

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Menurut Gall, Gall, dan Borg (Rusdi, 2019, hlm. 19), kajian tentang desain dan pengembangan dalam bidang pendidikan disebut dengan pengembangan. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan dan kesesuaian penggunaan aplikasi media pembelajaran keberagaman berbasis *Edpuzzle* dalam pembelajaran IPS di Indonesia. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian D&D (*Design and Development*) yang bertujuan untuk mengembangkan produk pendidikan di sekolah. Richey dan Klien (dalam Rusdi hlm.1, 2018) bahwasannya metode penelitian D&D “*the sistimatic study of design, development, and evaluation processes with the aim of stablishing an empiral basic for the creation of instructional and non-instructional product and tools and new or enchanced models that govern they development*”. Produk edukasi yang direncanakan dan dikembangkan oleh peneliti adalah aplikasi web *Edpuzzle* sebagai media pembelajaran mata pelajaran IPS untuk siswa SD kelas IV. Media pembelajaran ini berbasis web *Edpuzzle* dan membahas tentang keanekaragaman budaya Indonesia, khususnya materi yang berkaitan dengan rumah adat, pakaian adat dan tarian daerah Indonesia. Penelitian pengembangan merupakan penelitian preskriptif. Preskriptif ini merupakan paradigma cara terbaik dalam melakukan sesuatu. Penelitian ini memberikan peluang untuk menggunakan penelitian *multimode*. Prinsip sinergi antar metode bertujuan untuk memberikan manfaat ganda dibandingkan hanya menggunakan satu metode (*single method*) (Rusdi, 2019, hlm. 22).

Menurut Kopcha & Branch (Rusdi, 2019, hlm. 33), penelitian desain dan pengembangan bersifat deskriptif filosofis dan preskriptif. Penelitian ini bersifat deskriptif karena menunjukkan hubungan dan ilustrasi yang terjadi baik selama proses perancangan pembelajaran maupun pengembangan. Suatu proses bersifat interaktif, kecuali asumsi bahwa model dapat menggambarkan proses tersebut. Oleh karena itu, pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif deskriptif. Lebih lanjut menurut Saldana (Sugiyono, 2020, hlm. 6),

pendekatan ini memungkinkan perolehan informasi data berdasarkan hasil wawancara, catatan lapangan, dokumen, atau materi visual. Dikombinasikan dengan survei yang dilakukan, penelitian deskriptif ini dilakukan pada aplikasi *Edpuzzle* berbasis Android dengan cara mengisi kuesioner dan dokumen evaluasi dari para ahli seperti ahli materi pendidikan, ahli bahasa, dan ahli media. Dapat menggambarkan perasaan siswa atau pembelajar ketika menggunakan aplikasi *Edpuzzle*.

Selain itu, penelitian ini dapat memandu dan menentukan metode dan model pengembangan pada saat desain dan pengembangan, dapat mengembangkan strategi desain dan pengembangan, berorientasi pada tujuan, aktif, dan menggunakan berbagai prosedur, sehingga bersifat preskriptif. Prosedur desain dan model proses tertentu. Selain itu, penelitian ini merupakan sistem terbuka yang dapat merespon variabel eksternal sehingga memungkinkan proses ini dapat dilakukan secara efektif dan efisien.

Direktorat Jenderal Tenaga Kependidikan dan Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidikan dan Kepegawaian hendaknya mempertimbangkan bahwa penelitian pengembangan bukan bertujuan untuk menguji hipotesis atau menetapkan teori, melainkan untuk menghasilkan produk atau menyempurnakan produk yang sudah ada dan dapat dipertanggung jawabkan (Tegeh dkk., 2014). Menurut Soenarto (Tegeh dkk., 2014), penelitian pengembangan adalah proses pengembangan dan validasi produk yang kemudian digunakan dalam proses belajar mengajar. Produk adalah segala media, alat, materi, atau strategi pembelajaran yang dapat digunakan selama proses pembelajaran dan bukan untuk menguji suatu teori. Menurut Richey dan Klein (Rusdi, 2019, hlm. 12), penelitian D&D dibagi menjadi dua bidang yaitu penelitian desain dan pengembangan model serta penelitian desain dan pengembangan produk. Perbedaannya adalah model bisa lebih umum dalam kondisi berbeda, sedangkan produk bisa lebih spesifik tergantung pada konteks evaluasi awal. Menurut Sukmadinata (Sutarti & Irawan, 2017, hlm. 6), penelitian pengembangan adalah penelitian yang menciptakan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada.

