

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran “EkoGeoBiz” ini menggunakan jenis penelitian desain dan pengembangan atau *Design & Development (D&D)*. *Design & Development (D&D)* yang didefinisikan oleh Richey, R. C., dan Klein (dalam Ammatulloh, M. I., dkk., 2021) menjelaskan bahwa metode ini mencakup proses penelitian yang melibatkan tahap desain, pengembangan, dan evaluasi dengan tujuan menciptakan produk dan alat, baik dalam konteks pembelajaran maupun di luar konteks pembelajaran. Adapun menurut Rusdi. (2018) menjelaskan bahwa penelitian desain dan pengembangan ini memiliki potensi untuk mengasah kreativitas produktif bagi perancang dan pengembang pemula, membantu mereka berkembang menjadi profesional dibidangnya. Lebih lanjut Rusdi. (2018) menjelaskan bahwa penelitian desain dan pengembangan ini dapat dikelompokkan menjadi dua kategori, yaitu penelitian desain model dan penelitian desain dan pengembangan produk.

Berdasarkan pertimbangan yang ada, peneliti memilih metode Desain dan Pengembangan (D&D) dalam penelitian ini. Pilihan ini dipilih untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas penelitian sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Dengan menggunakan metode D&D, peneliti dapat langsung merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi produk dilapangan. Selain itu, tujuan penelitian ini adalah untuk menciptakan produk berupa media ajar yang dapat digunakan dalam pembelajaran, sesuai dengan kriteria yang telah diterapkan. Pentingnya metode D&D ini terletak pada kemampuannya untuk melibatkan para ahli dalam proses penilaian dari berbagai perspektif, sehingga produk yang dihasilkan dapat dipastikan layak dan teruji keberhasilannya dengan jelas. Dengan demikian, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat signifikan, khususnya dalam konteks pendidikan setelah berhasil menyelesaikan permasalahan yang ada dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan tipe model pengembangan menurut Richey & Klein, peneliti mengambil pengembangan D&D tipe 2 yaitu, *model use*. Tipe model ini dapat dilihat pada Tabel 3.1 berikut ini:

Tabel 3. 1D&D Type 2 Model Use menurut Richey & Klein

<i>Type of Developmental Research</i>	<i>Function/Phase</i>	<i>Type of Participant</i>
<i>Type 2</i>	<i>Model Use</i>	<i>Designer, Developers, Evaluators, Clients</i>

3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian

Berdasarkan tipe model pengembangan D&D menurut Richey & Klein, partisipan pada penelitian pengembangan media *ekogeobiz* ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 3. 2Partisipan Penelitian

No	Jenis Partisipan	Partisipan
1.	<i>Designer</i>	Peneliti
2.	<i>Developers</i>	Peneliti
3.	<i>Evaluators</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ahli media merupakan dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar UPI Kampus Cibiru dan dosen yang ahli dalam bidang seni. 2. Ahli bahasa merupakan dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar UPI Kampus Cibiru yang ahli dalam bidang kajian keilmuan Bahasa Indonesia. 3. Ahli materi merupakan dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar UPI Kampus Cibiru yang ahli dalam bidang keilmuan sosial.
4.	<i>Clients</i>	Guru sekolah dasar yang merupakan guru dari peserta didik kelas 5 di SDN Percobaan

3.3 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang dipilih menentukan jalannya penelitian. Peneliti menggunakan model pengembangan berdasarkan prosedur model ADDIE. Seperti yang sudah dijelaskan oleh Rusdi (2018) ADDIE merupakan suatu kerangka kerja yang terstruktur dan sistematis untuk Menyusun serangkaian kegiatan terkait dengan penelitian desain dan pengembangan. Kerangka kerja ADDIE dapat disesuaikan dengan tahapan yang diinginkan oleh peneliti dan terdiri dari lima tahapan, yakni analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Berdasarkan penjelasan mengenai ADDIE diatas, berikut adalah langkah-langkah atau tahapan pengembangan produk menggunakan model ADDIE:

3.3.1 Tahap Penelitian (*Analyze*)

Pada awal model ADDIE, terdapat tahap analisis yang melibatkan kegiatan seperti analisis kebutuhan, karakteristik peserta didik, kemampuan prasyarat, dan analisis lingkungan belajar Rusdi (2018)

a) Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan dalam pengembangan suatu produk, analisis kebutuhan menjadi tahapan krusial untuk memastikan kesesuaian produk dengan kebutuhan pengguna.

b) Analisis karakteristik peserta didik

Analisis karakteristik peserta didik dapat dilakukan dengan merujuk pada kebutuhan usia. Setiap anak, sesuai tahapan perkembangan usianya, memiliki batasan kemampuan yang memengaruhi proses belajar.

c) Analisis kemampuan prasyarat dan kemampuan awal

Kemampuan prasyarat dan kemampuan awal menjadi aspek kunci dalam pengembangan produk pembelajaran. Hal ini melibatkan evaluasi aspek materi dan keterampilan dasar yang diperlukan oleh pengguna.

d) Analisis lingkungan belajar

Faktor lingkungan belajar memiliki peran signifikan dalam proses pembelajaran. Desain lingkungan belajar disesuaikan khusus untuk memenuhi kebutuhan peserta didik, dengan tujuan meningkatkan tingkat partisipasi dan kemandirian mereka.

