. Pelaksanaan uji coba ini bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap Media Berbasis *Power point* interaktif melalui lembar penilaian berupa angket respon peserta didik.

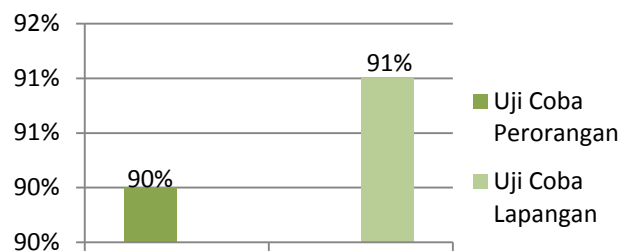
Hasil uji coba dapat diperoleh dengan cara penilaian melalui lembar angket respon peserta didik. Penilaian angket peserta didik dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.6 Penilaian Kepraktisan Media

No	Uji Coba Produk	Banyak Sampel	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Tingkat Pencapaian	Kategori
1	Uji coba perorangan	4 Orang	399	440	90,68%	Sangat Praktis
2	Uji coba lapangan	6 Orang	605	660	91,67%	Sangat Praktis

Uji produk telah dilakukan pada uji coba perorangan dan uji coba lapangan. Pada uji coba perorangan tingkat pencapaian 90% kategori sangat praktis, kemudian peneliti melakukan uji coba lapangan mencapai tingkat pencapaian 91% dengan kategori sangat praktis.

Setelah dilakukan dua kali uji coba produk Media Berbasis *power point* interaktif, diantaranya uji coba perorangan, uji coba lapangan. Maka diperoleh hasil pencapaian dengan masing-masing dikategorikan "Sangat Praktis". Hasil uji coba produk yang telah di uji cobakan kepada peserta didik dapat dilihat dari grafik berikut:



Grafik 4.7 : Hasil Rata-rata Uji Coba Perorangan dan Uji Coba Lapangan

Keterangan:

Uji Coba Perorangan : 90%

Uji Coba Lapangan : 91%

b. Guru

Guru mata pelajaran Dasar-Dasar Konstruksi Bangunan dan Teknik Pengukuran Tanah oleh bapak Steven Gulo, S.Pd. adalah sebagai Guru SMK Negeri 1 Mandrehe Barat. Maka Penilaian dari guru mata pelajaran dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.7 Angket Observer Kepraktisan oleh Guru

No	Aspek yang Dinilai	Skor
Kepraktisan		
1	Guru tidak merasa kesulitan melaksanakan pembelajaran menggunakan media.	5
2	Guru lancar mengoperasikan media.	5
3	Media dapat digunakan secara berulang-ulang oleh guru dan siswa.	5
4	Kesesuaian waktu yang tersedia dalam pembelajaran dengan kemudahan pengoperasian media.	4
5	Media membantu siswa memahami informasi dalam proses pembelajaran.	5
6	Media dalam memicu kreativitas siswa.	4

7	Kemampuan media untuk mengaktifkan siswa dalam membangun pengetahuan sendiri.	5
8	Kesesuaian media dengan dunia siswa yang sedang diajar.	5
9	Siswa lancar mengoperasikan media <i>power point Interaktif</i> .	3
10	Proses pembelajaran menggunakan media sesuai dengan kegiatan siswa	5
11	Media sesuai dengan isi materi pembelajaran tematik	5
12	Suasana proses pembelajaran berjalan kondusif dan menyenangkan.	5
13	Siswa lebih cepat memahami materi dengan media.	4
14	Media memudahkan guru dalam mengajar.	5
15	Siswa lebih cepat menyelesaikan tugas individu dan kelompok dengan sumber belajar media	5
Total Skor		70
Presentase		93%
Kepraktisan		Sangat Praktis