3.2 Prosedur Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *framework* ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). ADDIE memiliki kerangka yang sistematis dan konsisten (Rusdi, 2019, hlm. 116). Model prosedural adalah model deskriptif yang menggambarkan proses atau langkah-langkah yang harus dilakukan untuk menghasilkan suatu produk. Model-model tersebut antara lain model Kaufman, model Kemp, IDI, ADDIE, dan Dick & Carey. (Setoyosari, 2016, hal. 284).

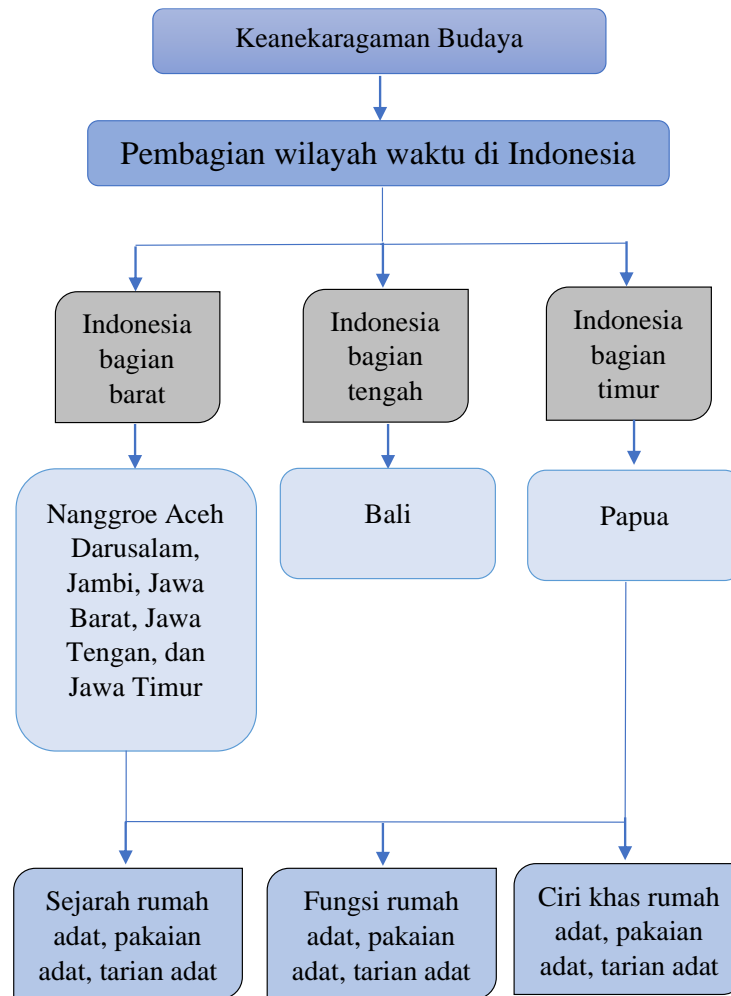
Menurut Andreasen dkk (Rusdi, 2019, hlm. 115-116), peneliti dapat merancang dan mengembangkan tiga jenis produk: produk baru, desain produk yang ditingkatkan, dan desain produk berbasis platform. Kajian yang dilakukan peneliti adalah mengembangkan media pembelajaran IPS kelas IV materi keanekaragaman budaya di Indonesia dalam bentuk aplikasi Android berbasis *Edpuzzle*.

Prosedur penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan langkah-langkah model yang dikembangkan oleh Molenda, M and Reiser (2008) yaitu model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Salah satu fungsi dari model ADDIE ini yaitu dapat membangun perangkat yang efektif dan dinamis. Mulyaningsih (2012) menggambarkan tahapan atau skema model pengembangan ADDIE sebagai berikut:

1) Analisis (*Analysis*)

Tahap pertama implementasi model ADDIE adalah tahap analisis. Langkah-langkah pada tahap analisis ini adalah analisis pembelajaran IPS kelas IV, analisis kebutuhan media pembelajaran, analisis materi dan tujuan, serta analisis kebutuhan perangkat lunak. Analisis kebutuhan digunakan untuk mengetahui penggunaan berdasarkan kebutuhan siswa khususnya siswa kelas IV. Analisis materi dan tujuan pembelajaran didasarkan pada observasi kebutuhan siswa terkait materi Kurikulum 2013 tentang keanekaragaman budaya. Analisis ini dilakukan sebagai bahan dasar awal pembuatan media

aplikasi web *Edpuzzle*. Berikut rincian materi keberagaman budaya dalam penelitian ini.



