

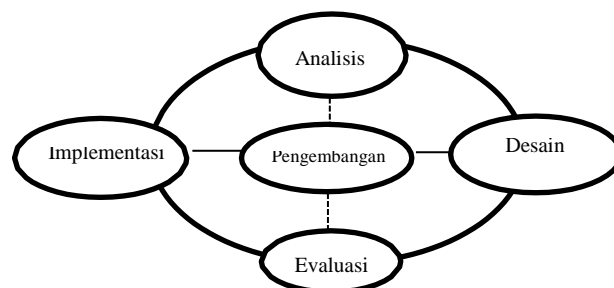
BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Desain penelitian ini menggunakan *Design and Development (D&D)*. Penelitian D&D ini menggambarkan, “*the systematic study of design, development, and evaluation processes with the aim of establishing an empirical basis for the creation of instructional and non-instructional product and tools and new or enhanced models that govern their development*” (Sugiyono, 2019, hlm. 39). Metode *design and development* memiliki tujuan untuk mendesain dan menghasilkan produk secara empiris untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran, metode ini berisi tiga komponen utama yaitu desain, pengembangan, dan evaluasi (Richey, 2009). Metode D&D sedikit berbeda dengan penelitian-penelitian lainnya jika dilihat dari *output* dari suatu penelitian. Penelitian desain dan pengembangan lebih menitik beratkan upaya konkret (seperti membuat produk atau modifikasi desain pembelajaran) untuk memecahkan suatu permasalahan yang dibahas dalam penelitian (Alatas, 2022, hlm. 50).

1.2 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini menggunakan prosedur penelitian ADDIE yang terdiri atas 5 tahapan yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* yang dikembangkan oleh Branch. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah buku interaktif *Jejak Rimba* untuk meningkatkan kemampuan literasi finansial peserta didik. Produk hasil pengembangan dalam penelitian ini kemudian akan diujicobakan kepada peserta didik Fase B kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu :



Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE (Branch, 2009)

3.2.1 Tahap *Analysis* (Analisis)

Pada tahap analisis, dilakukan analisis kebutuhan dan analisis Capaian Pembelajaran. Tujuan analisis ini agar buku interaktif yang dikembangkan dapat menciptakan pembelajaran yang sejalan dengan materi pembelajaran, khususnya pada materi IPAS. Dalam materi pembelajaran IPAS terdapat materi membedakan kebutuhan dan keinginan, dan lain-lain yang berhubungan dengan literasi finansial. Dalam penyampaian di kelas, pembelajaran mengenai literasi finansial belum cukup mendalam maka dari itu dibutuhkan bahan ajar sebagai sumber yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi literasi finansial. Dengan menggunakan buku interaktif *Jejak Rimba*, selain dapat menyampaikan materi, juga dapat digunakan peserta didik untuk belajar mandiri dan peserta didik dapat belajar menyelesaikan masalah dan dapat mengambil keputusan secara mandiri.

3.2.2 Tahap *Design* (Desain)

Pada tahap ini, peneliti mulai melakukan perancangan terkait dengan produk yang akan dibuat yaitu buku interaktif *Jejak Rimba*. Rancangan desain yang dikembangkan peneliti meliputi : menentukan desain tokoh yang akan dikembangkan, menentukan jenis huruf, menentukan *background* dan ilustrasi, menentukan alur cerita pada buku interaktif *Jejak Rimba*, dan membuat rancangan struktur buku. Materi yang terdapat pada buku interaktif ini terdiri dari tiga bab yaitu bab satu kebutuhan dan keinginan, bab dua mengenai uang dan bab tiga mengelola uang dengan bijak.

3.2.3 Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap ini adalah tahap untuk membuat bahan ajar berupa buku interaktif *Jejak Rimba* berdasarkan rancangan yang telah dibuat. Langkah-langkah yang dilakukan dalam tahap ini antara lain : Mengembangkan produk, validasi materi, validasi media pembelajaran dan validasi bahasa.

