

BAB 3

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Design and Development (D&D)*. *Design and Development (D&D)* merupakan metode desain dan pengembangan dengan kajian sistematis dalam proses merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi suatu intervensi pendidikan terhadap permasalahan yang akan diselesaikan dalam kategori kompleks guna menghasilkan sebuah produk. Dalam penelitian ini, produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran interaktif “*Ecotivy*” dalam mata pelajaran IPS tema 4 materi kegiatan ekonomi

Menurut Richey dan Klein dalam (Rusdi, 2018) mendefinisikan penelitian *Design and Development (DnD)* sebagai suatu proses dari desain, pengembangan, dan evaluasi yang bertujuan guna menciptakan suatu hasil produk ataupun alat yang akan digunakan baik dalam suatu kegiatan pembelajaran maupun diluar kegiatan pembelajaran.

Adapun desain yang digunakan oleh peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif “*Ecotivy*” yakni desain dengan model pengembangan ADDIE. Menurut (Rusdi, 2018) ADDIE merupakan runtutan kerangka kerja yang sistematis dalam susunan rangkaian suatu penelitian desain dan pengembangan. Adapun tahapan model ADDIE adalah Analisis (*Analyze*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*).

3.2 Prosedur Penelitian

Adapun prosedur yang akan digunakan dalam penelitian ini mangacu pada Langkah-langkah model ADDIE dengan *Analysis – Design – Develop – Implement – Evaluate*. Tujuan Model ADDIE ini adalah pedoman dalam membangun ataupun mengembangkan suatu perangkat program yang efektif dan dinamis. Menurut (Rusdi: 2018) lima tahap model ADDIE jika dikembangkan adalah sebagai berikut:

3.2.1 Tahap Analisis (*Analyze*)

Tahap analisis merupakan langkah pertama dalam penerapan model ADDIE. Adapun tahapan analisis menurut rusdi yakni sebagai berikut:

1. Analisis Kurikulum menyesuaikan Media, pada tahap ini analisis berisikan mengenai pengembangan produk yang akan disesuaikan dengan pembelajaran formal yang memenuhi aspek kebutuhan kurikulum nasional, kurikulum local, dan kurikulum tingkat satuan pendidikan. Pada tahap ini pada akhirnya adalah menyesuaikan kebutuhan produk yang akan dibuat dengan kurikulum yang sedang berlangsung.
2. Analisis Karakteristik Pengguna, pada tahap ini analisis berisikan mengenai wawasan, keterampilan, perilaku, dan aspek lain melalui observasi dan wawancara. Pengguna yang dimaksud adalah peserta didik. Analisis karakteristik peserta didik dapat mencakup minat, bakat, keterbatasan, dan keunggulan individual.
3. Analisis Muatan Materi, pada tahap ini muatan materi akan disesuaikan dengan tuntutan kompetensi yang terdapat di dalam kurikulum. Langkah pada tahap ini adalah menganalisa mengenai konten materi yang harus dicapai oleh peserta didik dalam produk.
4. Analisis Lingkungan Belajar, pada tahap ini analisis yang dilakukan adalah bagaimana keadaan lingkungan belajar atau budaya belajar di kelas, potensi keterlibatan dan pola interaksi antara guru dan peserta didik.

Pada penelitian ini, tahap analisis dirancang oleh peneliti sebagai berikut:

1. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum ini didapatkan dengan mewawancarai elemen sekolah, seperti halnya dengan guru dan lainnya. Selanjutnya sembari mengobservasi terkait kurikulum yang diterapkan di Sekolah.

2. Analisis Karakteristik Pengguna

Analisis karakter peserta didik dilakukan peneliti dengan menganalisis langsung karakter dari peserta didik kelas IV sekolah dasar selama proses pembelajaran

berlangsung dimana peserta didik memiliki rasa jenuh dengan media pembelajaran konvensional sehingga guru harus melakukan inovasi dari media pembelajaran dengan menyesuaikan karakter peserta didik yang sudah terbiasa dengan teknologi.

