

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Desain Penelitian**

Penelitian dilakukan untuk mendesain dan mengembangkan suatu produk berupa media pembelajaran *pop-up story book* pada materi jenis usaha ekonomi dengan mengolah sumber daya alam kelas V Sekolah Dasar. Metode penelitian yaitu penelitian pengembangan untuk menghasilkan suatu produk baru dan menguji kelayakan pada produk yang dikembangkan. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran *pop-up story book* dengan gambar-gambar berupa tiga dimensi pada materi jenis usaha ekonomi dengan mengolah sumber daya alam.

Penelitian ini juga mengarahkan pada produksi pengetahuan, pemahaman lapangan yang lengkap dan kemampuan untuk membuat prediksi. Menurut Sugiyono (2018:297) dalam (Norhaliza et al., 2023) metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk dan menguji kelayakan produk. Penelitian pengembangan tidak menghasilkan teori melainkan dirancang untuk menghasilkan produk tertentu yang nantinya akan diuji validitas dan kepraktisannya (Hafidh, M. & Lena, M. S., 2023, hlm. 115).

Adapun penelitian pengembangan diharapkan menjadi media yang layak sebagai bahan ajar melalui penilaian kelayakan dan respon pengguna dari guru dan peserta didik dalam suatu media yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan penelitian produk dan alat. Maka, penelitian pengembangan ini proses merancang hingga menciptakan suatu produk untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Produk yang dirancang dalam penelitian ini untuk menghasilkan suatu produk baru berupa media pembelajaran *pop-up story book* pada pembelajaran IPS materi jenis usaha ekonomi dengan mengolah sumber daya alam kelas V di Sekolah Dasar.

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan sesuai dengan langkah-langkah yang telah dirancang dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sehingga pembelajaran diharapkan sesuai dan dilengkapi dengan pengembangan media pembelajaran *pop-up story book*. Sebelum media pembelajaran *pop-up story book*

dikembangkan kepada peserta didik terlebih dahulu dilakukan test awal (*pre test*) untuk mengetahui kelayakan penggunaan media *pop-up story book* sebagai bahan ajar pada pembelajaran. Setelah pemberian soal *pre test* yang dikerjakan peserta didik serentak di dalam kelas, peneliti dan peserta didik memulai kegiatan pembelajaran. Kemudian peserta didik mempelajari materi yang disajikan dalam *pop-up story book*, memindai *QR code* di dalam media tersebut untuk memahami maksud dari materi jenis usaha ekonomi dengan mengolah sumber daya alam.

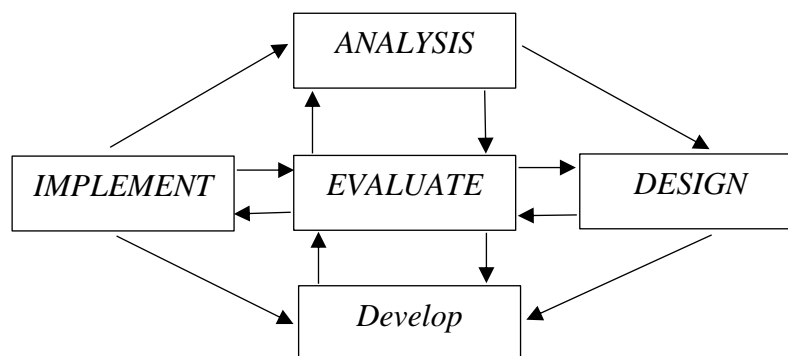
Setelah pembelajaran selesai, peserta didik diberikan soal *post test*. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan penggunaan *pop-up story book* sebagai bahan ajar pada pembelajaran IPS. Setelah pemberian *post test*, peserta didik diberi lembar angket respon untuk penerapan *pop-up story book* selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Hasil yang diperoleh kemudian diolah, analisis sebagai bahan penilaian dan disimpulkan menjadi hasil kajian yang sistematis.

Dalam metode penelitian dan pengembangan terdapat tiga hal penting dalam merumuskan masalah; 1) adanya problematika atau isu penting yang segera dicarikan solusi dan perkiraan potensi yang dapat dikembangkan; 2) adanya proses penelitian dan pengembangan produk atau prosedur yang diharapkan; dan 3) adanya hasil penelitian dan pengembangan yang akan digunakan untuk menyelesaikan problematika tersebut (Anam, S., et al., 2023, hlm. 70). Maka, dari dalam penelitian ini ketiga hal tersebut dapat dilaksanakan dengan model ADDIE.