Adapun dalam penelitian ini, peneliti merancang tahapan analisis sebagai berikut:

- a. Analisis kebutuhan produk melibatkan evaluasi kurikulum 2013 terkait Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) pada materi yang akan diajarkan, formulasi indikator, analisis metode pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran oleh guru. Materi dianalisis berdasarkan Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018, mencakup kompetensi inti dan dasar pada kurikulum 2013 pendidikan dasar, serta buku tematik di kelas V SD. Peneliti menganalisis kebutuhan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik kelas V IPS tema 2 materi pengaruh kegiatan ekonomi terhadap kesejahteraan masyarakat. Adapun menurut Kompetensi Dasar (KD) pada materi yang diajarkan adalah 3.3 Menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan.
- b. Analisis karakteristik peserta didik disesuaikan dengan usia mereka yang berada pada tahap operasional konkret di kelas V SD, dengan tujuan menyesuaikan penggunaan media sesuai dengan karakteristik peserta didik. Adapun pada tahap ini peneliti menyesuaikan menurut teori Piaget, maka

- untuk usia sekolah dasar masuk kedalam tahap operasional konkret ini karena usia 7-11 tahun adalah usia anak sekolah dasar. Sehingga pada tahap operasional konkret ini, peserta didik memerlukan bantuan media pembelajaran untuk membantu mereka dalam memvisualisasikan cara permasalahan terjadi. Penggunaan media pembelajaran yang melibatkan teknologi menjadi media pembelajaran yang sesuai dengan karakter peserta didik usia 7-11 tahun dimana usia mereka sudah terbiasa dengan teknologi.
- c. Analisis kemampuan prasyarat dan kemampuan awal dilakukan untuk menilai pemahaman materi dan keterampilan dasar peserta didik dalam menggunakan produk yang dikembangkan. Pada tahap ini peneliti mengevaluasi kemampuan awal peserta didik, termasuk pemahaman materi dan keterampilan dalam menyelesaikan tugas, sekaligus mengidentifikasi kendala yang dihadapi oleh guru dalam menyampaikan materi.
 - d. Analisis lingkungan belajar fokus pada faktor lingkungan yang memengaruhi proses belajar peserta didik, termasuk desain lingkungan belajar yang dapat meningkatkan keaktifan peserta didik. Pada tahap ini peneliti melakukan analisis terhadap lingkungan pembelajaran yang diterapkan oleh guru di kelas peserta didik.

3.3.2 Tahap Desain (*Design*)

1) Menentukan Tim Pengembang

Dalam penelitian desain dan pengembangan, melibatkan tim pengembang yang terdiri dari berbagai peran, termasuk pengembang utama, validator ahli materi, validator ahli media, validator ahli bahasa dan pengguna.

2) Menentukan Sumber Daya yang di Butuhkan

Penelitian dan pengembangan berbasis teknologi informasi memerlukan peralatan dan sumber daya seperti perangkat lunak, perangkat keras, komputer, jaringan internet, serta ketersediaan listrik.

3) Menyusun Jadwal Pengembangan

Tim pengembang bekerja sama dalam menyusun jadwal pengembangan yang detail dan berlapis-lapis untuk memastikan pencapaian kemajuan yang terukur. Jadwal ini memungkinkan setiap anggota tim menyelesaikan tugasnya sesuai dengan rentang waktu yang direncanakan.

- 4) Memilih dan Menentukan Cakupan, Struktur, dan Urutan Materi
Produk pembelajaran disesuaikan dengan materi ajar dan pesan-pesan pembelajaran yang dapat berasal dari berbagai sumber, baik cetak maupun elektronik, seperti buku, video pembelajaran, artikel, atau animasi.
- 5) Pembuatan Storyboard
Setiap halaman tampilan dalam produk harus membawa pesan yang jelas sesuai dengan tujuan pengembangan. Bahasa komunikasi seperti bahasa tulisan, visual, suara, dan gerak digunakan pada setiap halaman tampilan untuk menyampaikan pesan dengan efektif.
- 6) Menentukan Spesifikasi Produk
Spesifikasi produk ditetapkan berdasarkan analisis kebutuhan, ketersediaan sumber daya, orientasi pengembangan, dan tujuan produk agar sesuai dengan konteks penggunaannya.
- 7) Membuat Prototipe Produk
Prototipe adalah bentuk awal produk yang menjadi contoh dari produk akhir yang akan dikembangkan. Prototipe menyajikan versi mini atau kecil dari produk untuk memberikan gambaran yang lebih konkret dan mendalam.

Adapun dalam penelitian ini, peneliti merancang tahapan design sebagai berikut:

- 1) Menentukan Tim Pengembang
Menentukan tim pengembang, pada tahap ini akan dibentuk tim pengembang yang melibatkan pengembang utama, validator ahli materi, validator ahli bahasa, validator ahli media, dan pengguna.
- 2) Menentukan Sumber Daya yang di Butuhkan

Menentukan rencana sumber daya, pada langkah ini perencanaan sumber daya akan difokuskan pada teknologi berbasis aplikasi android, perangkat berupa Smartphone, ketersediaan jaringan internet, dan keberlanjutan pasokan sumber Listrik di sekolah tersebut.

3) Menyusun Jadwal Pengembangan

Menyusun jadwal pengembangan, pada tahap ini peneliti merancang jadwal pengembangan sebagai berikut:

Jadwal Pengembangan Bulan Desember hingga Januari	
Waktu	Kegiatan
Minggu 1	Analisis Kebutuhan
Minggu 2	Pembuatan GBPM dan RPP
Minggu 3	Pembuatan Media
Minggu 4	Pembuatan Media
Minggu 5	Pembuatan Media
Minggu 6	Validasi Ahli Instrumen

4) Memilih dan Menentukan Cakupan, Struktur, dan Urutan Materi

Memilih dan menentukan cakupan struktur dan urutan materi, pada tahap ini, perancangan akan melibatkan penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), yang mengatur batasan materi dan merinci urutan materi sesuai dengan struktur yang telah ditetapkan.

5) Pembuatan Storyboard

Pembuatan storyboard, pada tahap ini perancangan akan mencakup pembuatan Garis Besar Program Media (GBPM), yang melibatkan aspek-aspek seperti pokok materi, tujuan pembelajaran umum, tujuan pembelajaran khusus, dan pokok bahasan yang akan dijelaskan dalam GBPM tersebut.