3. Analisis Muatan Materi

Analisis materi pembelajaran dilakukan peneliti dengan menyesuaikan materi sesuai dengan tuntutan kompetensi yang terdapat pada kurikulum. Pada tahap ini peneliti melakukan analisis terhadap konten mata pelajaran IPS materi kegiatan ekonomi

4. Analisis Lingkungan Belajar

Analisis lingkungan belajar ditemukan bahwa peserta didik memiliki ketertarikan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis digital, namun guru memiliki keterbatasan dalam kemampuan penggunaan teknologi dan hanya menggunakan sumber belajar yang konvensional. Analisis ini bertujuan guna menyesuaikan perangkat media pembelajaran berdasarkan kebutuhan dan karakteristik dari peserta didik kelas IV sekolah dasar

3.2.2 Tahap Desain (*Design*)

Berikut merupakan beberapa hal yang harus dilakukan dalam tahap desain adalah sebagai berikut:

1. Menentukan Tim Pengembang. Pada hal ini peneliti akan menentukan tim pengembang seperti validator ahli media, materi, Bahasa serta pengguna.
2. Menentukan Sumber Daya yang Dibutuhkan, pada hal ini peneliti akan merancang sumber daya yang dibutuhkan seperti *software* dan perangkat apa saja yang akan digunakan dalam produk.
3. Menentukan Cakupan Struktur Materi, pada hal ini diperlukan Batasan materi yang akan diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran yang akan dikembangkan.

4. Membuat GPBM dan *Storyboard*. hal ini merupakan rancangan yang terdiri dari pokok materi, tujuan pembelajaran umum, tujuan pembelajaran khusus, erta pokok bahasan yang termuat di dalam GPBM
5. Menentukan Spesifikasi Produk, pada spesifikasi produk rancangan meliputi dua aspek yakni pedagogis dan non pedagogis
6. Membuat Desain Prototipe Produk, hal ini merupakan awalan dari produk akan dirancang dan dikembangkan.

Pada tahap desain penelitian ini, yang akan dilakukan oleh peneliti adalah tahapan sebagai berikut:

1. Menentukan Tim Pengembang. Pada hal ini peneliti akan menentukan tim pengembang yang terdiri dari pengembang utama, validator ahli materi, validator ahli media, dan pengguna.
2. Menentukan Sumber Daya yang Dibutuhkan. peneliti akan memulai dengan perangkat keras dan perangkat lunak apa yang akan digunakan, lalu mengumpulkan asset yang akan digunakan seperti gambar, teks, video serta audio.
3. Menyusun Jadwal Pengembangan, Adapun jadwal pengembangan ini dibuat guna peneliti memiliki jadwal untuk berprogress selama mengembangkan produk.
4. Menentukan Cakupan Struktur dan Urutan Materi mengenai kegiatan ekonomi dengan menganalisis berdasarkan hasil analisis materi yang menyesuaikan dengan kurikulum, tujuan pembelajaran, buku guru dan buku siswa. Pada hal ini juga peneliti akan membuat modul ajar dengan membatasi materi dan meruntut uraian materi sesuai dengan strukturnya.
5. Pembuatan GPBM (Garis Besar Pengembangan Media) untuk mengetahui gambaran media yang akan dikembangkan oleh peneliti
6. Menentukan Spesifikasi Produk
7. Pembuatan Prototipe atau *Storyboard*. peneliti membuat *storyboard* guna konsep materi yang ada di dalam media dapat tersampaikan dengan baik, mengidentifikasi kesalahan penyajian sedini mungkin, dan mempermudah dalam mengimplementasikan rancangan media ke dalam bentuk digital.

3.2.3 Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan merupakan tahap lanjutan dari perancangan yaitu pembuatan produk. Pada tahap ini prototipe, spesifikasi produk, serta storyboard dan rancangan pengembangan yang dihasilkan akan melalau validasi ahli. Perancangan produk akan terus dikembangkan sampai bisa dinyatakan dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang nantinya akan dilakukan uji coba pada tahap implementasi, Adapun berikut merupakan tahapan pengembangan yang harus dilakukan:

1. Membuat Produk Media, tahap pengembangan produk yang akan di validasi oleh ahli dan akan diujicobakan.
2. Validasi Ahli, uji validasi menggunakan lembar instrument berupa skala penilaian yang diberikan kepada ahli. Tahap ini nantinya akan menentukan apakah produk layak atau tidak digunakan untuk kegiatan pembelajaran.