Adapun prosedur penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu ADDIE. Model pengembangan ADDIE ini memiliki kelima tahapan yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi/umpan balik (*evaluation*). Model pengembangan ADDIE merupakan model desain pembelajaran yang berlandaskan pada pendekatan sistem yang efektif dan efisien serta prosesnya yang bersifat interaktif yakni hasil evaluasi setiap fase dapat membawa pengembangan pembelajaran ke fase selanjutnya (Sumiati, S. N., 2022, hlm. 97).

Model ADDIE ini sering digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran dengan tahapan, langkah-langkah yang sistematis serta mudah dipahami pengembangannya dalam media pembelajaran sehingga cocok untuk digunakan

berbagai model pengembangan. Berdasarkan kelima tahapan model pengembangan ADDIE dapat disajikan dalam diagram alur sebagai berikut:



Gambar 3.1 Tahap Pengembangan Model ADDIE

### 3.2 Prosedur Penelitian

Model yang digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran *pop-up story book* menggunakan model ADDIE dengan lima tahap. Prosedur yang akan digunakan sebagai berikut:

#### 1. Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis merupakan tahap terawal yang harus dimulai dalam merancang, menganalisis media pembelajaran yang akan dibuat dan segala kebutuhan untuk mengembangkan suatu produk baru. Menurut Cahyadi, R. A. H., (2019, hlm. 39) bahwa dalam tahapan ini, kegiatan utama adalah menganalisis perlunya pengembangan bahan ajar dalam tujuan pembelajaran, beberapa analisis yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- Analisis kinerja: dalam tahap ini mulai dimunculkan permasalahan dasar yang dihadapi dalam pembelajaran.
- Analisis siswa: analisis siswa merupakan telaah karakteristik siswa berdasarkan pengetahuan, keterampilan dan perkembangannya.
- Analisis fakta, konsep, prinsip dan prosedur materi pembelajaran: analisis materi berkenaan dengan fakta, konsep, prinsip dan prosedur merupakan bentuk identifikasi terhadap materi agar relevan dengan pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran.

- Analisis tujuan pembelajaran: analisis tujuan pembelajaran merupakan langkah yang diperlukan untuk menentukan kemampuan atau kompetensi yang perlu dimiliki oleh siswa.

## 2. Perancangan (*Design*)

Kegiatan pada tahap desain adalah merancang atau mendesain kegiatan pembelajaran dari menyusun bahan ajar dalam mengkaji kompetensi inti dan kompetensi dasar, merancang skenario pembelajaran, materi pembelajaran dan evaluasi pembelajaran untuk kegiatan pembelajaran. Prosedur tahap *design* di antaranya:

### a. Menentukan Tim Pengembangan

Tim pengembangan memiliki peran dalam mengembangkan suatu produk dengan berkolaborasi. Tim pengembangan terdiri dari pengembang utama, validator dari ahli dan pengguna produk. Maka, tim ini ada peneliti dan kedua pembimbing yang memiliki tugas untuk mengarahkan dan membimbing selama pembuatan produk.

### b. Memilih, Menentukan Struktur Skenario Pembelajaran dan Materi Pembelajaran.

Dalam mengembangkan produk terutama materi pembelajaran, peneliti menggunakan referensi dari jurnal, artikel dan buku terdahulu.

### c. Membuat *Flowchart*

Dalam menyiapkan desain tampilan media pembelajaran yang akan dibuat agar mempermudah alur dari halaman awal hingga halaman akhir, maka membuat *flowchart* sebagai alur proses yang menjelaskan setiap desain media yang akan dirancang dan dikembangkan menjadi suatu produk.

### d. Membuat Garis Besar Program Media (GBPM)

Garis Besar Program Media (GBPM) merupakan menyajikan pedoman dalam menganalisis, mengidentifikasi, perumusan berupa topik pengembangan, analisis kebutuhan materi dan media, kompetensi dasar, kompetensi inti serta tujuan pembelajaran.