Gambar 3.1 Peta Konsep Materi Keanekaragaman Budaya di Indonesia

2) Desain (*Design*)

Tahap analisis selanjutnya adalah tahap desain. Perancangan ini mencakup beberapa kegiatan seperti pemilihan format media, dan hasil akhirnya dibagikan kepada siswa melalui *link* ataupun siaran langsung. Saat membagikan *link* ataupun siaran langsung, siswa dapat mengaksesnya dari perangkat apa pun yang sediakan. Selanjutnya, membuat GBPM (Garis Besar Program Media) untuk desain material media yang akan dikembangkan dan digunakan sebagai panduan bagi pengembang media. Langkah terakhir adalah membuat desain produk media yang ingin dikembangkan. Media yang dirancang peneliti adalah media pembelajaran aplikasi *Edpuzzle*.

3) Pengembangan (*Development*).

Tahap selanjutnya dalam proses desain produk adalah tahap pengembangan. Pengembangan model ADDIE mencakup kegiatan untuk mewujudkan desain produk. Tahap dimana desain yang telah dibuat diimplementasikan dalam bentuk praktis dan produk yang dihasilkan ditempatkan sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap sebelumnya. Pada fase ini peneliti melakukan proses pembuatan produk. Tahap ini diawali dengan perancangan dan penyusunan materi pendidikan serta pembuatan media pembelajaran untuk aplikasi *Edpuzzle*. Pada tahap ini validasi dilakukan oleh tiga orang ahli pengembangan yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli materi, dan tujuannya untuk mengetahui kesesuaian media pembelajaran yang dirancang sebelum dilakukan pengujian. Ahli materi pelajaran akan menilai kesesuaian media, memberikan tips perbaikan media, dan memeriksa kesesuaian media dengan karakteristik siswa. Setelah ahli memvalidasi produk dan memodifikasi desain media, peneliti menyempurnakan media yang dibuatnya dan berkonsultasi kembali dengan ahli hingga media tersebut layak untuk diuji coba oleh siswa.

4) Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini media diuji coba dan direvisi berdasarkan saran dan pendapat para ahli kemudian diujicobakan kepada siswa kelas IV. Implementasi ini dijalankan pada siswa untuk mengetahui evaluasi tanggapannya terhadap media pembelajaran yang dibuat. Guru juga diminta mengevaluasi media yang dihasilkan dan menyikapinya dengan survei.

5) Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap ini dilakukan evaluasi terhadap media pembelajaran berdasarkan hasil evaluasi respon siswa dan guru. Hasil evaluasi berfungsi untuk melacak perkembangan selanjutnya terhadap media pembelajaran yang dibuat. Evaluasi akan didasarkan pada *self evaluation* peneliti.

3.3 Partisipasi dan Tempat Penelitian

Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi *Edpuzzle* dalam Mata Pelajaran IPS tema 7 Materi IndahNya Keberagaman Di Negeriku, Meliputi materi

Kelas IV SD Sesuai Isi Materi tema 7 IndahNya Keberagaman di "Negeriku" untuk Siswa Kelas 4. Kajian ini melibatkan guru, siswa, ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Rincian partisipan adalah sebagai berikut:

- a. Ahli materi merupakan dosen pendidikan IPS Kampus UPI di Cibiru yang akan memeriksa kesesuaian materi serta cakupan materi yang terdapat dalam media yang dikembangkan
- b. Ahli bahasa merupakan dosen yang memiliki latar belakang sebagai ahli Bahasa Indonesia yang akan memeriksa kelayakan dari segi bahasa.
- c. Ahli media merupakan dosen yang berkompeten dalam bidang desain/gambar, dosen yang terlibat merupakan dosen media Kampus UPI di Cibiru.
- d. Guru kelas IV merupakan satu guru kelas dari SDN Cikudayasa 02
- e. Peserta didik kelas IV yang terdiri dari 15 orang peserta didik SDN Cikudayasa 02.

3.4 Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan menggunakan kuesioner sebagai alat pengumpulan data. Menurut Sugiono (2016), kuesioner adalah suatu teknik pengumpulan data berupa kuesioner tertulis yang dirancang untuk memperoleh informasi dari responden mengenai pertanyaan yang diajukan.

