

BAB III

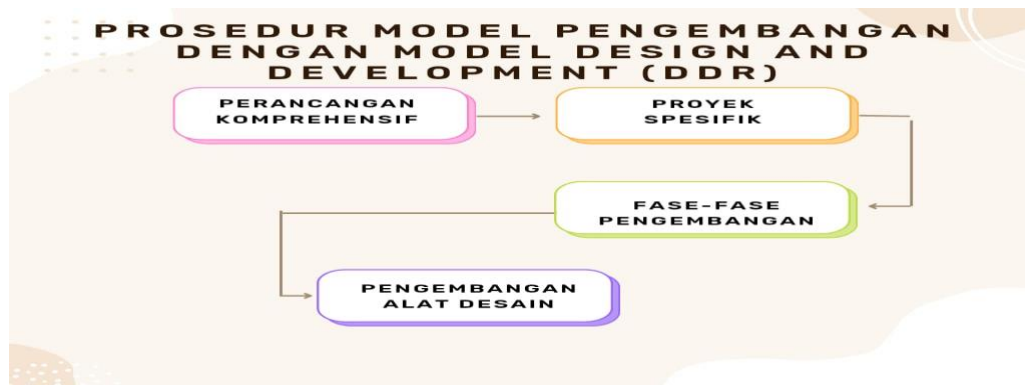
METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Model penelitian dan pengembangan yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah *Design and Development Research* (DDR). Model Design and Development Research (DDR) merupakan pendekatan penelitian yang dirancang untuk mengembangkan dan mengevaluasi produk atau sistem secara sistematis dan berbasis bukti. Model ini pertama kali diperkenalkan oleh Riche dan Klein pada tahun 2007 sebagai kerangka kerja yang bertujuan mengintegrasikan proses desain, pengembangan, dan pengujian dalam suatu penelitian. Desai dengan DDR melibatkan serangkaian tahapan iteratif, mulai dari identifikasi kebutuhan, perancangan produk awal, pengujian, hingga evaluasi untuk memastikan bahwa produk atau sistem yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan pengguna dan tujuan yang telah ditetapkan. Model ini tidak hanya berfokus pada penciptaan produk yang inovatif, tetapi juga memberikan landasan teoritis dan metodologis yang kuat untuk meningkatkan validitas dan reliabilitas hasil penelitian. Melalui penerapan DDR, peneliti dapat menghasilkan solusi yang relevan dan aplikatif dalam konteks tertentu, baik di bidang pendidikan, teknologi, maupun industri lainnya.

Model ini, yang populer disebut sebagai penelitian DDR, utamanya digunakan untuk menciptakan produk baru yang dapat meningkatkan kinerja dalam pembelajaran, seperti media pembelajaran. Selain itu, DDR juga digunakan untuk memecahkan masalah praktis dalam penelitian pendidikan dan pembelajaran. *Design and Development Research* (DDR) merupakan model penelitian instruksional yang melibatkan perancangan, desain, evaluasi, dan implementasi produk yang memenuhi kriteria konsistensi dan efektivitasnya (Riche & Klein, 2007). DDR didefinisikan sebagai studi sistematis tentang proses desain, pengembangan, dan evaluasi dengan tujuan membangun dasar empiris untuk penciptaan produk dan alat instruksional dan

noninstruksional, serta model baru atau yang ditingkatkan yang mengatur pengembangannya (Riche & Klein, 2007). Adapun diagra prosedur dalam pengembangan dengan *design and development research*.



Gambar 3. 1 Diagram 1 Alur Prosedur Dalam Pengembangan dengan Design and Development
Sumber Richey (2009)

Penelitian DDR mencakup beberapa komponen utama, yaitu *comprehensive design and development project, specific project, phases, dan design and development tools* (Richey, 2009). Proses ini melibatkan investigasi disiplin yang dilakukan dalam konteks pengembangan produk atau program untuk tujuan meningkatkan hal yang sedang dikembangkan atau pengembang(Rayanto & Sugianti, 2020). Tujuan utama dari penelitian DDR adalah untuk meningkatkan stok pengetahuan, termasuk pengetahuan tentang manusia, budaya, dan masyarakat, serta menggunakan pengetahuan ini untuk merancang aplikasi baru (Cororaton, 2003). Dalam konteks pendidikan, DDR digunakan untuk merancang pembelajaran yang lebih bermakna dengan mendesain proses pembelajaran secara sistematis. Penelitian DDR telah diterapkan dalam berbagai bidang, termasuk sistem informasi dan pendidikan. Dalam pendidikan, DDR digunakan untuk menciptakan dan mengevaluasi artefak teknologi informasi yang dimaksudkan untuk memecahkan masalah terkait dengan sistem informasi dan proses pembelajaran (Hevner et al., 2004;Riche & Klein, 2007).Prosedur dalam penelitian DDR terdiri dari beberapa tahap, yaitu perancangan komprehensif, proyek spesifik, fase-fase