### e. Membuat Rancangan Pembelajaran

Pembuatan rancangan pembelajaran digunakan untuk pemilihan bahan materi untuk melaksanakan pembelajaran di kelas V berdasarkan RPP (Rencana

Pelaksanaan Pembelajaran) kemudian diimplementasikan melalui produk kepada pengguna.

f. Memutuskan Aplikasi Pengembangan Produk

Mengembangkan sebuah desain media pembelajaran *pop-up story book* membutuhkan aplikasi untuk mendukung secara nyata yaitu aplikasi mendesain media pembelajaran dan membuat *QR code*.

3. Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan media ini secara nyata hingga menjadi media pembelajaran *pop-up story book*. Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data perbaikan dari uji validasi ahli materi, ahli media dan ahli bahasa untuk menentukan kelayakan media sebelum diuji cobakan. Hasil pada tahap ini adalah sebuah produk *pop-up story book* dilengkapi *QR code* yang sudah terstruktur serta angket untuk melakukan uji validasi. Adapun tahapan pengembangan yang dilakukan sebagai di antaranya:

- a. Mencari dan mengumpulkan semua gambar dan materi yang sesuai dengan jenis usaha ekonomi dengan mengolah sumber daya alam di internet.
- b. Membuat desain sampul depan dan belakang buku.
- c. Membuat dan mendesain *pop-up story book* yaitu gambar 2 dimensi dan 3 dimensi sebagai pendukung materi dalam aplikasi Canva.
- d. Membuat desain *QR code* sesuai materi jenis usaha ekonomi dengan mengolah sumber daya alam.
- e. Membuat soal evaluasi yang terdapat di setiap halaman *pop-up story book* menggunakan aplikasi Canva sebagai desain dan dipindai melalui *QR code*.
- f. Mencetak, mengukur, memotong, melipat, menghias hingga membentuk potongan-potongan hasil gambar 2 dimensi dan 3 dimensi yang telah dibuat.
- g. Menggabungkan seluruh hasil gambar yang telah dicetak berupa sampul, kata pengantar, daftar isi, buku petunjuk, kompetensi dasar, kompetensi inti, delapan jenis usaha ekonomi hingga sampul penutup dari halaman terakhir *pop-up story book*.

#### 4. Implementasi (*implementation*)

Kegiatan tahap implementasi yang telah dibuat peneliti menjadi media *pop-up story book* diimplementasikan pada pembelajaran IPS materi jenis usaha ekonomi dengan mengolah sumber daya alam pada kelas V di SDN Ciherang.

#### 5. Evaluasi (*evaluation*)

Tahap evaluasi yaitu melakukan menganalisis semua data dari hasil evaluasi media pembelajaran *pop-up story book* dan hasil lembar *pre test* dan *post test* yang telah diuji coba kepada peserta didik kelas V Sekolah Dasar.

### 3.3 Partisipan dan Tempat Penelitian

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti akan melibatkan partisipan dalam pengembangan media pembelajaran diantaranya desainer yaitu peneliti sebagai perancang, validator ahli materi, validator ahli media, validator ahli bahasa, respon pengguna dari guru dan peserta didik kelas V Sekolah Dasar. Berikut penjelasannya sebagai berikut:

1. Pihak yang dilibatkan dalam pengembangan penelitian ini adalah Ibu Yona Wahyuningsih, M.Pd. selaku dosen UPI Kampus di Cibiru sebagai validator ahli materi yang memvalidasi media pembelajaran *pop-up story book* dari segi isi materi IPS dalam media yang dikembangkan.
2. Pihak yang dilibatkan dalam pengembangan penelitian ini adalah Ibu Nurul Hidayah, M.Pd. selaku dosen UPI Kampus UPI di Cibiru sebagai validator ahli media yang memvalidasi media pembelajaran *pop-up story book* dari segi desain dan kualitas media yang digunakan.
3. Pihak yang dilibatkan dalam pengembangan penelitian ini adalah Ibu Dr. Kurniawati, M.Pd selaku dosen UPI Kampus di Cibiru sebagai validator ahli bahasa yang memvalidasi media pembelajaran *pop-up story book* dari segi bahasa yang digunakan dalam media.
4. Guru kelas V SDN Ciherang sebagai respon pengguna media pembelajaran *pop-up story book* yang sedang dikembangkan peneliti.
5. Peserta didik kelas V SDN Ciherang sebagai respon pengguna media pembelajaran *pop-up story book* yang sedang dikembangkan peneliti.