3.5 Instrumen Penelitian

Menurut Sanjaya (2011, hlm. 84), instrumen penelitian adalah alat yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data dan informasi penelitian. Instrumen penelitian merupakan alat untuk mengukur dan mengumpulkan data dan informasi yang berkaitan dengan penelitian (Rusdi, 2018). Alat survei digunakan untuk memperoleh data tentang penelitian yang dilakukan. Alat yang baik akan memberikan data yang benar dan konsistensi antara kesimpulan dan situasi sebenarnya. Peneliti mengembangkan media pembelajaran aplikasi *Edpuzzle*. Survei yang digunakan terdiri dari angket validasi ahli, angket respon pengguna yaitu guru dan siswa, serta pedoman wawancara.

3.5.1 Wawancara

Selama wawancara, informasi dikumpulkan melalui serangkaian pertanyaan verbal dan jawaban verbal lebih lanjut. Wawancara ini digunakan untuk memperkuat data mengenai respon guru dan siswa dalam penelitian ini.

Tabel 3.1 Daftar Pertanyaan Wawancara Untuk Guru

No	Daftar Pertanyaan Wawancara
1	Bagaimana proses pembelajaran berlangsung pada pembelajaran IPS khususnya dalam materi keberagaman budaya?
2	Strategi apa yang Bapak/Ibu sudah gunakan dalam membelajarkan materi keanekaragaman budaya?
3	Apakah menurut Bapak/Ibu sudah cukup jika materi keanekaragaman budaya dalam pembelajaran IPS hanya menggunakan bahan ajar berupa buku?
4	Apakah ada kesulitan dalam menyampaikan materi keanekaragaman budaya?
5	Menurut Bapak/Ibu, apa yang menyebabkan materi IPS khususnya materi keanekaragaman budaya sulit dipahami peserta didik?
6	Bagaimana cara menyampaikan materi tersebut kepada peserta didik supaya lebih mudah dipahami dan menyenangkan?
7	Apakah Bapak/Ibu guru pernah mengajarkan materi IPS dengan menggunakan media digital ?
8	Apakah Bapak/Ibu pernah menggunakan media <i>Edpuzzle</i> untuk materi dalam pembelajaran IPS khususnya materi keanekaragaman budaya?
9	Menurut Bapak/Ibu, apakah dengan adanya pengembangan media pembelajaran mengenai materi keanekaragaman budaya dalam pembelajaran IPS dapat membantu proses pembelajaran?
10	Apakah dengan adanya media <i>Edpuzzle</i> dalam pembelajaran IPS pada materi keanekaragaman budaya sangat dibutuhkan khususnya pada kondisi pembelajaran saat ini?
11	Apakah Bapak/Ibu mengalami kesulitan dalam menggunakan media aplikasi <i>Edpuzzle</i> ini?
12	Menurut Bapak/Ibu apakah ada yang kurang dalam media aplikasi <i>Edpuzzle</i> ini?

Tabel 3.2 Daftar Pertanyaan Wawancara Untuk Peserta Didik

No	Daftar Pertanyaan Wawancara
1	Apakah sebelumnya kamu pernah belajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis digital?
2	Pernahkah kamu belajar materi keanekaragaman budaya menggunakan media digital?
3	Apakah kamu pernah melihat atau menggunakan media <i>Edpuzzle</i> dalam proses pembelajaran sebelumnya?
4	Apakah kamu menyukai media <i>Edpuzzle</i> ini khususnya dalam materi keanekaragaman budaya?
5	Apakah media <i>Edpuzzle</i> ini menarik?
6	Apakah media tersebut lebih memudahkan kamu dalam memahami materi keanekaragaman budaya?
7	Apakah media <i>Edpuzzle</i> dengan materi keanekaragaman budaya ini membuatmu lebih semangat belajar?
8	Apakah kamu senang apabila belajar menggunakan media <i>Edpuzzle</i> lagi?
9	Apakah ada kesulitan dalam menggunakan media <i>Edpuzzle</i> ?
10	Apakah ada kendala yang membuatmu tidak dapat menggunakan media <i>Edpuzzle</i> ini dengan baik?
11	Bagaimana kesan dalam menggunakan media <i>Edpuzzle</i> ?
12	Bagaimana pendapatmu mengenai media <i>Edpuzzle</i> ini?