6) Menentukan Spesifikasi Produk

Menentukan spesifikasi produk, pada tahap ini peneliti akan menggunakan unity engine untuk menciptakan media "EkoGeoBiz". Dalam perancangan ini,

akan ada penyesuaian dan pengaturan animasi yang akan diimplementasikan ke dalam "EkoGeoBiz".

7) Membuat Prototipe Produk

Membuat prototipe produk, pada tahap ini perancangan mencakup pembuatan naskah penggunaan "EkoGeoBiz" sebagai konsep dari permainan tersebut.

3.3.3 Tahap Pengembangan (*Development*)

1) Validasi Ahli

Setelah pengembang dan timnya merancang prototipe, langkah selanjutnya adalah memperoleh masukan konseptual melalui proses validasi ahli. Dalam tahap ini, prototipe diberikan kepada ahli sebagai pakar di bidang terkait untuk mendapatkan umpan balik dan saran perbaikan.

2) Validasi Praktisi

Produk yang sedang dikembangkan juga perlu divalidasi oleh praktisi agar dapat memperoleh masukan yang bersifat praktis dan instan. Dalam konteks pengembangan produk pembelajaran di lingkungan perguruan tinggi untuk digunakan di sekolah, guru dapat menjadi validator praktisi. Partisipasi mereka sebagai praktisi memberikan perspektif praktis terkait keefektifan produk dalam implementasi di dunia nyata. Pemikiran praktisi tersebut berperan sebagai jembatan antara pandangan konseptual pakar dan pengguna akhir, khususnya dalam aspek praktikalitas produk.

Adapun dalam penelitian ini, peneliti merancang tahapan development sebagai berikut:

1) Validasi Ahli

Pada penelitian ini, akan dilakukan uji validasi melibatkan tiga aspek, yaitu ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media. Proses validasi akan menggunakan lembar instrumen berupa skala penilaian yang akan diberikan kepada ahli atau validator bersama dengan produk yang telah dikembangkan. Hal ini bertujuan untuk

menguji kelayakan produk berdasarkan pandangan, saran, dan masukan dari berbagai ahli. Evaluasi ini memastikan bahwa produk yang dikembangkan memenuhi standar dan siap untuk diimplementasikan.

2) Validasi Praktisi

Dalam penelitian ini, juga akan dilakukan validasi praktisi yang melibatkan penilaian dari para guru terhadap kelayakan produk berdasarkan tiga aspek yang telah disebutkan sebelumnya. Pendapat dan penilaian dari praktisi akan memberikan perspektif yang praktis terhadap kelayakan produk untuk penggunaan di lingkungan pembelajaran.

3.3.4 Tahap Implementasi (*Implementation*)

Langkah keempat dalam model ADDIE ini yaitu implementasi. Adapun menurut Rusdi. (2018), menjelaskan bahwa pada tahap ini berfungsi sebagai jembatan antara perancang dan partisipan dengan keterlibatan langsung. Pada tahap ini peneliti melakukan kegiatan uji coba dan penyebaran produk, dimana artinya produk yang telah dirancang akan diimplementasikan di lapangan dan diuji oleh partisipan, yang terdiri dari guru dan peserta didik kelas V SD. Adapun setelah produk diuji, langkah selanjutnya yaitu peneliti menyebarkan angket kepada guru dan juga peserta didik kelas V SD untuk mendapatkan tanggapan terhadap produk yang dikembangkan oleh peneliti, yaitu “EkoGeoBiz”.

Implementasi dan evaluasi merupakan tahap yang menghubungkan perancang produk dan pengguna secara langsung. Tahap implementasi melibatkan evaluasi formatif, yang dapat berupa evaluasi satu persatu, evaluasi kelompok kecil, dan uji coba lapangan.

1) Evaluasi Satu-Satu

Evaluasi satu-satu merupakan bagian dari evaluasi formatif yang diujicobakan pada tahap pengembangan produk. Dalam tahap ini, setiap pengguna atau peserta diuji secara individu untuk mendapatkan umpan balik terkait pengalaman pengguna secara langsung.

2) Evaluasi Kelompok Kecil, Uji Coba Kelompok Kecil

Evaluasi kelompok kecil melibatkan partisipasi sejumlah 9 hingga 20 pengguna. Melakukan evaluasi dalam kelompok kecil bertujuan untuk mengumpulkan pandangan dari sejumlah representatif pengguna potensial. Namun, perlu diperhatikan agar jumlah partisipan mencerminkan keragaman populasi calon pengguna.

3) Evaluasi Lapangan, Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan merupakan tahap implementasi produk dalam situasi penggunaan nyata untuk tujuan koreksi dan penyesuaian. Ini adalah jenis evaluasi formatif yang dilakukan dalam lingkungan yang mendekati kondisi penggunaan sehari-hari.

Adapun dalam penelitian ini, peneliti merancang tahapan implementation sebagai berikut:

1) Evaluasi Satu-Satu

Pada tahap evaluasi satu-satu, setiap pengguna atau peserta akan diuji secara individu. Kegiatan ini mencakup interaksi langsung dengan pengguna untuk mendapatkan umpan balik yang detail terkait pengalaman mereka menggunakan produk "EkoGeoBiz". Peneliti akan melibatkan pengguna satu per satu, memperhatikan respon mereka, dan mencatat tanggapan serta saran secara rinci.

2) Evaluasi Kelompok Kecil, Uji Coba Kelompok Kecil

Dalam evaluasi kelompok kecil, sekitar 9 hingga 20 pengguna akan terlibat. Kegiatan ini dirancang untuk mengumpulkan pandangan dari kelompok pengguna yang mewakili beragam karakteristik dan kebutuhan. Penelitian akan memfasilitasi sesi uji coba kelompok kecil di mana pengguna dapat berinteraksi dengan "EkoGeoBiz". Dalam hal ini, fokus akan diberikan pada pengamatan dinamika kelompok dan perolehan umpan balik bersama.