Adapun pada tahap pengembangan ini, peneliti melakukan dua tahapan sebagai berikut;

1. Membuat Produk Media

Pembuatan produk media pembelajaran interaktif “Ecotivy” dengan tujuan merealisasikan desain prototipe produk yang telah dibuat menjadi sebuah produk nyata / asli.

2. Validasi Ahli

Validasi ahli dilakukan oleh peneliti melalui angket kepada ahli media, ahli materi, dan ahli Bahasa. Validasi ini dilakukan guna memastikan produk media yang dikembangkan dianggap layak diujicobakan kepada pengguna.

3.2.4 Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi, tahapan mengandung unsur evaluasi satu satu dan uji coba di Lapangan. Evaluasi satu satu ini bertujuan guna menghilangkan kesalahan dalam penggunaan produk, memperbaiki prosedur penggunaan produk, serta memperoleh informasi mengenai reaksi pengguna. Kemudian adalah uji coba lapangan dengan mengujicobakan produk terhadap pengguna mengenai produk yang telah dirancang dan sudah mendapatkan validasi dari ahli.

Patricia Bunga Juwita Galand, 2024

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF ECOTIVY BERBASIS WEBSITE DALAM MATA PELAJARAN IPS MATERI KEGIATAN EKONOMI

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

Pada tahap ini peneliti akan melakukan evaluasi satu satu dengan memeriksa kembali media yang telah dikembangkan lalu mengujicobakan produk media kepada pengguna yaitu guru dan peserta didik dengan menggunakan angket respon yang akan diisi oleh guru serta peserta didik setelah menggunakan media yang dikembangkan.

3.2.5 Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan setelah uji coba produk adalah memperhatikan pendapat dari ahli dan hasil dari pengimplementasian uji coba pada peserta didik. Lalu menggabungkan data dari seluruh hasil studi guna menyempurnakan temuan studi yang telah diselesaikan sehingga dapat menciptakan media pembelajaran yang baru dan dapat digunakan oleh guru untuk kegiatan pembelajaran.

Adapun yang dilakukan oleh peneliti pada tahap evaluasi ini adalah peneliti melakukan evaluasi formatif setelah melakukan uji coba guna mengetahui kelayakan produk dengan melakukan evaluasi serta mengolah data yang diapat dari hasil penilaian ahli serta respon pengguna dengan menggunakan Teknik deskriptif kualitatif, kemudian dengan hasil tersebut peneliti dapat menyimpulkan layak atau tidaknya media yang dikembangkan.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah wawancara dan angket. Menurut Estenberg dalam (Sugiyono, 2015) wawancara merupakan kegiatan yang dilakukan dengan pertemuan antar dua orang guna bertukar informasi ataupun suatu ide dengan saling mengajukan pertanyaan dan memberi jawaban, sehingga akan didapatkan hasil kesimpulan dan makna tertentu yang ingin dituju. Peneliti menggunakan teknik wawancara terstruktur dalam penelitian ini. Wawancara dilakukan oleh peneliti dengan guru di kelas IV sekolah dasar guna mendapatkan informasi mengenai karakteristik peserta didik di kelas IV sekolah dasar. Hasil dari informasi yang didapatkan akan digunakan oleh peneliti sebagai kebutuhan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif “*Ecotivy*” dengan

menyesuaikan karakteristik peserta didik kelas IV sekolah dasar sebagai salah satu pengguna media.

Selain wawancara, peneliti juga menggunakan angket untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam penelitian. Angket merupakan salah satu Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan tertulis dan tersusun kepada responden yang nantinya akan dijawab. Dalam penelitian ini, responden terdiri dari ahli media, ahli materi, guru serta peserta didik kelas IV sekolah dasar. Kemudian penilaian g digunakan oleh ahli materi, ahli media, guru serta peserta didik menggunakan penilaian dengan skala likert.