2. Efektifitas Media Berbasis *Power Point* Interaktif

a. Uji Coba Perorangan

Efektifitas hasil belajar peserta didik dilakukan dengan tes hasil belajar berdasarkan materi yang telah disajikan berupa soal esai di dalam Media. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui tingkat efektifitas Media Berbasis *power point* interaktif berdasarkan hasil belajar peserta didik. Uji coba perorangan dilaksanakan di Sekolah SMK Negeri 1 Mandrehe Barat pada kelas X DPIB, dengan mengambil sampel sebanyak 6 orang peserta didik, kegiatan belajar menggunakan berbasis *power point* interaktif. Hasil efektivitas peserta didik pada uji coba perorangan rata-rata skor perolehan sebesar 100%.

b. Uji Coba Lapangan

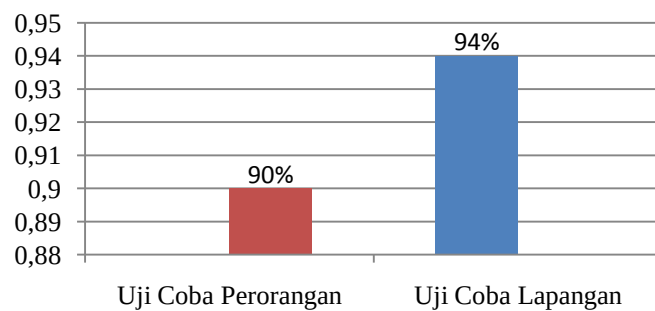
Efektifitas media ini dilakukan menggunakan tes hasil belajar siswa berupa soal esai yang telah dimuat didalam media dan jawaban peserta didik dituliskan pada lembar jawaban yang telah disediakan. Uji coba keefektifan dilaksanakan di Sekolah SMK Negeri 1 Mandrehe Barat Kelas X DPIB dengan mengambil sampel 6 orang peserta didik.

kegiatan belajar menggunakan berbasis *power point* interaktif memperoleh hasil 90,29%. Uji keefektifan ini untuk mengetahui keefektifan media berbasis *power point* interaktif melalui hasil belajar peserta didik.

Tabel 4.8 Penilaian Ketuntasan Keefektifan Media *Power Point* Interaktif pada Uji Coba Perorangan Dan Lapangan

No	Uji Keefektifitas	Jumlah Peserta Didik Tuntas KKM	Banyaknya Seluruh Peserta Didik	Hasil Kk%	Tingkat Keberhasilan	Keterangan
1	Coba Perorangan	4 orang	4	90%	P>89	Sangat Efektif
2	Coba Lapangan	6 orang	6	94%	P>89	Sangat Efektif

Hasil belajar siswa pada uji coba perorangan dan uji coba lapangandapat dilihat dari grafik dibawah ini



Grafik 4.8 : Hasil Rata-rata Uji Coba Perorangan dan Uji Coba Lapangan

4.3 Analisis Data

1. Kelayakan Media pembelajaran

a. Ahli Materi

Hasil penilaian kelayakan Media pembelajaran oleh ahli materi ada tiga aspek antara lain yaitu, aspek Lugas, aspek materi, aspek Manfaat. Dan memperoleh 90% dengan kriteria Sangat layak dengan dari tiga aspek, masing-masing mendapat skor aspek pembelajaran 91%, skor aspek materi 90%, skor aspek manfaat 87%.

Dari hasil validator ahli isi dan materi di atas, menunjukkan media pembelajaran pada materi prinsip-prinsip pengukuran tanah untuk pekerjaan konstruksi dari segi isi dan materi sangat layak untuk digunakan.

b. Ahli Bahasa

Kesesuaian bahasa dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar, mencapai presentase 98% dengan kriteria sangat layak, dengan jumlah skor 59 dari 5 aspek masing-masing mendapatkan skor aspek Lugas 93%, aspek Komunikatif 100%, Aspek Dialogis dan interaktif 100%, aspek Kesesuaian dengan Perkembangan Peserta Didik 100%, aspek Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa 100%.

Dari hasil validator ahli bahasa, menunjukkan media pembelajaran pada materi prinsip-prinsip pengukuran tanah untuk pekerjaan konstruksi dari segi penggunaan bahasa sangat layak.

c. Ahli Desain

Hasil penilaian kelayakan media pembelajaran oleh ahli desain untuk aspek Lugas, aspek media, aspek manfaat memperoleh presentase 92% dengan kriteria sangat layak dengan jumlah skor 106 dari 3 aspek masing-masing mendapat skor aspek lugas 93%, skor aspek media 90%, skor aspek manfaat 93%.