3) Evaluasi Lapangan, Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan melibatkan implementasi produk "EkoGeoBiz" dalam situasi penggunaan nyata yang mendekati kondisi sehari-hari. Penelitian akan membawa produk ke lingkungan pembelajaran yang sebenarnya, seperti di kelas atau laboratorium. Selama uji coba lapangan, peneliti akan memantau secara langsung interaksi antara pengguna dan produk, mencatat tantangan yang mungkin muncul, dan mendokumentasikan respons pengguna terhadap "EkoGeoBiz". Hasil evaluasi lapangan ini akan menjadi dasar untuk penyesuaian dan perbaikan lebih lanjut pada produk.

3.3.5 Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada langkah kelima yaitu tahap evaluasi. Evaluasi pada tahap ini dilakukan setelah melakukan uji coba produk dengan mempertimbangkan masukan dari berbagai ahli, termasuk ahli media, ahli materi, ahli bahasa, guru, serta melibatkan peserta didik dalam uji coba. Setelah itu, data yang diperoleh dari semua tahapan studi digabungkan untuk menyempurnakan temuan studi yang telah diselesaikan. Hal ini bertujuan untuk menciptakan produk berupa media pembelajaran berbasis digital, seperti media ludo digital, yang dapat diterapkan oleh guru atau pihak pendidikan lainnya. Produk tersebut diharapkan dapat berfungsi sebagai fasilitas pembelajaran yang dapat digunakan secara komprehensif oleh guru dan siswa, terutama dalam konteks pembelajaran berbasis digital. Produk ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam melakukan evaluasi sumatif.

Adapun dalam penelitian ini, peneliti merancang tahapan evaluation sebagai berikut:

Langkah terakhir yaitu tahap evaluasi. Peneliti akan melibatkan wawancara setelah implementasi media. Melalui wawancara ini, peneliti akan memeriksa sejauh mana "EkoGeoBiz" berkerja optimal dan sejauh mana produk ini dapat digunakan secara efektif

dalam lingkungan kelas. Proses wawancara ini akan memberikan gambaran langsung tentang pengalaman pengguna, kemudahan penggunaan, dan dampak positif yang mungkin telah dihasilkan oleh "EkoGeoBiz" dalam konteks pembelajaran. Wawancara setelah implementasi ini menjadi langkah penting untuk menilai keberhasilan dan memastikan bahwa produk ini memenuhi harapan serta kebutuhan dalam konteks pengajaran di kelas.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti yaitu wawancara dan angket atau kuisisioner. Menurut pendapat Fadhallah, R. A. (2021) bahwa wawancara ini merupakan bentuk komunikatif yang interaktif antara dua pihak ataupun lebih, di mana salah satu pihak akan bertindak sebagai *interviewer* sedangkan pihak lainnya akan bertindak sebagai *interviewee* (orang yang diwawancarai). Biasanya juga wawancara akan dilakukan secara tatap muka, namun pada beberapa kasus komunikasi ini dapat dilakukan melalui telepon ataupun media komunikasi lainnya. Tujuan utama dari diadakannya wawancara adalah untuk mendapatkan informasi ataupun mengumpulkan data secara langsung dari *interviewee*. Pada tahap ini peneliti menggunakan teknik wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan guru kelas IV di sekolah dasar untuk memperoleh informasi tentang karakteristik peserta didik di kelas tersebut. Informasi yang diperoleh dari hasil wawancara juga akan digunakan oleh peneliti sebagai dasar untuk pengembangan media pembelajaran "EkoGeoBiz" dengan mempertimbangkan karakteristik peserta didik kelas V sebagai salah satu pengguna media "EkoGeoBiz".

Teknik pengumpulan data selanjutnya yaitu angket atau kuisisioner. Penggunaan kuisisioner menurut pendapat Sugiyono (2013) kuisisioner atau angket sebagai teknik pengumpulan data dalam penelitian. Pengumpulan data melalui kuisisioner dilakukan dengan memberikan serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden, yang kemudian dijawab oleh responden sesuai dengan pandangan atau pendapat mereka. Adapun pada pengumpulan data ini, peneliti melibatkan partisipan

yaitu ahli media, ahli materi, guru dan peserta didik kelas V sekolah dasar. Adapun dalam penilaian yang dilakukan oleh partisipan ini dilakukan dengan menggunakan skala likert.

Skala Likert adalah skala ordinal yang digunakan untuk mengukur tingkat persetujuan atau ketidaksetujuan responden terhadap pertanyaan atau pernyataan tertentu. Skala ini biasanya memiliki lima atau lebih pilihan jawaban, seperti “Sangat Setuju”, “Setuju”, “Netral”, “Tidak Setuju”, dan “Sangat Tidak Setuju”. Responden memilih salah satu pilihan yang paling mewakili pandangan mereka terhadap pernyataan atau pertanyaan yang diberikan.