Skala likert berfungsi guna mengukur sikap, persepsi, dan pendapat dari seseorang atau sekelompok orang terhadap permasalahan atau potensi suatu objek, rancangan produk, dan proses pengembangan atau pembuatan suatu produk (Sugiyono, 2015). Adapun penggunaan skala likert untuk validasi media oleh ahli materi, ahli media, dan pengguna adalah SK (Sangat Kurang), K (Kurang), B (Baik), SB (Sangat Baik). Dengan penilaian skor SK=1, K=2, B=3, dan SB=4.

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian dibuat oleh penlitu guna memperoleh dan mengumpulkan hasil data atau hasil yang valid mengenai analisis pengguna serta uji kelayakan dari aplikasi yang nantinya akan digunakan sebagai media pembelajaran di Sekolah. Alat pengumpulan data yang akan digunakan oleh peneliti merupakan wawancara dan angket yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 3.1 Data dan Teknik Pengumpulan

No.	Tahap Pengembangan	Teknik Pengumpulan Data	Instrument Penelitian	Pengolahan Data
1.	Analisis (<i>Analyze</i>)	Wawancara	Pedoman Wawancara	Kualitatif

No.	Tahap Pengembangan	Teknik Pengumpulan Data	Instrument Penelitian	Pengolahan Data
2.	Desain (<i>Design</i>)	Observasi Hasil Wawancara	Rancangan Media dan Catatan Perbaikan	Deskriptif
3.	Pengembangan (<i>Development</i>)	Angket	Lembar Validasi	Kategorisasi Kelayakan
4.	Implementasi (<i>Implementation</i>)	Angket	Lembar Angket Respon Pengguna	Kategorisasi Kelayakan
5.	Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	Angket	Lembar Angket Respon Pengguna	Deskriptif

Adapun jbaran mengenai instrument penelitian yang digunakan yakni sebagai berikut:

3.4.1 Pedoman Wawancara

Lembar wawancara dibutuhkan oleh peneliti pada pelaksanaan tahap analisis. Wawancara ini ditujukan kepada peserta didik dan guru guna mendapatkan informasi awal mengenai karakteristik peserta didik dalam proses pembelajaran. Berikut merupakan instrument lembar wawancara:

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrument Wawancara kepada Peserta Didik

Aspek	Indikator	Jumlah Pertanyaan
Karakter Peserta Didik	Pelaksanaan Pembelajaran	5
	Daya Tarik selama Proses Pembelajaran	2
	Media Pembelajaran yang Digunakan	4
Jumlah		11

Tabel 3.3 Instrument Wawancara kepada Peserta Didik

No	Item Pertanyaan	Nomor Soal
1.	Apakah kamu menyukai pelajaran IPS?	1
2.	Apa alasan kamu (menyukai/tidak menyukai) pelajaran IPS?	2
3.	Apa yang kamu ketahui tentang kegiatan ekonomi?	3
4.	Bagaimana cara guru kamu memberikan materi mengenai kegiatan ekonomi dalam pelajaran IPS?	4
5.	Apa sumber belajar yang biasa kamu gunakan saat belajar IPS mengenai materi kegiatan ekonomi?	5
6.	Apakah guru menggunakan media pembelajaran saat mengajarkan IPS materi kegiatan ekonomi?	6
7.	Media pembelajaran apa yang digunakan guru saat mengajarkan materi kegiatan ekonomi?	7
8.	Apakah kamu senang dan tertarik dengan media pembelajaran yang guru kamu gunakan?	8
9.	Media pembelajaran seperti apa yang kami inginkan saat belajar di kelas?	9
10	Hal apa yang membuat kamu semangat dan senang saat sedang belajar di kelas?	10
11.	Apakah kamu senang jika belajar menggunakan media berbasis teknologi seperti handphone/laptop?	11

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrument Wawancara kepada Guru