Tempat penelitian ini dilaksanakan secara langsung di Sekolah Dasar. Tempat penelitian yang dituju ialah SDN Ciherang di kabupaten Bandung khususnya pelaksanaan di kelas V dengan seluruh peserta didik pada semester genap tahun ajaran 2023/2024.

### 3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang utama ada pada peneliti itu sendiri. Hal ini dikarenakan peneliti yang berperan sebagai perencana pengamat segala tindakan, penganalisis data sekaligus penyusun laporan hasil penelitian (Arista, Y., et al., 2023, hlm. 11). Angket, wawancara, dokumentasi dan observasi menjadi pendukung karena peneliti sebagai instrumen utama yang berpartisipasi dalam penelitian.

Instrumen yang digunakan bertujuan untuk mengetahui kelayakan media dengan diperoleh dari data yang sesuai dan mengetahui validitas yang dikembangkan terhadap media *pop-up story book* pada pembelajaran IPS materi jenis usaha ekonomi dengan mengolah sumber daya alam. Media pembelajaran *pop-up story book* merupakan media pembelajaran gabungan gambar-gambar dua dimensi dan tiga dimensi yang dibuat dengan menggunakan beragam teknik *pop up*, kertas *art paper* A3 dan laminasi *doff* agar lebih tahan lama. Pemberian *QR code* untuk menambah pembelajaran digital dan pengenalan teknologi kepada peserta didik dalam media pembelajaran ini.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini dapat dikelompokkan menjadi tes dan non tes. Instrumen penelitian secara tes diantaranya *pre test* dan *post test* sedangkan instrumen penelitian secara non tes di antaranya angket, observasi, wawancara dan dokumentasi.

#### 1. Angket

Dalam penelitian ini untuk memperoleh data digunakan secara *non-test* berupa skala sikap (angket). Menurut Makbul, M., (2021, hlm. 22) bahwa keuntungan angket, antara lain; a) responden dapat menjawab dengan bebas tanpa dipengaruhi oleh hubungan dengan peneliti, dan waktu relatif lama, sehingga objektivitas dapat terjamin; b) dapat digunakan untuk mengumpulkan data dari responden yang jumlahnya cukup banyak. Subjek pada penelitian ini

adalah ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Pada penelitian ini, angket validasi untuk diisi ahli materi, ahli media dan ahli bahasa dalam memberikan penilaian, saran maupun masukan. Sedangkan angket respon pengguna untuk guru dan peserta didik kelas V SDN Ciherang dalam memberikan tanggapan media pembelajaran *pop-up story book*. Menggunakan angket ini bertujuan untuk pemberian seperangkat pertanyaan tertentu yang akan dijawab oleh responden secara tertulis mengenai pengembangan media pembelajaran *pop-up story book* agar memperoleh data yang valid dan media pembelajaran yang layak digunakan.

## 2. Observasi

Teknik pengumpulan data secara *non-test* yaitu observasi dengan catatan lapangan yang dilakukan mengamati perilaku dan aktivitas partisipan dengan pencatatan yang di amati secara terstruktur maupun tidak terstruktur di lokasi penelitian.

## 3. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan mendapatkan informasi secara langsung peneliti dengan partisipan secara terstruktur maupun tidak terstruktur. Subjek yang dituju yaitu guru kelas V SDN Ciherang. Pertanyaan-pertanyaan yang ditanyakan berupa penggunaan media pembelajaran *pop-up story book* dalam proses kegiatan pembelajaran, kesulitan dalam pembelajaran IPS, karakteristik peserta didik kelas V maupun ketercapaian kompetensi/tujuan pembelajaran yang ada di dalam RPP.

## 4. Dokumentasi

Dokumentasi dengan melengkapi bukti yang akurat selama proses penelitian seperti foto, video, rekaman suara serta lembar penilaian peserta didik.