3.5 Instrumen Penelitian

Peneliti menggunakan instrument penelitian untuk mengesahkan data terkait aplikasi “EkoGeoBiz”. Proses pengumpulan data mengacu pada panduan data yang telah dipersiapkan sebelumnya. Instrumen penelitian ini juga dirancang oleh peneliti dengan tujuan untuk mendapatkan dan mengumpulkan data yang akurat terkait analisis pengguna serta uji kelayakan dari aplikasi yang akan diintegrasikan sebagai media pembelajaran di lingkungan sekolah. Alat pengumpulan data yang dipilih oleh peneliti yaitu wawancara dan angket. Adapun pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan pedoman data sebagai berikut:

Tabel 3. 3Data dan Teknik Pengumpulan Data

Diadaptasi Abyadati, S. (2016)

Jenis Data	Sumber Data	Bentuk Instrumen	Teknik Pengumpulan Data
Menganalisis kebutuhan media dalam pembelajaran	Guru dan Peserta Didik	Pedoman Wawancara	Wawancara

Validasi media pembelajaran berbasis aplikasi	Dosen ahli konten, pedagogik, dan media	Angket Validasi	Angket
Respon pengguna media pembelajaran berbasis aplikasi	Guru dan Peserta Didik	Lembar angket dengan skala Likert	Angket

3.5.1 Pedoman Wawancara

Dalam tahap analisis, peneliti memerlukan lembar wawancara sebagai alat untuk mengumpulkan informasi awal mengenai karakteristik peserta didik dan guru dalam proses pembelajaran. Wawancara ini diarahkan kepada peserta didik dan guru dengan tujuan mendapatkan pemahaman lebih dalam terkait konteks pembelajaran. Berikut adalah instrument lembar wawancara yang akan digunakan:

Tabel 3. 4Kriteria Instrumen Wawancara Kepada Peserta Didik

Kriteria	Indikator	Nomor	Jumlah
Minat terhadap pelajaran IPS	Respon terhadap pertanyaan apakah menyukai pelajaran IPS	1	1
Alasan menyukai atau tidak menyukai pelajaran IPS	Penyebutan alasan yang mendukung perasaan suka atau tidak suka terhadap pelajaran IPS	2	1
Pengetahuan tentang pengaruh kegiatan ekonomi terhadap kesejahteraan masyarakat	Kemampuan menyajikan informasi atau pemahaman tentang jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat	3	1

Cara guru menyampaikan materi tentang materi pengaruh kegiatan ekonomi terhadap kesejahteraan masyarakat	Deskripsi proses pengajaran guru terkait materi pengaruh kegiatan ekonomi terhadap kesejahteraan masyarakat	4	1
Sumber belajar yang digunakan saat pembelajaran IPS	Penyebutan sumber-sumber belajar yang biasa digunakan saat mempelajari IPS	5	1
Penggunaan media pembelajaran oleh guru	Respon terhadap penggunaan media pembelajaran IPS oleh guru	6	1
Jenis media pembelajaran yang digunakan guru	Identifikasi media pembelajaran yang digunakan guru saat mengajarkan IPS	7	1
Respon peserta terhadap media pembelajaran guru	Tingkat kepuasan atau ketertarikan peserta terhadap media pembelajaran yang digunakan	8	1
Prefensi (pilihan) terkait media	Preferensi (pilihan) peserta terhadap jenis	9	1

pembelajaran di kelas	media pembelajaran yang diinginkan		
Faktor pendorong semangat belajar di kelas	Identifikasi faktor-faktor yang membuat peserta didik semangat saat belajar di kelas	10	1
Preferensi (pilihan) belajar dengan media berbasis teknologi	Respon terhadap keterbukaan penggunaan media berbasis teknologi saat belajar	11	1
Jumlah			11

Tabel 3. 5Instrumen 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 pengaruh kegiatan ekonomi terhadap kesejahteraan masyarakat?	3
4.	Bagaimana cara guru kamu memberikan materi mengenai pengaruh kegiatan ekonomi terhadap kesejahteraan masyarakat?	4
5.	Apa sumber belajar yang biasa kamu gunakan saat belajar IPS mengenai materi pengaruh kegiatan ekonomi terhadap kesejahteraan masyarakat?	5
6.	Apakah guru menggunakan media pembelajaran saat mengajarkan IPS materi pengaruh kegiatan ekonomi terhadap kesejahteraan masyarakat?	6
7.	Media pembelajaran apa yang digunakan guru saat mengajarkan IPS materi pengaruh kegiatan ekonomi terhadap kesejahteraan masyarakat?	7

Dwi Wulandari, 2024

RANCANG BANGUN APLIKASI PEMBELAJARAN "EKOGEOBIZ" BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPS MATERI PENGARUH EKONOMI TERHADAP KESEJAHTERAAN MASYARAKAT

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

8.	Apakah kamu senang dan tertarik dengan media pembelajaran guru yang kamu gunakan?	8
9.	Media pembelajaran seperti apa yang kamu 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 dengan menggunakan <i>Handphone/Laptop</i> ?	11

Tabel 3. 6Kriteria Instrumen Wawancara Kepada Guru

Kriteria	Indikator	Nomor	Jumlah
Pemahaman guru terhadap kurikulum yang digunakan	Guru dapat menjelaskan kurikulum yang digunakan	1	1
Pemahaman guru terhadap karakteristik peserta didik	Guru dapat mengidentifikasi karakteristik peserta didik	2	1
Pemantauan keaktifan peserta didik selama pembelajaran	Guru dapat menyajikan data atau observasi keaktifan peserta didik	3	1
Pemahaman guru terhadap proses pembelajaran IPS	Guru dapat menjelaskan langkah-langkah proses pembelajaran dengan baik	4	1

Pemahaman guru terhadap metode pembelajaran yang efektif	Guru dapat menyebutkan dan menjelaskan metode pembelajaran yang digunakan	5	1
Pemahaman guru terhadap sumber belajar yang relevan	Guru dapat menyebutkan sumber belajar dan relevansinya dengan materi	6	1
Pemahaman guru terhadap hambatan yang mungkin muncul	Guru dapat mengidentifikasi dan menjelaskan hambatan selama pembelajaran	7	1
Pemahaman guru terhadap efektivitas bahan ajar	Guru dapat memberikan penilaian terhadap efektivitas bahan ajar yang digunakan	8	1
Pemahaman guru terhadap jenis media pembelajaran	Guru dapat menyebutkan jenis-jenis media pembelajaran yang digunakan	9	1
Pemahaman guru terhadap efektivitas media pembelajaran	Guru dapat memberikan penilaian terhadap efektivitas media pembelajaran	10	1
Pemikiran guru terhadap kebutuhan dan manfaat aplikasi	Guru dapat memberikan pandangan dan alasan terhadap kebutuhan aplikasi berbasis android	11	1