Aspek	Indikator	Jumlah Pertanyaan
Lingkungan Belajar	Pelaksanaan Pembelajaran	4
	Pola Interaksi	2
	Ketersediaan Sumber Belajar	2

Aspek	Indikator	Jumlah Pertanyaan
Kebutuhan Media dan Materi Pembelajaran	Penggunaan Media Pembelajaran pada penerapan materi pembelajaran	3
Jumlah		11

Table 3.5 Instrument Wawancara kepada Guru

No	Item Pertanyaan	Nomor Soal
1.	Dalam pelaksanaan pembelajaran, kurikulum apa yang Bapak/Ibu gunakan saat ini?	1
2.	Bagaimana karakteristik peserta didik saat pembelajaran mata pelajaran IPS berlangsung?	2
3.	Bagaimana keaktifan peserta didik pada saat pembelajaran IPS pada materi kegiatan ekonomi berlangsung?	3
4.	Bagaimana proses pembelajaran IPS pada materi kegiatan ekonomi berlangsung?	4
5.	Apa metode yang digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi?	5
6.	Sumber belajar apa saja yang digunakan pada saat pelaksanaan pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi?	6
7.	Apa saja yang menjadi hambatan pada saat proses pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi berlangsung?	7
8.	Apakah bahan ajar yang digunakan sudah efektif dalam menunjang pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi?	8
9.	Media pembelajaran seperti apa yang biasa digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi?	9
10	Apakah media pembelajaran yang digunakan sudah efektif dalam menunjang proses pelaksanaan pembelajaran IPS	10

No	Item Pertanyaan	Nomor Soal
	materi kegiatan ekonomi?	
11.	Jika terdapat media pembelajaran dalam bentuk kolaborasi berbasis digital untuk menunjang pembelajaran IPS khususnya materi kegiatan ekonomi, apakah menurut Bapak/Ibu hal tersebut dibutuhkan dan dapat bermanfaat jika diterapkan?	11

3.4.2 Angket Validasi Ahli

1. Angket Uji Kelayakan oleh Ahli Media

Uji kelayakan produk dilakukan menggunakan penelitian dari ahli media guna dapat mengetahui validasi desain dan kualitas teknis media pembelajaran dengan materi kegiatan ekonomi. Ahli media disini merupakan dosen PGSD UPI Kampus Cibiru yang akan menilai media pembelajaran interaktif “*Ecotivy*” mengenai materi kegiatan ekonomi. Hal yang akan dinilai oleh ahli media yakni terkait dengan desain dari media pembelajaran interaktif “*Ecotivy*”. Angkat penilaian validasi media ini akan digunakan pada tahap pengembangan media. Indikator yang digunakan merujuk pada Model Thorn sebagai berikut:

Tabel 3.6 Kriteria Kelayakan Media

Kriteria	Indikator	Jumlah Pertanyaan
Kelayakan Media	Kemudahan Navigasi	4
	Adanya kandungan kognisi	2
	Presentasi Informasi	7
	Integrasi Media	4
	Artistik dan Estetika	3
	Fungsi Keseluruhan	1
Jumlah		21

Tabel 3.7 Angket Penilaian Kelayakan Media

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian			
		1 (SK)	2 (K)	3 (B)	4 (SB)
Kemudahan Navigasi	1. Ukuran media pembelajaran sesuai				
	2. Kemudahan menggunakan tombol				
	3. Adanya petunjuk penggunaan				
	4. Penempatan button normal				
Adanya kandungan kognisi	5. Adanya kesesuaian materi yang disampaikan dengan capaian pembelajaran				
	6. Tujuan materi dapat dipahami				
Presentasi Informasi	7. Penempatan unsur tata letak (<i>lay out</i>) sesuai pola				
	8. Tata letak penempatan judul, subjudul, ilustrasi, dan keterangan gambar				
	9. Spasi antar huruf normal				
	10. Gambar mudah dipahami				