3.5.2 Angket

Sebagaimana disebutkan dalam (Ridwan, 2014, hlm. 99), kuesioner adalah ringkasan pertanyaan yang memerlukan jawaban yang tepat. Menurut Arikunto (2010, hlm. 194), kuesioner adalah seperangkat pertanyaan tertulis yang dirancang untuk memperoleh informasi dari responden tentang apa yang mereka ketahui sehubungan dengan suatu penelitian. Survei ini ditujukan kepada para profesional materi, profesional bahasa, profesional media, guru dan siswa. Tujuan pengembangan angket pada penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan

Rahma Savira Rosmawati, 2024

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA APLIKASI EDPUZZLE DALAM MATA PELAJARAN IPS TEMA 7 MATERI INDAHNYA KEBERAGAMAN DI NEGERIKU

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

aplikasi yang dikembangkan sebagai media pembelajaran untuk memudahkan pemahaman siswa terhadap materi dan meningkatkan hasil belajarnya. Lembar angket ini disusun berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan sebelumnya.

1) Angket Ahli Media

Lembar Angket Validasi Ahli Media, diisi oleh ahli media yang bertujuan untuk mengetahui kualitas produk aplikasi web yang telah dibuat oleh peneliti.

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Untuk Ahli Media

Aspek	Indikator
Kualitas Teknis	Kebergunaan
Kualitas Isi	Desain tampilan
	Desain ilustrasi (isi)

Tabel 3.4 Angket Penilaian Kelayakan Media

Indikator Penilaian	Butir Penilaian
Kebergunaan	Membantu guru dalam menyampaikan materi
	Mempermudah peserta didik memahami materi
	Petunjuk penggunaan sudah jelas dan mudah dipahami
	Membantu guru dalam menyampaikan materi
Desain tampilan	Gambar yang ditampilkan sesuai dengan materi
	Jenis dan tampilan huruf tidak mengganggu
	Petunjuk pengoperasian yang mudah dipahami
	Penyajian tampilan runtut
	Program mudah digunakan
Efektifitas	Menciptakan motivasi
	Meningkatkan antusiasme

2) Angket Ahli Materi

Lembar Angket Validasi Ahli Materi, diisi oleh ahli materi yang bertujuan untuk mengetahui kualitas materi dari produk aplikasi web yang telah dibuat oleh peneliti.

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Kriteria Kelayakan Isi Materi

Aspek	Indikator
Aspek isi / Materi	Ketepatan konsep materi
	Kejelasan materi
Kelayakan Penyajian	Teknik penyajian
	Penyajian pembelajaran

Tabel 3.6 Angket Penilaian Kelayakan Isi Materi

Aspek	Indikator	Butir Penilaian
Aspek isi / Materi	Ketepatan konsep materi	Materi sesuai dengan KD
		Materi sesuai dengan indikator
		Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran
	Kejelasan materi	Gambar dapat memperjelas isi materi
Keakuratan gambar dan materi		
Kelayakan Penyajian	Teknik penyajian	Keruntutan konsep

3) Angket Ahli Bahasa

Lembar angket validasi bahasa, diisi oleh ahli bahasa yang bertujuan untuk mendapatkan penilaian mengenai kelayakan bahasa pada pengembangan media pembelajaran yang telah dirancang.

3.7 Kisi-kisi Kriteria PenilaianKebahasaan

Aspek	Indikator
Kelayakan kebahasaan	Komunikatif
	Lugas
	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik
	Kesesuaian dengan keidah kebahasaan

3.8 Angket Penilaian Kebahasaan

Indikator	Butir Penilaian
Komunikatif	Efektif menyampaikan pesan atau informasi
	Bahasa mudah dipahami
Lugas	Struktur kalimat yang digunaka mudah dipahami oleh peserta didik
	Menggunakan kalimat efektif
	Kalimat tidak menimbulkan makna ganda
Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik
	Kesesuaian dengan perkembangan emosional peserta didik
Kesesuaian dengan kaidah kebahasaan	Ketepatan ejaan
	Ketepatan tata bahasa
	Ketepatan penggunaan simbol dan ikon

4) Lembar Angket Respon Guru

Angket respon Guru, diisi oleh guru yang bertujuan untuk mendapatkan respon dan penilaian mengenai media pembelajaran yang telah dirancang. Kisi-kisi penilaian media didasarkan dengan aspek yang mengacu pada Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), empat aspek tersebut yaitu aspek isi, aspek penyajian, aspek kebahasaan, dan aspek kegrafikan media.