Jumlah	11
---------------	----

Tabel 3. 7Instrumen 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 pengaruh kegiatan ekonomi terhadap kesejahteraan masyarakat?	3
4.	Bagaimana proses pembelajaran IPS pada materi pengaruh kegiatan ekonomi terhadap kesejahteraan masyarakat?	4
5.	Apa metode yang digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran IPS materi pengaruh kegiatan ekonomi terhadap kesejahteraan masyarakat?	5
6.	Sumber belajar apa saja yang digunakan pada saat pelaksanaan pembelajaran IPS materi pengaruh kegiatan ekonomi terhadap kesejahteraan masyarakat?	6
7.	Apa saja yang menjadi hambatan pada saat proses pembelajaran IPS materi pengaruh kegiatan ekonomi terhadap kesejahteraan masyarakat?	7
8.	Apakah bahan ajar yang digunakan sudah efektif dalam menunjang pembelajaran IPS materi pengaruh kegiatan ekonomi terhadap kesejahteraan masyarakat?	8

9.	Media pembelajaran seperti apa yang yang biasa digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran IPS materi pengaruh kegiatan ekonomi terhadap kesejahteraan masyarakat?	9
10.	Apakah media pembelajaran yang digunakan sudah efektif dalam menunjang proses pelaksanaan pembelajaran IPS materi pengaruh kegiatan ekonomi terhadap kesejahteraan masyarakat?	10
11.	Jika terdapat media pembelajaran dalam bentuk aplikasi berbasis android untuk menunjang pembelajaran IPS khususnya materi jenis-pengaruh kegiatan ekonomi terhadap kesejahteraan masyarakat, apakah menurut Bapak/Ibu hal tersebut dibutuhkan dan dapat bermanfaat jika diterapkan?	11

3.5.2 Angket Validasi Ahli (Media, Materi, dan Bahasa)

3.5.2.1 Angket Uji Kelayakan oleh Ahli Media

Dalam tahap pengembangan media, validator yang memiliki keahlian di bidang media akan menilai lembar angket validasi untuk media, khususnya media “EkoGeoBiz”. Penilaian ini dilakukan berdasarkan desain dari produk media yang dihasilkan dalam rangka penelitian. Angket penilaian validasi media ini di desain untuk mengumpulkan pandangan dan evaluasi dari ahli media. Produk media pembelajaran “EkoGeoBiz” akan menjali uji kelayakan yang melibatkan penilaian dari seorang ahli media yaitu, dosen PGSD UPI Kampus Cibiru. Adapun indikator yang akan dinilai oleh ahli media ini merujuk pada kerangka kerja Thorn (dalam Azhar, N., & Adri, M., 2008) dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 3. 8 Kriteria Kelayakan Media

Kriteria	Indikator	Nomor	Jumlah
Kelayakan Media	Kemudahan Navigasi	1, 2, 3	3

Dwi Wulandari, 2024

RANCANG BANGUN APLIKASI PEMBELAJARAN “EKOGEOBIZ” BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPS MATERI PENGARUH EKONOMI TERHADAP KESEJAHTERAAN MASYARAKAT

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

	Kandungan Kognisi	4, 5, 6	3
	Presentasi Informasi	7, 8, 9, 10	4
	Integrasi Media	11, 12, 13, 14, 15	5
	Artistic dan Estetika	16, 17, 18, 19	4
	Fungsi Secara Keseluruhan	20, 21, 22	3
Jumlah			22

Tabel 3. 9 Angket Penilaian Kelayakan Media

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian			
		1 (SK)	2 (K)	3 (B)	4 (SB)
Kemudahan Navigasi	1. Penggunaan menu yang mudah dipahami				
	2. Tombol-tombol yang mudah di akses				
	3. Adanya petunjuk penggunaan				
Kandungan Kognitif	4. Adanya kesesuaian materi dengan indikator yang disampaikan				

	5. Tujuan materi dapat dipahami				
	6. Materi yang disampaikan tidak terlalu banyak atau tidak terlalu sedikit				
Presentasi Informasi	7. Penggunaan gambar yang mudah dipahami				
	8. Video yang relevan				
	9. Penyajian informasi teks yang jelas				
	10. Backsound tidak mengganggu penggunaan aplikasi				
Integrasi Media	11. Kesenambungan antara suara (audio) dengan gambar (visual)				
	12. Kesenambungan antara gambar (visual) dengan teks				
	13. Gambar dan audio saling mendukung				
	14. Huruf dan gambar tidak bertumpuk				

	15. Akses pada media sesuai, tidak menyebabkan keluar dari aplikasi				
Artistic dan Estetika	16. Bentuk, warna, ukuran, proporsi sesuai				
	17. Tidak terlalu banyak menggunakan kombinasi huruf sehingga nyaman dipandang				
	18. Media menarik untuk dipandang				
	19. Audio maupun backsound nyaman untuk di dengar				
Fungsi Secara Keseluruhan	20. Tidak adanya eror				
	21. Tombol-tombol berfungsi dengan baik				
	22. Video maupun media lain dapat digunakan tanpa kendala				