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian			
		1 (SK)	2 (K)	3 (B)	4 (SB)
	11. Symbol mudah dipahami				
	12. Ilustrasi isi mampu mengungkapkan makna media interaktif “ <i>Ecotivy</i> ”				
	13. Adanya kesinambungan media antara aspek pengetahuan dan keterampilan				
Integrasi Media	14. Audio dan Visual tidak bertabrakan				
	15. Gambar dan Tekstual saling berkesinambungan				
	16. Gambar dan Audio saling mendukung				
	17. Huruf dan gambar tidak bertumpuk				
Artistik dan Estetika	18. Bentuk, warna, ukuran, proposi sesuai				
	19. Huruf yang dipakai menarik dan mudah dibaca				
	20. Tidak terlalu banyak				

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian			
		1 (SK)	2 (K)	3 (B)	4 (SB)
	menggunakan kombinasi huruf sehingga nyaman dipandang				
Fungsi Keseluruhan	21. Seluruh system dan fitur bekerja dengan baik				

2. Angket Uji Kelayakan oleh Ahli Materi

Selain kelayakan media, uji kelayakan produk dilakukan menggunakan penelitian dari ahli materi guna dapat mengetahui validasi materi yang dikembangkan di dalam media pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Ahli materi disini merupakan dosen pendidikan IPS UPI Kampus Cibiru yang akan mevalidasi kesesuaian materi kegiatan ekonomi yang akan dicantumkan dalam media pembelajaran sebelum diujicobakan kepada pengguna dalam proses pembelajaran. Validasi materi oleh ahli materi menggunakan skor penilaian 1-4 dengan skala likert sangat kurang, kurang, baik, dan sangat baik. Berdasarkan hasil validasi materi ini, akan diperoleh data untuk mengetahui kelayakan isi materi dan memperoleh saran dari validator untuk mendapatkan revisi terhadap materi pembelajaran yang dirancang sebelumnya. Indikator yang digunakan merujuk pada Walker dan Hess (Dalam Arsyad, 2019) yang telah dimodifikasi.

Tabel 3.8 Kriteria Kelayakan Isi/Materi

Kriteria	Indikator	Jumlah Pertanyaan
Kelayakan Isi/Materi	Ketepatan	3
	Kelengkapan	3
	Minat/Perhatian	2

Kriteria	Indikator	Jumlah Pertanyaan
	Memberikan Kesempatan Belajar	2
	Memberi Bantuan Untuk Belajar	1
	Kualitas Motivasi	1
	Fleksibilitas Instruksional	1
	Mampu Memberi Dampak kepada Peserta Didik	1
	Mampu Memberi Dampak bagi Guru dan Pembelajaran	2
Jumlah		15

Tabel 3.9 Angket Penilaian Isi/Materi

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian			
		1 (SK)	2 (K)	3 (B)	4 (SB)
Ketepatan	1. Kesesuaian isi/materi dengan capaian pembelajaran				
	2. Kesesuaian isi/materi dengan tujuan pembelajaran				
	3. Ketepatan penyajian materi pada media				

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian			
		1 (SK)	2 (K)	3 (B)	4 (SB)
Kelengkapan	4. Kelengkapan isi/materi yang disampaikan				
	5. Penjelasan materi dilengkapi dengan tulisan dan gambar				
	6. Gambar yang tersedia sesuai dengan materi yang dibahas				
Minat/ Perhatian	7. Media yang dibuat menarik minat dan perhatian peserta didik				
	8. Mampu melibatkan peserta didik sehingga aktif dalam pembelajaran				
Memberikan Kesempatan Belajar	9. Memberikan kesempatan belajar bagi peserta didik				
Memberi Bantuan untuk Belajar	10. Dapat membantu peserta didik dalam kegiatan pembelajaran				
Kualitas Motivasi	11. Dapat membangkitkan motivasi belajar pada peserta didik				

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian			
		1 (SK)	2 (K)	3 (B)	4 (SB)
Fleksibilitas Instruksional	12. Fleksibilitas dalam pembelajaran				
Mampu Memberi Dampak kepada Peserta Didik	13. Dapat memberikan manfaat bagi peserta didik				
Mampu Memberi Dampak bagi Guru dan Pembelajaran	14. Memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran				
	15. Membantu efektifitas pembelajaran				