## 5. Lembar *Pre Test* dan *Post Test*

Instrumen pengumpulan data secara tes untuk mengetahui layaknya penggunaan *pop-up story book* sebagai bahan ajar. Dalam penelitian ini tes yang digunakan ada dua yaitu *pre test* dan *post test*. Keduanya menggunakan karakteristik soal yang sama, akan tetapi pemberian soalnya yang berbeda. *Pre test* diberikan sebelum memulai kegiatan pembelajaran untuk mengetahui sejauh mana siswa dalam menguasai materi yang akan dipelajari sedangkan *post test*



diberikan setelah selesai kegiatan pembelajaran untuk mengetahui dari materi yang telah dipelajari. Tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa soal-soal pilihan ganda yang berjumlah 20 soal dengan soal yang tersusun meliputi pokok bahasan keseluruhan dari materi jenis usaha ekonomi dengan mengolah sumber daya alam kelas V Sekolah Dasar. Kemudian dihitung dengan menggunakan *g* (*gain*) dari tiap butir soal *pre test* dan *post test* yang sudah dikerjakan oleh peserta didik.

Berikut tampilan penggunaan instrumen pengumpulan data penelitian pengembangan media pembelajaran *pop-up story book* di antaranya sebagai berikut:

Tabel 3.1  
Data dan Instrumen yang Digunakan

No	Data	Instrumen	Teknik Pengumpulan Data
1.	Validasi ahli media, ahli materi dan ahli bahasa untuk media pembelajaran <i>pop-up story book</i>	Angket Validasi	<i>Judgment/Expert Review</i>
2.	Respon pengguna yaitu guru kelas V Sekolah Dasar terhadap media pembelajaran <i>pop-up story book</i>	Angket Respon	Wawancara, Angket dan Dokumentasi
3.	Respon pengguna yaitu peserta didik kelas V Sekolah Dasar terhadap media pembelajaran <i>pop-up story book</i>	Angket Respon	Angket dan Dokumentasi
4.	<i>Pre test</i> dan <i>post test</i> yaitu peserta didik kelas V Sekolah Dasar terhadap media pembelajaran <i>pop-up story book</i>	<i>Pre test</i> dan <i>post test</i>	Lembar Tes dan Dokumentasi

Instrumen pengumpulan data secara non-tes melalui lembar angket validasi dalam penelitian berupa lembar angket ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Instrumen pengumpulan data untuk angket respon pengguna ialah respon guru kelas V dan peserta didik kelas V. Adapun rancangan instrumen penelitian yaitu:

#### 1. Lembar Angket Validasi Ahli Materi

Dalam angket penilaian validasi ahli materi yang terdiri dari skor 1-5 dengan keterangan (1) sangat kurang, (2) kurang, (3) cukup, (4) baik, dan (5) sangat baik. Tampilan kisi-kisi lembar penilaian ahli materi pada tabel 3.2 yang dimodifikasi pada penelitian pengembangan peneliti yang mengutip dari penelitian (Cahyani, I. D., et al., 2021, hlm. 339) sebagai berikut:

Tabel 3.2  
Kisi-Kisi Lembar Penilaian Ahli Materi

Aspek	Indikator	Nomor Soal
Aspek isi/materi	A. Kesesuaian Materi	1, 2, 3, 4, 5, 6
	B. Kelengkapan isi	7, 8, 9
	C. Kebahasaan	10, 11, 12
Aspek pembelajaran	A. Keakuratan	13
	B. Literasi membaca	14
	C. Psikologis	15
	D. Berorientasi pada <i>student center</i>	16, 17
	E. Memberikan dampak bagi guru, siswa dan kulitas pembelajaran	18, 19, 20

#### 2. Lembar Angket Validasi Ahli Media

Dalam angket penilaian validasi ahli media yang terdiri dari skor 1-5 dengan keterangan (1) sangat kurang, (2) kurang, (3) cukup, (4) baik, dan (5) sangat baik. Tampilan kisi-kisi lembar penilaian ahli media pada tabel 3.3 dengan memodifikasi pada penelitian pengembangan peneliti yang mengutip dari penelitian (Suwastini, N. M. S., et al., 2022, hlm. 315) sebagai berikut:

Tabel 3.3  
Kisi-Kisi Lembar Penilaian Ahli Media

Aspek	Indikator	Nomor Soal
Kualitas teknis	A. Kebergunaan	1,2
	B. Keterbacaan	3, 4, 5, 6
Kualitas desain	A. Kualitas desain sampul ( <i>cover</i> )	7, 8, 9, 10, 11
	B. Kualitas isi	12, 13, 14, 15, 16
	C. Kualitas penyajian	17, 18, 19, 20

### 3. Lembar Angket Validasi Ahli Bahasa

Dalam angket penilaian validasi ahli bahasa yang terdiri dari skor 1-5 dengan keterangan (1) sangat kurang, (2) kurang, (3) cukup, (4) baik, dan (5) sangat baik. Tampilan kisi-kisi lembar penilaian ahli bahas pada tabel 3.4 dengan memodifikasi pada penelitian pengembangan peneliti yang mengutip dari penelitian (Kartini et al., 2022) sebagai berikut:

Tabel 3.4  
Kisi-Kisi Lembar Penilaian Ahli Bahasa

Aspek	Indikator	Nomor Soal
Aspek isi/materi	A. Ketepatan	1, 2, 3, 4
	B. Kebahasaan	5, 6, 7
	C. Materi	8, 9, 10
Aspek Media	A. Keterbacaan	11, 12, 13, 14
	B. Literasi membaca	15
	C. Psikologis	16, 18
	D. Keakuratan	17
	E. Berorientasi pada <i>student center</i>	19
	F. Memberikan dampak bagi guru, siswa dan kualitas pembelajaran	20

#### 4. Lembar Angket Respon Guru

Dalam angket penilaian respon guru yang terdiri dari skor 1-4 dengan keterangan (1) kurang baik, (2) cukup baik, (3) baik, dan (4) sangat baik. Tampilan kisi-kisi lembar respon guru pada tabel 3.5 dengan memodifikasi pada penelitian pengembangan peneliti yang mengutip dari penelitian (Fadillah, 2023) yaitu:

Tabel 3.5  
Kisi-Kisi Lembar Penilaian Respon Guru

Aspek	Indikator	Nomor Soal
Materi	A. Kesuaian materi	1, 2, 3
	B. Kelengkapan materi	4, 5, 6, 7, 8
Media	A. Desain	9, 10, 11, 12, 13, 14
	B. Keterbacaan	15
	C. Kebergunaan	16, 17, 18
Bahasa	A. Kesesuaian Bahasa	19
	B. Komunikatif	20

#### 5. Lembar Angket Respon Peserta Didik

Dalam angket penilaian respon peserta didik yang terdiri dari skor 1-4 dengan keterangan (1) kurang baik, (2) cukup baik, (3) baik, dan (4) sangat baik. Tampilan kisi-kisi lembar respon peserta didik pada tabel 3.6 dengan memodifikasi pada penelitian pengembangan peneliti yang mengutip dari penelitian (Mashami, R. A., et al., 2021, hlm. 172) sebagai berikut.

Tabel 3.6  
Kisi-Kisi Lembar Penilaian Respon Peserta Didik

Aspek	Indikator	Nomor Soal
Materi	A. Kebergunaan	1, 2, 3
Media	A. Desain	4, 5, 6
	B. Keterbacaan	7, 8, 9, 10, 11, 12, 13
Bahasa	A. Kesesuaian Bahasa	14, 15

Instrumen pengumpulan data dilakukan secara tes. Dalam merancang lembar tes tersebut digunakan 20 butir soal dengan pilihan ganda. Adapun rancangan/kisi-kisi instrumen penelitian soal *pre test* dan *post test* ini pada tabel 3.7 sebagai berikut:

Tabel 3.7

Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Soal *Pre Test* dan *Post Test*

Kompetensi Dasar	Indikator	Tingkat Kognitif						Dimensi Pengetahuan	Bentuk soal	No Soal	Jumlah butir soal
		C1	C2	C3	C4	C5	C6				
3.3. Menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan	3.3.1 Menyebutkan jenis usaha ekonomi	✓						Konseptual	Pilihan ganda	1, 2	2
	3.3.2 Menjelaskan jenis-jenis usaha ekonomi		✓					Konseptual	Pilihan ganda	3, 4	2
	3.3.3 Menyebutkan contoh jenis-jenis usaha ekonomi	✓						Faktual	Pilihan ganda	5, 6, 7	3
	3.3.4 Menjelaskan jenis usaha ekonomi berdasarkan pengolahan		✓					Faktual	Pilihan ganda	8, 9, 10	3
	3.3.5 Menganalisis jenis-jenis usaha ekonomi				✓			Konseptual	Pilihan ganda	11, 12	2