3.9 Angket Penilaian Guru

Aspek	Pernyataan
Isi Materi	Kelengkapan materi
	Ketepatan konsep dan definisi
	Materi sesuai dengan kurikulum dan fakta keanekaragaman budaya
	Kesesuaian materi dengan KD
	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
	Mendorong rasa ingin tahu
Penyajian	Media pembelajaran efisiensi untuk digunakan dalam pembelajaran
	Keruntutan dalam penyampaian materi
	Media pembelajaran memudahkan dalam proses pembelajaran
	Keakuratan isi materi, gambar, audio, dan vidio
	Media dapat digunakan di sekolah dasar
	Media pembelajaran mudah untuk digunakan
Kebahasaan	Bahasa memudahkan peserta didik memahami materi
	Bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan intelektual peserta didik
	Bahasa sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar
	Penyampaian pesan/informasi materi efektif dengan bantuan media gambar, audio, dan vidio
Kualitas desain / kegrafikan media	Media pembelajaran memiliki tampilan dan gambar yang menarik
	Media pembelajaran menarik digunakan dalam pembelajaran
	Penyampaian materi dalam teks dan gambar sesuai

	Tata letak tersusun dengan baik
	Menarik dan mengembangkan minat belajar peserta didik

5) Lembar Angket Respon Peserta Didik

Angket Respon Peserta Didik, digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai respon peserta didik dalam belajar IPS setelah menggunakan media pembelajaran aplikasi *Edpuzzle* yang telah dikembangkan.

Tabel 3.10 Angket Respon Peserta Didik setelah menggunakan Media

Aspek	Pertanyaan
Isi Materi	Isi materi dan gambar sesuai dan mudah dipahami
	Penjelasan materi mudah dipahami
	Media ini mendorong rasa ingin tahu saya untuk belajar
	Saya menjadi lebih memahami materi keanekaragaman Indonesia
	Media aplikasi web <i>Edpuzzle</i> dilengkapi dengan gambar yang menjelaskan materi dengan baik
Penyajian	Media pembelajaran mudah digunakan
	Media pembelajaran mudah diakses
	Saya menyukai tampilan media ini
	Media aplikasi web <i>Edpuzzle</i> menarik bagi saya
Kebahasaan	Bahasa yang digunakan mudah dipahami
	Kalimat yang digunakan tersusun dengan baik
Kualitas Media	Saya merasa senang menggunakan media ini
	Kesan saya menggunakan media aplikasi web <i>Edpuzzle</i> cukup baik
	Saya lebih semangat belajar menggunakan media aplikasi web <i>Edpuzzle</i>
	Saya menjadi minat belajar apabila menggunakan media ini
	Saya senang apabila belajar IPS menggunakan media ini

3.6 Teknik Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan adalah metode penelitian deskriptif kualitatif untuk mendeskripsikan proses pengembangan dan hasil media pembelajaran aplikasi *Edpuzzle* materi keberagaman budaya. Data penelitian diperoleh dari angket validasi ahli materi, ahli bahasa, ahli media, dan angket lengkap dari guru dan siswa. Data yang dikumpulkan melalui kuesioner akan dianalisis dan diinterpretasikan. Pengumpulan data ini dilakukan dengan menggunakan kuesioner dengan skala likert yaitu skala yang berupa skor 1 sampai dengan 4. Analisis dilakukan dengan menghitung hasil survei dalam bentuk persentase. Skor yang diperoleh dari pernyataan-pernyataan tersebut dijumlahkan dan dirata-ratakan serta diubah menjadi persentase dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

Ps = Perentase

S = Jumlah skor yang didapat

N = Jumlah skor ideal

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

Hasil angka yang didapat dari perhitungan tersebut di ubah menjadi bentuk kualitatif dengan mengacu pada kriteria interpretasi skor sebagai berikut:

Tabel 3.11 Kriteria Interpretasi Skor

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

Analisis data kualitatif merupakan suatu analisis yang dilakukan berdasarkan data yang diperoleh (secara deduktif). Berdasarkan tabel kriteria interpretasi skala likert diatas, maka analisis data ini menggunakan kategori "Sangat Kurang", "Kurang", "Baik", dan "Sangat Baik". Media pembelajran dapat dikatakan memenuhi kategori sangat baik dan sangat layak apabila mendapatkan skor presentase $\geq 76\%$.

3.7 Penarikan Kesimpulan

Kesimpulan diambil berdasarkan hasil analisis data survei. Kesimpulan ini diambil guna menggeneralisasikan hasil pengolahan data untuk menjawab rumusan masalah yang teridentifikasi. Hasil analisis data yang dilakukan pada penelitian ini mengevaluasi kelayakan media pembelajaran *Edpuzzle* yang diterapkan sebagai materi keberagaman budaya pada materi IPS untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar.