3. Angket Uji Kelayakan oleh Ahli Bahasa

Uji kelayakan produk dilakukan menggunakan penelitian dari ahli bahasa guna dapat mengetahui validasi kelayakan bahasa pada media pembelajaran dengan materi kegiatan ekonomi. Ahli bahasa disini merupakan dosen PGSD UPI Kampus Cibiru yang akan menilai kebahasaan pada media pembelajaran interaktif “*Ecotivy*” mengenai materi kegiatan ekonomi. Hal yang akan dinilai oleh ahli media yakni terkait dengan kelayakan kebahasaan dari media pembelajaran interaktif “*Ecotivy*”. Angket penilaian validasi bahasa ini akan digunakan pada tahap pengembangan media. Indikator yang digunakan merujuk pada (BNSP, 2017) sebagai berikut:

Tabel 3.10 Kriteria Kelayakan Bahasa

Kriteria	Indikator	Jumlah Pertanyaan
Kelayakan	Sesuai dengan Perkembangan	1

Kriteria	Indikator	Jumlah Pertanyaan
Kebahasaan	Pembaca yang Dituju (Peserta Didik)	
	Komunikatif	1
	Dialogis dan Interaktif	1
	Lugas	2
	Koherensi dan Keruntutan Alur Pikir	1
	Kesuaian Bahasa dengan Kaidah Bahasa Indonesia	1
	Konsistensi Penggunaan Istilah dan Simbol atau Lambang	1
Jumlah		8

Table 3.11 Angket Penilaian Bahasa

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian			
		1 (SK)	2 (K)	3 (B)	4 (SB)
Sesuai dengan Perkembangan Pembaca yang Dituju (Peserta Didik)	1. Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik				

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian			
		1 (SK)	2 (K)	3 (B)	4 (SB)
Komunikatif	2. Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh peserta didik				
Dialogis dan Interaktif	3. Penggunaan Bahasa mengandung unsur dialogis dan interaktif				
Lugas	4. Ketepatan struktur kalimat				
	5. Keefektifan penggunaan kalimat				
Koherensi dan Keruntutan Alur Pikir	6. Kalimat yang digunakan memiliki pola keterakitan antara satu dengan yang lain				
Kesesuaian Bahasa dengan Kaidah Bahasa Indonesia	7. Penggunaan Bahasa sesuai dengan KBBI				
Konsistensi Penggunaan Istilah dan Simbol atau Lambang	8. Ketepatan Bahasa dalam penggunaan symbol atau lambang				

3.4.3 Angket Respon Pengguna

Angket respon pengguna dibuat peneliti untuk digunakan dalam tahap implementasi dan evaluasi (*Implementation and Evaluation*). Sasaran peneliti dalam uji produk penelitian adalah guru dan peserta didik sebagai pengguna. Berikut merupakan kisi-kisi angket respon guru dan peserta didik:

1. Angket respon Peserta Didik

Adapun angket respon peserta didik digunakan bertujuan guna mengetahui kelayakan media untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran. validasi respon media oleh peserta didik menggunakan skor penilaian 1-4 dengan skala likert sangat kurang, kurang, baik, dan sangat baik. Adapun kriteria angket respon peserta didik sebagai berikut:

Tabel 3.12 Kriteria Penilaian Responsi Peserta Didik

	Aspek	Jumlah Pertanyaan
Penilaian Siswa	Isi.Materi	7
	Kebahasaan	3
	Media	3
Jumlah		13

Tabel 3.13 Angket Responsi Peserta Didik

Aspek	Pernyataan
Isi/Materi	1. Isi/materi dalam pembelajaran sesuai dengan kehidupan sehari-hari
	2. Media pembelajaran menggunakan contoh-contoh yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari
	3. Media pembelajaran mudah diamati
	4. Media pembelajaran memuat keadaan kehidupan sehari-hari