3.5.2.2 Angket Uji Kelayakan oleh Ahli Materi

Lembar angket validasi materi digunakan untuk mengevaluasi sejauh mana kelayakan media “EkoGeoBiz” yang berkaitan dengan materi pengaruh kegiatan ekonomi terhadap kesejahteraan masyarakat pada mata

pelajaran IPS Kelas V SD. Adapun ahli materi yang terlibat adalah seorang dosen pendidikan IPS UPI Kampus Cibiru, yang bertugas untuk memvalidasi kesesuaian materi pengaruh kegiatan ekonomi terhadap kesejahteraan masyarakat sebelum diuji cobakan kepada pengguna dalam proses pembelajaran. Dalam proses validasi materi ini, ahli materi menggunakan skala penilaian 1-4 dengan menggunakan skala likert yang mencakup kategori sangat kurang, kurang, baik dan sangat baik. Penilaian ini merujuk pada indikator yang telah dimodifikasi dari standar BNSP 2017. Hasil dari validasi materi ini akan memberikan data yang berguna untuk menilai kelayakan isi materi dan mendapatkan saran dari ahli materi sebagai validator. Saran tersebut nantinya dapat digunakan untuk melakukan revisi terhadap materi pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya, sehingga dapat memperbaiki dan meningkatkan kualitas materi yang disajikan.

Tabel 3. 10 Kriteria Kelayakan Isi Materi

Kriteria	Indikator	Nomor	Jumlah
Kelayakan Materi/Isi	Kesesuaian materi dengan KI dan KD	1, 2, 3	3
	Keakuratan materi	4, 5, 6, 7, 8, 9, 10	7
	Kemutakhiran isi/materi	11, 12, 13, 14, 15	5
	Mendorong rasa ingin tahu	16, 17	2
Jumlah			17

Tabel 3. 11 Angket Penilaian Isi/Materi

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian			
		1 (SK)	2 (K)	3 (B)	4 (SB)
Kesesuaian materi dengan KI dan KD	1. Kelengkapan materi/isi				
	2. Keluasan materi/isi				
	3. Kedalaman materi/isi				
Keakuratan materi	4. Keakuratan konsep dan definisi				
	5. Keakuratan fakta dan data				
	6. Keakuratan contoh dan kasus				
	7. Keakuratan gambar, diagram, dan ilustrasi				
	8. Keakuratan istilah				
	9. Ketepatan notasi, simbol dan ikon				
	10. Keakuratan acuan pustaka				

Kemutakhiran isi/materi	11. Kesesuaian materi dengan perkembangan muatan lokal				
	12. Contoh dan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari				
	13. Gambar ilustrasi sesuai dengan materi yang disampaikan				
	14. Menggunakan contoh permasalahan yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari				
	15. Gambar ilustrasi sesuai dengan materi yang disampaikan				
Mendorong rasa ingin tahu	16. Mendorong rasa ingin tahu				

	17. Menciptakan kemampuan bertanya				
--	------------------------------------	--	--	--	--

3.5.2.3 Angket Uji Kelayakan oleh Ahli Bahasa

Lembar angket validasi bahasa digunakan untuk menilai sejauh mana kelayakan penggunaan bahasa pada media “EkoEgoBiz” terkait dengan materi pengaruh kegiatan ekonomi terhadap kesejahteraan masyarakat di mata pelajaran IPS kelas V SD. Seorang ahli bahasa yaitu seorang dosen pendidikan Bahasa Indonesia dari UPI kampus Cibiru. Adapun ahli bahasa ini terlibat dalam proses ini untuk memvalidasi kesesuaian penggunaan bahasa dalam media “EkoGeoBiz” sebelum diujicobakan kepada pengguna dalam proses pembelajaran. Dalam proses validasi bahasa ini, ahli bahasa menggunakan skala penilaian 1-4 dengan skala Likert yang mencakup kategori sangat kurang, kurang, baik, dan sangat baik. Penilaian ini mengacu pada indikator yang telah dimodifikasi dari standar BNSP 2017. Hasil dari validasi ini memberikan data penting untuk kelayakan bahasa dan mendapatkan saran dari ahli bahasa sebagai validator. Saran tersebut dapat digunakan untuk melakukan revisi terhadap bahasa yang telah dirancang sebelumnya, dengan tujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas penggunaan bahasa dalam materi yang disajikan.

Tabel 3. 12 Kriteria Kelayakan Bahasa

Kriteria	Indikator	Nomor	Jumlah
Kelayakan Kebahasaan	Lugas	1, 2, 3	3
	Komunikatif	4, 5	2

	Dialogis dan interaktif	6, 7	2
	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	8, 9	2
	Sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia	10, 11	2
	Pemakaian istilah, simbol, atau kata	12, 13	2
Jumlah			13

Tabel 3. 13 Angket Penilaian Kebahasaan

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian			
		1 (SK)	2 (K)	3 (B)	4 (SB)
Lugas	1. Ketepatan struktur kalimat				
	2. Keefektifan kalimat				
	3. Kebakuan istilah				
Komunikatif	4. Pemahaman terhadap pesan/informasi				
	5. Keefektifan penyampaian pesan/informasi secara visual,				

	audio, dengan bantuan gambar				
Dialogis dan interaktif	6. Kemampuan memotivasi peserta didik				
	7. Kemampuan mendorong keterampilan mengamati				
Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	8. Sesuai dengan perkembangan intelektual peserta didik				
	9. Sesuai dengan perkembangan emosional peserta didik				
Sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia	10. Ketepatan tata bahasa				
	11. Ketepatan ejaan tulisan				
Pemakaian istilah, simbol, kata	12. Konsistensi penggunaan istilah				
	13. Konsistensi penggunaan simbol atau ikon				

3.5.3 Angket Respon Pengguna (Guru dan Peserta Didik)

3.5.3.1 Angket Respon Guru

Angket respon guru dimaksudkan untuk mengevaluasi sejauh mana kelayakan penggunaan media “EkoGeoBiz” dalam proses pembelajaran. Penilaian respon guru terhadap media ini dilakukan dengan skor penilaian 1-4 menggunakan skala Likert dengan melibatkan kategori sangat kurang, kurang, baik, sangat baik. Kriteria-kriteria dalam angket respon guru ini mencakup hal-hal berikut ini :