3.2.4 Tahap *Implementation* (Implementasi)

Buku interaktif *Jejak Rimba* yang sudah dikembangkan kemudian diujicobakan pada peserta didik Fase B khususnya pada kelas IV sekolah dasar yang terdiri atas peserta didik dalam satu kelas. Pada tahap ini dilakukan pengujian efektivitas buku interaktif *Jejak Rimba*. Pengujian efektivitas dilakukan dengan memberikan *pretest* dan *posttest*. Pertama peserta didik diminta mengerjakan soal *pretest* kemudian berikan buku interaktif *Jejak Rimba* untuk belajar. kemudian diakhir pembelajaran peserta didik diminta untuk mengerjakan *posttest*. Nilai dari *Pretest* dan *Posttest* ini digunakan untuk menilai pemahaman peserta didik mengenai literasi finansial dan juga untuk menilai seberapa efektif buku interaktif *Jejak Rimba* yang telah dikembangkan.

3.2.5 Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi yaitu dilakukan evaluasi dari setiap tahapan penelitian mulai dari analisis, desain, pengembangan dan implementasi. Pada tahap evaluasi akan dihasilkan produk akhir yaitu produk buku interaktif *Jejak Rimba* yang telah di revisi oleh peneliti berdasarkan saran ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan keefektifan buku interaktif *Jejak Rimba* yang sudah diimplementasikan kepada peserta didik menunjukkan terdapat kekurangan, maka peneliti melakukan perbaikan dan penyempurnaan bahan ajar buku interaktif *Jejak Rimba*.

3.3 Partisipan Penelitian

Partisipan pada penelitian ini dipilih sesuai dengan kategori orang-orang yang terlibat dalam ranah yang akan diteliti. Beberapa ahli dibidang terkait menjadi partisipan dalam meninjau kualitas pengembangan produk. Ahli yang terlibat dalam penilaian buku interaktif *Jejak Rimba* adalah ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Selain itu, penelitian ini juga melibatkan peserta didik Fase B kelas IV SD sebagai partisipan untuk menguji coba kelayakan buku interaktif *Jejak Rimba* yang telah dibuat.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan suatu prosedur atau langkah-langkah yang akan ditempuh dalam mengumpulkan data untuk memperoleh data yang diperlukan, alat pengumpul data atau instrumen penelitian. Dalam penelitian ini teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah sebagai berikut:

3.4.1 Wawancara

Pada penelitian ini peneliti mengumpulkan data melalui wawancara kepada guru kelas IV. Pedoman wawancara dalam penelitian ini berisi pertanyaan tentang seputar pembelajaran literasi finansial di kelas, sumber yang digunakan dalam pembelajaran dan kendala yang terjadi dalam pembelajaran.

3.4.2 Validasi Ahli

Validasi ahli yang digunakan untuk mendapatkan hasil kelayakan produk yang telah dikembangkan oleh peneliti. Validasi ahli juga dilakukan agar hasil akhir dari produk ini sesuai dengan yang diharapkan. Adapun para ahlinya adalah ahli materi, ahli media dan ahli bahasa.

3.4.3 Tes

Tes dirancang untuk mengetahui kondisi awal dan akhir subjek atau objek yang dilakukan oleh peneliti. Dalam penelitian ini, peneliti ingin mengetahui kemampuan literasi finansial awal dan akhir peserta didik sehingga dapat mengetahui produk yang dibuat dapat mengembangkan kemampuan literasi finansial peserta didik atau tidak. Dalam hal ini, peneliti menggunakan tes dengan cara memberikan beberapa pertanyaan kepada subjek atau peserta didik yang diteliti untuk dijawab.

3.5 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data penelitian, agar kegiatan tersebut menjadi sistematis. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah pedoman wawancara, lembar angket dan tes.

Wiwid Nur Eni, 2023

PENGEMBANGAN BUKU INTERAKTIF JEJAK RIMBA BERBASIS PBL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI FINANSIAL SISWA FASE B SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3.5.1 Pedoman Wawancara

Pada tahap pra penelitian, pedoman wawancara digunakan untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan kegiatan literasi finansial di sekolah dan bagaimana kegiatan pembelajaran IPAS di Fase B kelas IV sekolah dasar mengenai pembelajaran literasi finansial.