Pingkan Regi Genika, 2024

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POP-UP STORY BOOK PADA PEMBELAJARAN IPS MATERI SUMBER DAYA ALAM KELAS V SEKOLAH DASAR

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

persatuan bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	3.3.6 Menentukan jenis-jenis usaha ekonomi			✓				Faktual	Pilihan ganda	13, 14, 15	3
	3.3.7 Menganalisis contoh jenis usaha ekonomi secara individu dan kelompok				✓			Faktual	Pilihan ganda	16, 17	2
	3.3.8 Menganalisis contoh jenis usaha ekonomi di suatu daerah				✓			Faktual	Pilihan ganda	18, 19	2
	3.3.9 Menganalisis peran ekonomi dengan jenis usaha ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat		✓					Konseptual	Pilihan ganda	20	1
										20	

Sumber: dokumen pribadi

### 3.5 Teknis Analisis Data

Semua data–data yang terkumpul dilakukan analisis data melalui tahap pengumpulan data. Dalam proses menganalisis data yang digunakan yaitu pendekatan kualitatif. Menurut Waruwu, M., (2023, hlm. 2901) bahwa analisis data adalah proses mencari dan menyusun data secara sistematis dari hasil wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi.

Dalam pengumpulan analisis data, skala sikap mengacu pada skala likert. Skala likert digunakan untuk mengukur kelayakan dari media pembelajaran berdasarkan hasil validasi ahli serta untuk menghitung presentase dan menginterpretasi hasil respon pengguna terhadap aplikasi pembelajaran yang dikembangkan (Firdaus, F., et al., 2022, hlm. 5179-5180). Maka, penelitian ini menggunakan skala likert untuk lembar angket respon guru dan lembar angket respon peserta didik. Data yang diperoleh tersebut diolah menggunakan kriteria soal skala likert sebagai berikut:

Tabel 3.8

Kriteria Jawaban dari Pertanyaan Angket Guru dan Peserta Didik

No	Kriteria Jawaban dari Pertanyaan	Skor
1.	Sangat Baik	4
2.	Baik	3
3.	Cukup Baik	2
4.	Kurang Baik	1

Setelah memperoleh hasil analisis dari angket, maka diolah dalam bentuk presentase (%) dengan dicari menggunakan persamaan sebagai berikut:

$$P = \left( \frac{S}{N} \times 100\% \right)$$

Keterangan:

P = Presentase nilai skor

S = Jumlah skor hasil pengumpulan data

N = Jumlah skor total

Teknik analisis data diperoleh dengan proses perhitungan kelayakan agar media menjadi layak dan baik. Pemerolehan hasil perhitungan skor ke dalam presentase dengan dikategorikan berdasarkan tingkat kelayakan. Dalam menghitung kevalidan suatu produk dapat menggunakan analisis data produk (uji kelayakan produk). Menurut Mubarak, M. K., et al., (2023, hlm. 17) dapat dikategorikan pada kriteria kevalidan media dimuat pada tabel 3.9 sebagai berikut:

Tabel 3.9  
Kriteria Kevalidan

Interval	Kualifikasi	Keterangan
81 - 100%	Sangat Baik	Sangat layak/tidak perlu revisi
61 – 80%	Baik	Layak/tidak perlu revisi
41 – 60%	Cukup Baik	Kurang layak/perlu revisi
21 – 40%	Kurang Baik	Tidak layak/perlu revisi
< 20%	Sangat Kurang Baik	Sangat tidak layak/perlu revisi

Teknik analisis data selanjutnya adalah dengan menggunakan data secara tes melalui *pre test* dan *post test*. Jumlah soal yang disajikan dalam penelitian adalah 20 soal pilihan ganda yang dibagikan kepada peserta didik. Data yang telah diperoleh kemudian diolah untuk menghitung rata-rata skor dan persentase ketuntasan belajar seluruh siswa. Persentase ketuntasan belajar siswa secara klasikal dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$KB = \left( \frac{NS}{N} \times 100\% \right)$$