Tabel 3. 14 Kriteria Angket Respon Guru

Penilaian Guru	Aspek	Nomor	Jumlah
	Materi /Isi	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10	10
	Kebahasaan	11, 12, 13, 14, 15	5
	Media	16, 17, 18, 19, 20	5
Jumlah			20

Tabel 3. 15 Angket Respon Guru

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian			
		1 (SK)	2 (K)	3 (B)	4 (SB)
Materi/Isi	1. Kesesuaian KI dan KD				
	2. Kelengkapan isi/materi pembelajaran				

Dwi Wulandari, 2024

RANCANG BANGUN APLIKASI PEMBELAJARAN “EKOGEOBIZ” BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPS MATERI PENGARUH EKONOMI TERHADAP KESEJAHTERAAN MASYARAKAT

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

	3. Kesesuaian fakta				
	4. Ketepatan konsep dan definisi				
	5. Ketepatan istilah				
	6. Ketepatan contoh				
	7. Ketepatan gambar				
	8. Menggunakan contoh dan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari				
	9. Isi/materi mendorong rasa ingin tahu siswa				
	10. Isi/materi menciptakan kemampuan bertanya				
Kebahasaan	11. Bahasa mudah dimengerti				
	12. Penggunaan bahasa sesuai kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar				
	13. Menciptakan komunikasi interaktif				
	14. Penyampaian pesan/informasi secara <i>visual</i> efektif dengan bantuan gambar				
	15. Kemampuan mendorong berpikir kritis				

Media	16. Kerapian tampilan pada media pembelajaran				
	17. Penampilan unsur tata letak media memiliki kesesuaian serta konsisten				
	18. Tampilan media pembelajaran menggambarkan isi/materi yang diajarkan				
	19. Secara keseluruhan huruf dapat terbaca dengan baik				
	20. Penyajian keseluruhan tampilan kreatif dan menarik				

3.5.3.1 Angket Respon Peserta Didik

Angket respon peserta didik digunakan dengan tujuan untuk mengevaluasi sejauh mana kelayakan penggunaan media “EkoGeoBiz” dalam proses pembelajaran. Proses validasi respon media oleh peserta didik dilakukan dengan skor penilaian 1-4, menggunakan skala Likert yang mencakup kategori sangat kurang, kurang, baik, sangat baik. Kriteria dalam angket respon peserta didik mencakup hal-hal berikut ini:

Tabel 3. 16 Kriteria Angket Respon Peserta Didik

Penilaian	Aspek	Nomor	Jumlah

Peserta Didik	Materi /Isi	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7	7
	Kebahasaan	8, 9, 10	3
	Media	11, 12, 13	3
Jumlah			13

Tabel 3. 17 Angket Respon Peserta Didik

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian			
		1 (SK)	2 (K)	3 (B)	4 (SB)
Materi / Isi	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 yang 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 dimengerti				
	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				

3.6 Teknik Analisis Data

Data penelitian ini diperoleh melalui pengujian keberlanjutan produk, melibatkan ahli dalam dua bidang, yaitu ahli materi dan ahli media. Penelitian ini akan menggunakan dua pendekatan analisis data yaitu kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Data yang dianalisis mencakup ulasan dari ahli materi, ahli media, guru dan peserta didik. Adapun teknik analisis data yang digunakan mencakup deskripsi dari semua masukan, tanggapan dan saran yang diperoleh melalui instrumen penelitian. Data dikumpulkan melalui angket yang diberikan kepada partisipan, disusun dengan

panduan skala likert menggunakan skor (1-4). Untuk mengelola data, analisis presentase dari nilai rata-rata setiap bagian angket akan dilakukan. Rumus perhitungan presentase nilai rata-rata akan digunakan dalam proses analisis data.

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

Keterangan :

Ps : Presentase

S : Jumlah skor yang diperoleh

N : Jumlah skor ideal

Penilaian data menggunakan skor dari skala Likert yang diperoleh dari lembar instrument yang telah diisi oleh ahli media, ahli materi, guru, dan peserta didik. Adapun kategori skor berdasarkan skala likert adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 18 Kategori Skor Berdasarkan Skala Likert

Sangat Baik	Baik	Kurang Baik	Sangat Kurang baik
4	3	2	1

Tabel 3. 19 Kriteria Validitas Instrumen Penelitian

Skor Rata-Rata	Kategori
Angka 0% - 25%	Sangat Kurang Baik
Angka 26% - 50%	Kurang Baik
Angka 51% - 75%	Baik
Angka 76% - 100%	Sangat Baik

Sumber: Riduwan (dalam Ramadhan, F., 2017)

Berdasarkan tabel kriteria validitas instrumen penelitian diatas, analisis data dalam penelitian ini menggunakan kategori sebagai berikut, jika hasil presentase kurang dari atau sama dengan 26% maka media dianggap sangat tidak layak digunakan. Jika hasil presentase kurang dari atau sama dengan 51% media dianggap kurang baik untuk digunakan. Jika hasil presentase kurang dari atau sama dengan 76% maka dianggap layak atau baik digunakan. Sedangkan jika hasil presentasi lebih dari atau sama dengan 76% media dianggap sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

3.7 Penarikan Kesimpulan

Pada bagian penarikan kesimpulan ini berisi tentang kesimpulan yang didapat peneliti lalu ditarik untuk melaksanakan generalisasi terhadap hasil data dan menjawab rumusan masalah yang telah ditentukan. Sedangkan untuk hasil penelitian ini adalah mengenai “Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran “Ekogeobiz” Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran IPS Materi Pengaruh Ekonomi Terhadap Kesejahteraan Masyarakat”.