Tabel 3.1 Pedoman Wawancara pada Guru

No	Pertanyaan	No Item	Jumlah Butir
1.	Apakah di kelas IV SDN 1 Karangmulya sudah menggunakan Kurikulum Merdeka?	1	1
2.	Dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari, apakah peserta didik sudah mengenal dan memiliki pengetahuan mengenai literasi finansial?	2	1
3.	Bagaimana kemampuan literasi finansial peserta didik? Apakah masih terdapat peserta didik yang suka membeli mainan di sekolah?	3	1
4.	Apakah di sekolah pernah mengadakan program kegiatan mengenai literasi finansial?	4	1
5.	Dalam kegiatan pembelajaran, apakah guru menggunakan sumber belajar lain selain dari buku guru maupun buku siswa yang digunakan dalam pembelajaran IPAS?	5	1
6.	Dalam pembelajaran IPAS terutama mengenai pembelajaran terkait literasi finansial, apakah peserta didik pernah diarahkan untuk membuat catatan	6	1

	keuangan selama kurun waktu tertentu?		
7.	Dalam pembelajaran IPAS kelas IV, apakah perlu mengembangkan bahan ajar dengan mengaitkan materi mengenai literasi finansial?	7	1
8.	Apakah sebelumnya oleh Bapak/ Ibu pernah menggunakan buku interaktif dalam proses pembelajaran?	8	1
9.	Bagaimana hasil belajar peserta didik selama ini terkait kemampuan literasi finansial?	9	1
10.	Apakah peserta didik sudah menerapkan kemampuan literasi finansial yang peserta didik miliki dalam kehidupan sehari-hari?	10	1

3.5.2 Lembar Angket

Lembar angket digunakan untuk mendapatkan hasil kelayakan produk dari uji ahli. Ahli yang dibutuhkan yaitu ahli materi, ahli media dan ahli bahasa.

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Lembar Angket Ahli Materi

Aspek yang Dinilai	Indikator Penilaian	Butir Penilaian
Kesesuaian materi	Kelayakan isi materi dengan kurikulum	Sesuai dengan tuntutan kurikulum sekolah dasar.
		Kesesuaian materi pembelajaran dengan CP dan TP.

	Kejelasan pembahasan dari setiap sub bab.
	Kejelasan materi sesuai dengan tingkat kognitif siswa.
	Kejelasan materi disertai gambar yang mendukung.
	Mendorong rasa ingin peserta didik.
Kelayakan penunjang proses pembelajaran	Media sesuai dalam penggunaan di kelas.
	Menciptakan suasana kelas yang aktif dan menyenangkan.
	Memotivasi peserta didik dalam belajar.
	Membantu mengingat materi yang sudah dipelajari.
Kelayakan penyajian bahasa	Penyajian materi sesuai dengan tingkat perkembangan anak.
	Penggunaan gambar dalam materi terlihat jelas.
	Penggunaan bahasa dalam materi mudah dipahami dan sesuai dengan perkembangan

		siswa.
Kesesuaian Kegiatan	Kesesuaian materi dengan	Kegiatan dan materi sesuai dengan indikator literasi finansial.

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Lembar Angket Ahli Media

Aspek	Indikator	Butir Penilaian	Deskripsi
Kualitas Teknis	Kebergunaan (<i>Usability</i>)	Membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran	Media yang digunakan tidak menyulitkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran
		Mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran	Media yang digunakan jelas sehingga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran
		Mempermudah proses pembelajaran	Penggunaan media tersebut dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan dapat membuat peserta didik lebih memahami materi pembelajaran yang disampaikan
		Fleksibilitas	Tidak menyulitkan guru

		penggunaan	maupun peserta didik dalam proses penggunaan media tersebut
Kualitas Desain	Keterbacaan	Huruf dapat dibaca dengan jelas	Tidak menggunakan variasi huruf yang berlebihan
		Ukuran huruf sesuai	Ukuran huruf tidak terlalu besar dan terlalu kecil sehingga memudahkan peserta didik dalam membacanya
		Tidak menggunakan terlalu banyak jenis huruf	Maksimal menggunakan dua jenis huruf supaya tidak mengganggu peserta didik dalam menyerap informasi
		Penggunaan variasi huruf (<i>bold, italic, all capital</i>) tidak berlebihan	Penggunaan variasi tidak berlebihan, digunakan untuk membedakan hirarki judul serta memberikan tekanan pada suatu yang dianggap penting
	Tampilan	Keserasian warna tulisan dengan <i>background</i>	Warna huruf lebih menonjol dari pada warna latar belakang
		Ketepatan	Ukuran gambar sesuai

		ukuran gambar dan ilustrasi	kebutuhan sehingga tidak mengganggu peserta didik dalam memahami isi materi
		Ketepatan bentuk gambar dan ilustrasi	Gambar dan ilustrasi sesuai dengan materi yang disampaikan dan memberikan gambar yang sesuai dengan kenyataan
		Keseimbangan proporsi gambar, ilustrasi dan teks	Penggunaan gambar, ilustrasi dan teks seimbang sesuai dengan kebutuhan
		Kemenerikan gambar	Gambar yang disajikan menarik perhatian peserta didik sehingga dapat mendorong rasa ingin tahu dan semangat belajar peserta didik
		Penempatan ilustrasi tidak mengganggu isi materi	Ilustrasi ditempatkan sesuaikan dengan kebutuhan sehingga tidak mengganggu peserta didik dalam memahami isi materi pembelajaran