Keterangan:

P = Presentase ketuntasan belajar

NS = Jumlah siswa yang mendapat nilai IPS  $\geq 75$

N = Jumlah siswa keseluruhan

Selanjutnya hasil dari tes ini dianalisis menggunakan rumus standar Normalitas Gain (N-gain). N-Gain ialah selisih antara nilai *pre test* dan *post test* untuk melihat kemampuan peserta didik antara sebelum dan sesudah pembelajaran. Rumus dalam



menggunakan rumus N-gain dapat diperoleh sebagai berikut (Ariani, R., & Ratnawulan, R., 2022, hlm. 104) :

$$\langle g \rangle = \frac{Posttest - Pretest}{Skor\ maksimum - Pretest}$$

Dimana  $\langle g \rangle$  tersebut adalah nilai gain. Menurut Hake, R. R., & Reece, J., (1999, hlm. 1) interpretasi nilai standar gain (g) disajikan dalam kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.10  
Kriteria N-Gain

Nilai g	Kriteria
$g > 0,7$	Tinggi
$0,7 > g > 0,3$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan metode Miles dan Huberman, kegiatannya yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Annisa, I. S., & Mailani, E., 2023). Berikut penjelasan dari teknis analisis data sebagai berikut:

#### 1. Reduksi Data

Penelitian yang dilakukan berada dilapangan dengan mengobservasi proses pembelajaran dan daya tarik peserta didik dalam memahami materi untuk belajar. Reduksi data ini dilakukan dengan cara menyeleksi, menyederhanakan, dan mengambil intisari dari data tersebut (Armilah A., & Wandini, R. R., 2024, hlm. 974). Adapun tahap reduksi data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Mengolah hasil lembar angket yang telah diberikan kepada guru dan peserta didik.
- b. Mengolah hasil lembar *pre test* dan *post test* yang telah diberikan kepada peserta didik.
- c. Mengolah data hasil wawancara guru wali kelas untuk mendapatkan subjek penelitian.

- d. Hasil wawancara dari subjek penelitian merupakan data yang diolah atau data mentah untuk diinformasikan gambaran dari setiap objek penelitian yang belum jelas sehingga diteliti menjadi jelas dan terstruktur.

## 2. Penyajian Data

Penyajian data diperoleh dari angka/persentase/nilai/kategori/kriteria kemudian disajikan dalam bentuk deskriptif, narasi dengan tujuan menjabarkan hasil data yang terstruktur dan sistematis. Menurut Farleni, F., et al., (2023, hlm. 933) bahwa penyajian data dilakukan berupa teks naratif berdasarkan catatan lapangan yang disusun secara sistematis dan mudah dipahami. Berikut penyajian data dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a) Menyajikan hasil lembar angket guru pada pengembangan media pembelajaran *pop-up story book*.
- b) Menyajikan hasil lembar angket respon siswa pada pengembangan media pembelajaran *pop-up story book*.
- c) Menyajikan hasil lembar *pre test* dan *post test* pada materi jenis usaha ekonomi dengan mengolah sumber daya alam.
- d) Menyajikan hasil wawancara dari guru mengenai pengembangan media pembelajaran *pop-up story book*.

Berdasarkan hasil penyajian data diatas yang berupa lembar angket, lembar *pre test*, *post test* serta wawancara dari guru kelas dapat ditemukan data temuan untuk menjawab permasalahan penelitian ini.

## 3. Penarikan Kesimpulan

Semua data dari hasil instrumen penelitian yang sudah diperoleh ditarik kesimpulan. Menurut Febriani, E. S., et al., (2023, hlm. 152) bahwa kesimpulan-kesimpulan ini juga diverifikasi selama penelitian berlangsung, dengan cara sebagai berikut:

- 1) Meninjau ulang catatan lapangan.
- 2) Meninjau ulang dan bertukar pikiran antar peneliti untuk mengembangkan kesepakatan intersubjektif.
- 3) Menentukan upaya-upaya untuk menempatkan salinan suatu temuan dalam seperangkat data yang lain.