Aspek	Pernyataan
	5. Media pembelajaran memuat isi/materi yang mendorong saya berpikir
	6. Media pembelajaran mendorong keingintahuan saya
	7. Media pembelajaran mendorong saya untuk bertanya
Kebahasaan	8. Kalimat yang digunakan jelas dan mudah dipahami
	9. Gambar yang tertera mudah dipahami
	10. Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dimengerti
Media	11. Tampilan media pembelajaran menarik
	12. Warna dalam media pembelajaran menarik
	13. Tulisannya mudah dibaca

2. Angket Respon Guru

Adapun angket respon guru digunakan bertujuan guna mengetahui kelayakan media untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran. validasi respon media oleh guru menggunakan skor penilaian 1-4 dengan skala likert sangat kurang, kurang, baik, dan sangat baik. Adapun kriteria angket respon guru sebagai berikut:

Tabel 3.14 Kriteria Responsi Guru

	Aspek	Jumlah Pertanyaan
Penilaian Siswa	Isi.Materi	7
	Kebahasaan	3
	Media	3
Jumlah		13

Tabel 3.15 Angket Responsi Guru

Aspek	Pernyataan
Isi/Materi	1. Isi/materi dalam pembelajaran sesuai dengan kehidupan sehari-hari
	2. Media pembelajaran menggunakan contoh-contoh yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari
	3. Media pembelajaran mudah diamati
	4. Media pembelajaran memuat keadaan kehidupan sehari-hari
	5. Media pembelajaran memuat isi/materi yang mendorong saya berpikir
	6. Media pembelajaran mendorong keingintahuan saya
	7. Media pembelajaran mendorong saya untuk bertanya
Kebahasaan	8. Kalimat yang digunakan jelas dan mudah dipahami
	9. Gambar yang tertera mudah dipahami
	10. Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dimengerti
Media	11. Tampilan media pembelajaran menarik
	12. Warna dalam media pembelajaran menarik
	13. Tulisannya mudah dibaca

3.5 Teknik Analisis Data

Pada Penelitian ini, Teknik analisis data yang digunakan oleh peneliti adalah metode Penelitian deskriptif kualitatif dengan mendeskripsikan proses Penelitian dan hasil dari pengembangan media pembelajaran interaktif *Ecotivy* pada kegiatan ekonomi. Adapun data Penelitian diperoleh berdasarkan angkat validator ahli (Ahli

media, ahli materi, dan ahli bahasa) serta angkat terhadap respon pengguna (guru dan peserta didik) pengumpulan data dilakukan melalui angkat dengan skala skor penilaian 1-4 yang nantinya akan dianalisis sehingga dapat diinterpretasikan. Skor yang didapat akan dijumlahkan kemudian dirata-ratakan dan diubah ke dalam bentuk persentasi melalui rumus sebagai berikut:

$$Ps = \frac{S}{N} \times 100\%$$

Keterangan

PS = Persentase

S = Jumlah Skor yang Didapat

N = Jumlah Skor Ideal

Hasil persentase yang didapat akan diinterpretasikan ke dalam bentuk kualitatif deskriptif dengan acuan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.16 Kriteria Interpretasi Skor

No	Skor Rata-Rata	Kategori
1.	Angka 0 – 25 %	Sangat Kurang
2.	Angka 26 – 50 %	Kurang
3.	Angka 51 – 75 %	Layak
4.	Angka 76 – 100%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel kriteria interpretasi skor, maka analisis data dalam penelitian ini menggunakan kategori apabila hasil persentase $\leq 26\%$ maka media sangat tidak layak digunakan, apabila hasil persentase $\leq 51\%$ maka media kurang layak digunakan, apabila hasil persentase $\leq 76\%$ maka media layak digunakan, dan apabila hasil persentase $\geq 76\%$ maka media sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

3.6 Penarikan Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat peneliti tarik berdasarkan hasil analisis data

penelitian. Kesimpulan ini digunakan untuk melaksanakan generalisasi terhadap hasil data yang sudah diperhitungkan guna menjawab rumusan masalah yang telah ditentukan. Adapun hasil penelitian ini adalah kelayakan media pembelajaran interaktif *Ecotivy* dalam materi pelajaran IPS materi kegiatan ekonomi kelas IV SD.