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Lembar Angket Ahli Bahasa

Aspek	Indikator	Butir Penilaian	Deskripsi
Kelayakan Kebahasaan	Lugas	Ketepatan Struktur Kalimat	Kalimat yang digunakan mewakili isi pesan atau informasi yang ingin disampaikan dengan tetap mengikuti kalimat Bahasa Indonesia.
		Keefektifan kalimat	Kalimat yang digunakan sederhana dan langsung ke sasaran.
		Kebakuan Istilah	Istilah yang digunakan sesuai dengan Kamus Besar Bahasa Indonesia
	Komunikatif	Pemahaman terhadap pesan atau informasi	Pesan atau informasi disampaikan dan lazim dalam komunikasi tulis Bahasa Indonesia.
	Dialogis dan Interaktif	Kemampuan memotivasi peserta didik	Bahasa yang digunakan membangkitkan rasa senang ketika peserta didik membacanya dan mendorong mereka untuk mempelajari buku tersebut secara tuntas.
	Kesesuaian dengan	Kesesuaian dengan	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat

	perkembangan peserta didik	perkembangan intelektual peserta didik	perkembangan kognitif peserta didik
		Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat kematangan emosional peserta didik.
		Bahasa yang digunakan mudah dipahami	Bahasa yang digunakan mudah dipahami dan tidak berbelit-belit.
	Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa	Ketepatan tata Bahasa	Tata kalimat yang digunakan untuk menyampaikan pesan mengacu kepada kaidah tata bahasa Indonesia yang baik dan benar.
		Ketepatan ejaan	Ejaan yang digunakan mengacu kepada pedoman Ejaan yang disempurnakan

3.5.3 Pedoman Tes

Pedoman tes peserta didik digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi literasi finansial yang telah diberikan. Test terdiri dari *pretest* dan *posttest*.

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Soal Tes Kemampuan Literasi Finansial

Variabel	Aspek	Ranah Kognitif	Indikator	No Item	Jumlah Butir
Literasi Finansial	<i>Spending</i>	Memahami	Mengidentifikasi	2,3	2

Wiwid Nur Eni, 2023

PENGEMBANGAN BUKU INTERAKTIF JEJAK RIMBA BERBASIS PBL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI FINANSIAL SISWA FASE B SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

		(C1)	kebutuhan dan keinginan		
			Mendefinisikan keinginan	7	1
		Memahami (C2)	Menjelaskan perbedaan kebutuhan dan keinginan	12	1
		Mengamplifikasi (C3)	Menentukan skala prioritas	1,4	2
			Menentukan keputusan pengeluaran	6	1
			Merinci kebutuhan dan keinginan pribadi.	13	1
	<i>Earning</i>	Mengingat (C1)	Menyebutkan jenis-jenis uang yang digunakan dalam kegiatan jual beli.	5	1
		Menerapkan (C3)	Menjelaskan ciri-ciri nilai mata uang.	15	2

			Menentukan solusi untuk mendapatkan uang untuk memenuhi kebutuhan	11	1
	<i>Budgeting</i>	Mengamplifikasi (C3)	Menentukan cara mengelola uang dengan baik	10	1
	<i>Saving</i>	Memahami (C2)	Merinci manfaat menabung	14	1
		Menganalisis (C4)	Menganalisis kelebihan dan kekurangan menabung di celengan dan di bank.	9	1
	<i>Sharing</i>	Mengamplifikasi (C3)	Menentukan sikap ketika terjadi suatu permasalahan	8	1

3.6 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan analisis kualitatif dan analisis kuantitatif.

3.6.1 Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif diperoleh dari instrumen data berupa hasil wawancara yang dianalisis untuk memberikan gambaran tentang proses pengembangan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti.