Dari hasil validator ahli desain, menunjukkan media pembelajaran Dasar-Dasar Konstruksi Bangunan dan Teknik

Pengukuran Tanah dari segi penggunaan dikategorikan (Sangat Layak).

Dari hasil validator ahli desain, menunjukkan media pembelajaran Dasar-Dasar Konstruksi Bangunan dan Teknik Pengukuran Tanah dari segi penggunaan media sangat layak.

2. Kepraktisan media pembelajaran

a. Uji Coba Perorangan

Respon peserta didik pada uji coba perorangan dilakukan di sekolah SMK Negeri 1 Mandrehe Barat, di kelas X dengan mengambil sampel 4 orang peserta didik. Respon peserta didik mencakup aspek kebahasaan, aspek pemograman, aspek tampilan, dan aspek keterlaksanaan. Hasil uji coba perorangan menunjukan bahwa media sudah bisa digunakan dalam pembelajaran, hasil dari angket respon peserta didik mendapatkan skor perolehan 106 dari skor maksimum 110 dengan tingkat presentase 91% kategori (Sangat Praktis).

b. Uji Coba Lapangan

Respon peserta didik uji coba lapangan di sekolah SMK Negeri 1 Mandrehe Barat dikelas X, dengan mengambil sampel sebanyak 6 orang respon peserta didik mencakup aspek kebahasaan, aspek pemograman, aspek tampilan, dan aspek keterlaksanaan. Hasil uji coba lapangan menunjukan bahwa media pembelajaran sudah bisa digunakan dalam pembelajaran, hasil dari angket respon peserta didik mendapatkan skor perolehan 166 dari skor maksimum 105 dengan tingkat presentase 92% kategori (Sangat Praktis).

Berdasarkan dua uji coba tersebut di atas menunjukan bahwa adanya peningkatan hasil pada setiap uji kepraktisan. Berdasarkan rentang penilaian bahwa presentase 81-100% kategori sangat praktis. Maka pencapaian pada tahap uji lapangan dengan tingkat presentase 82% kategori sangat praktis untuk digunakan pada proses pembelajaran.

3. Keefektifan Media Pembelajaran

Keefektifan hasil belajar peserta didik dilakukan di SMK Negeri 1 Mandrehe Barat dikelas X DPIB pada materi prinsip-prinsip pengukuran tanah untuk pekerjaan konstruksi, jumlah peserta didik 10 orang. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran berbasis *power point* interaktif. Setelah pembelajaran dilaksanakan peneliti membagikan soal tes hasil belajar terhadap peserta didik dengan jumlah soal sebanyak 5 butir esai. Dari hasil tersebut, maka diperoleh hasil persentase ketuntasan belajar peserta didik, dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.9 Presentasen Keefektifan

No	Uji Coba	Jumlah Yang Tuntas	Jumlah yang tidak Tuntas	Jumlah Siswa
1	Perorangan	4	0	4
2	Lapangan	6	0	6
Presentase Ketuntasan				92%
Kefektifan				Sangat Efektif

Sumber: Peneliti 2023

Berdasarkan pada tabel diatas, ketuntasan hasil tes belajar siswa dikelas X DPIB SMK Negeri 1 Mandrehe Barat, pada pelajaran Dasar-Dasar Konstruksi Bangunan dan Teknik Pengukuran Tanah pada materi prinsip-prinsip pengukuran tanah untuk pekerjaan konstruksi. Peneliti melakukan evaluasi terhadap materi yang telah diajarkan kepada siswa, produk dikatakan efektif apa bila hasil nilai siswa memenuhi ketutasan KKM yang telah ditetapkan. Peserta didik berjumlah 10 orang memiliki nilai diatas KKM dan dinyatakan tuntas, dari hasil data yang telah diperoleh presentasi hasil keefektifan yaitu 92% dengan kriteria (Sangat Efektif).