Wiwid Nur Eni, 2023

PENGEMBANGAN BUKU INTERAKTIF JEJAK RIMBA BERBASIS PBL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI FINANSIAL SISWA FASE B SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Milles & Huberman (dalam Zulfiana, 2022), teknik analisis data kualitatif memiliki tiga tahapan sebagai berikut:

a. *Data Reduction* (Reduksi Data)

Tahap reduksi data peneliti melakukan seleksi data dengan merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting dari hasil analisis isi materi dan struktur buku interaktif *Jejak Rimba* tersebut. Dengan demikian data yang direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas dan memudahkan peneliti.

b. *Data Display* (Penyajian Data)

Tahap penyajian data merupakan tahap menyajikan data yang telah direduksi yaitu berupa tabel analisis isi materi dan struktur buku interaktif *Jejak Rimba* tersebut.

c. *Conclusion drawing/verification* (Kesimpulan/Verifikasi)

Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan. Berdasarkan hasil analisis data melalui reduksi data dan penyajian data, tahap akhir adalah penarikan kesimpulan terkait desain pengembangan buku interaktif yang telah dibuat.

3.6.2 Analisis Data Kuantitatif

Data kuantitatif dalam penelitian ini didapatkan melalui lembar angket. Data yang dihasilkan dari lembar angket kemudian dianalisis untuk mendapatkan gambaran mengenai hasil dari media pembelajaran yang sudah dikembangkan peneliti serta. Analisis data kuantitatif yang digunakan adalah rubrik validasi ahli serta untuk mengolah data *pre-test* dan *post-test* kemampuan literasi finansial sehingga dapat diketahui efektivitas penggunaan buku interaktif *Jejak Rimba* dan peningkatan kemampuan literasi finansial dari peserta didik.

a. **Analisis Kelayakan Produk**

Analisis kelayakan produk yang digunakan peneliti menggunakan data angket yang digunakan untuk mengetahui nilai yang diberikan oleh ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Lembar angket dianalisis dengan menggunakan Skala Likert. Skala likert

menggunakan beberapa butir pertanyaan untuk mengukur perilaku individu dengan merespon 4 titik pilihan. Berikut adalah tabel kategori penilaian Skala Likert:

Tabel 3.6 Kategori penilaian Skala Likert:

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

(Arikunto, 2006)

Dari tabel kategori penilaian rubrik validasi tersebut, selanjutnya dilakukan perhitungan rata-rata jawaban berdasarkan skor setiap jawaban responden. Berdasarkan skor yang telah ditetapkan dapat dihitung sebagai berikut:

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

Keterangan :

P = Presentase hasil validasi

$\sum X$ = Jumlah skor jawaban

$\sum X_i$ = Jumlah skor maksimal

Setelah dihitung menggunakan rumus tersebut, maka akan diperoleh skor yang menggambarkan kualitas media buku interaktif *Jejak Rimba* yang telah dikembangkan. Hasil presentase terkait kualitas buku interaktif *Jejak Rimba* dapat digambarkan ke dalam kategori sebagai berikut:

Tabel 3.7 Kategori Kelayakan Buku interaktif *Jejak Rimba*

No.	Interval Nilai	Keterangan
1.	81%-100%	Sangat Baik
2.	61%-80%	Baik

3.	41%-60%	Cukup Baik
4.	21%-40%	Kurang Baik
5.	0%-20%	Tidak Baik

b. Analisis Efektivitas Penggunaan Produk

Pada analisis efektivitas penggunaan produk, peneliti menggunakan data hasil *pretest* dan *posttest*. Skor yang diperoleh tersebut kemudian dirubah menjadi nilai dengan ketentuan berikut :

$$\text{Nilai Siswa} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Setelah diperoleh nilai peserta didik, untuk menghitung pengkategorian efektivitas buku interaktif *Jejak Rimba* berbasis PBL untuk meningkatkan kemampuan literasi finansial siswa dapat dilakukan dengan uji *N-gain* dapat dilakukan dengan rumus uji *N-gain* sebagai berikut (Melizer, 2002, hlm. 7):

$$\text{Nilai Siswa} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}} \times 100\%$$

Adapun kategori efektivitas dari *N-gain* menurut (Hake, 1999), sebagai berikut:

Tabel 3.8 Kategori Efektivitas *N-gain*

Presentase (%)	Tafsiran
<40	Tidak Efektif
40 – 50	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
>76	Efektif