Tri Syamsijulianto, 2025

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GO BUYA UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA DAN KEWARGAAN PESERTA DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR DI PERBATASAN KECAMATAN ENTIKONG KALIMANTAN BARAT

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

pengembangan, dan pengembangan alat desain (Richey, 2009) Setiap tahap ini dilakukan secara sistematis untuk memastikan bahwa produk yang dihasilkan efektif dan konsisten. Dengan menggunakan model penelitian DDR, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan efektif seperti Go Buya untuk meningkatkan literasi budaya dan kewargaan peserta didik kelas IV SD di perbatasan Kabupaten Entikong Kalimantan Barat. Model ini memungkinkan peneliti merancang, mengembangkan dan mengevaluasi produk pembelajaran secara sistematis, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

B. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

Instrumen penelitian merupakan alat bantu untuk proses pengumpulan data. Penelitian ini menekankan pentingnya mengembangkan dan mengkalibrasi instrumen penelitian untuk memastikan data yang dikumpulkan akurat dan sah (Polit, 2017). Validitas dan reliabilitas instrumen harus dijadikan prioritas dalam setiap penelitian. Instrumen yang digunakan dalam pengembangan produk ini berupa observasi, draf awal, kuesioner dengan skala likert, lembar validasi, lembar kegiatan Peserta Didik terkait tes evaluasi, *forum group discussion (FGD)*. Draft awal digunakan untuk dapat untuk melihat ketergunaan dari media *Go Buya* itu sendiri serta bagaimana bentuk dari penelitian yang akan dilakukan, kuesioner digunakan untuk mendapatkan informasi dari guru dan untuk melihat seberapa paham peserta didik produk yang diberikan kuesioner angket berupa soal untuk guru sebanyak 20 soal dengan model *ceklist* yang menggunakan skala Guttman dengan interval “ya” dan “tidak” serta untuk peserta didik 15 soal. Model yang digunakan dalam kuesioner ini adalah model *checklist* adapun untuk penskorannya menggunakan skala Guttman dengan interval “ya” dan “tidak”. Untuk ahli media pembelajaran menggunakan skala likert interval 4, 3, 2, 1. Sedangkan untuk evaluasi terhadap kelayakan media pembelajaran digunakan soal essay sebanyak 10 soal.

Tri Syamsijulianto, 2025

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GO BUYA UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA DAN KEWARGAAN PESERTA DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR DI PERBATASAN KECAMATAN ENTIKONG KALIMANTAN BARAT

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

Tabel 3. 1 Rubrik Kelayakan Soal Essay

Kriteria	Deskripsi	Skor
Kejelasan Pertanyaan	Pertanyaan harus jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik. Apakah pertanyaan tidak ambigu?	1-4
Relevansi dengan Materi Pembelajaran	Apakah pertanyaan berkaitan langsung dengan materi yang telah diajarkan?	1-4
Tingkat Kesulitan	Apakah tingkat kesulitan soal sesuai dengan kemampuan peserta didik?	1-4
Keterbukaan untuk Berpikir Kritis	Apakah soal mendorong peserta didik untuk berpikir kritis dan memberikan jawaban yang mendalam?	1-4
Keseluruhan Struktur Soal	Apakah struktur soal terorganisir dengan baik dan mengikuti urutan logis?	1-4
Panjang Jawaban yang Diharapkan	Apakah soal memberikan ruang bagi peserta didik untuk menjawab secara komprehensif?	1-4

Dengan menggunakan rubrik ini, diharapkan evaluasi terhadap soal essay menjadi lebih objektif dan terukur, serta membantu dalam meningkatkan kualitas soal di masa depan.

Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

No	Rumusan Masalah	Indikator	Sumber Data	Jenis Instrumen	Item	Jmlh Soal
1	Bagaimana kondisi aktual pembelajaran Pendidikan Pancasila dalam lingkup Literasi budaya dan kewargaan di sekolah dasar perbatasan Entikong?	Bagian Pembuka	Buku Ajar, Guru, Peserta didik dan Sekolah serta semua stake holder terkait	Obserevasi dan Wawancara	1, 2, 3, 4, 5	5
		Bagian Inti			6, 7, 8	3
		Bagian Penutup			9, 10	2
2	Bagaimanakah rancangan media pembelajaran Go Buya dalam meningkatkan Literasi budaya dan kewargaan di sekolah dasar perbatasan Entikong?	Validasi Ahli Materi				
		Kesesuaian materi dengan Capaian dan Tujuan Pembelajaran	Pakar/ Ahli Materi	Angket	1,2,3	3
		Keakuratan materi dengan karakteristik peserta didik.			4,5,6,7,8,9, 10	7
		Pendukung materi pembelajaran			11,12,13,14,15,16	6
		Kemutahiran materi			17,18,19,20	4
		Validasi Ahli Media				
		Substansi	Pakar/ Ahli Media	Angket	a,b,c,d,e,f	6
		Desain dan Tampilan			a,b,c,d,e,f	6
		Kegunaan Media			a,b,c,d,e,f,g,h,i	9
		Ilustrasi (Gambar)			a,b,c,d	4
Huruf	a,b,c,d,e	5				
3		Praktikalitas Respons Guru				

Tri Syamsijulianto, 2025

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GO BUYA UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA DAN KEWARGAAN PESERTA DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR DI PERBATASAN KECAMATAN ENTIKONG KALIMANTAN BARAT

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

No	Rumusan Masalah	Indikator	Sumber Data	Jenis Instrumen	Item	Jmlh Soal	
	Bagaimana mengembangkan media pembelajaran <i>Go Buya</i> yang layak untuk meningkatkan Literasi budaya dan kewargaan di sekolah dasar kelas IV di perbatasan Entikong?	Kesesuaian produk dengan CP (Capaian Pembelajaran) untuk karakteristik peserta didik dalam mengembangkanranah kognitif	Wali Kelas	Angket	1,2, 3,4,17	5	
		Mengembangkanranah afektif			5, 6, 7, 8, 19	5	
		Mengembangkanranah psikomotorik			9, 10, 11, 18, 20,21	6	
		Kelayakanproduk			12, 13, 14, 15, 16	5	
		Praktikalitas Respons Peserta Didik					
		Keefektifan penggunaan media Pembelajaran	Peserta Didik	Angket	1, 2, 3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15	15	
	Bagaimanakah efektivitas media pembelajaran <i>Go Buya</i> dalam meningkatkan Literasi budaya dan kewargaan di sekolah dasar perbatasan Entikong? ?	Melalui proses penerapan media pembelajaran <i>Go Buya</i> Peserta Didik dapat menjelaskan bentuk keragaman sosial, dan budaya gotong royong, kompak Bersatu dan dan Bahasa pemersatu	Peserta Didik Kelas IV	Tes	1	1	
		Melalui kegiatan penerapan media pembelajaran <i>Go Buya</i> Peserta Didik dapat menghubungkan bentuk keragaman, sosial, dan budaya gotong royong, kompak Bersatu dan dan Bahasa pemersatu			2	1	
		Melalui kegiatan penerapan media pembelajaran <i>Go Buya</i> Peserta Didik dapat menguraikan bentuk keragaman, sosial, dan budaya gotong royong, kompak Bersatu.			3	1	
		Melalui kegiatan penerapan media pembelajaran <i>Go Buya</i> Peserta Didik menyimpulkan pengetahuan yang peserta didik tentang keragaman social dan budaya.			4	1	

Tri Syamsijulianto, 2025

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GO BUYA UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA DAN KEWARGAAN PESERTA DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR DI PERBATASAN KECAMATAN ENTIKONG KALIMANTAN BARAT

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

No	Rumusan Masalah	Indikator	Sumber Data	Jenis Instrumen	Item	Jmlh Soal
		Melalui kegiatan menggunakan media pembelajaran Go Buya Peserta Didik dapat menelaah isi dari pembelajaran dengan game untuk pembelajaran tentang keragaman sosial budaya			5	1

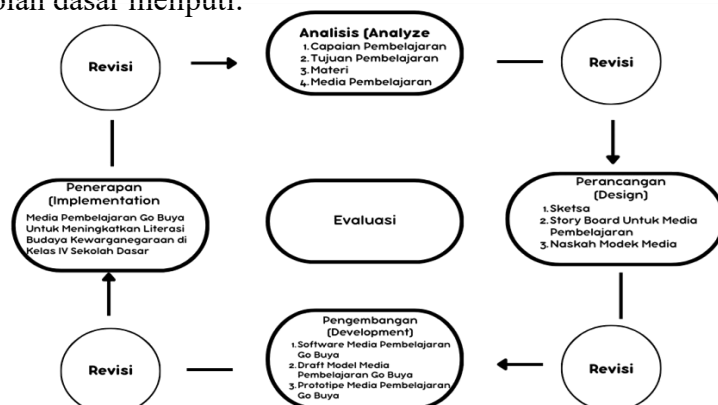
Tri Syamsijulianto, 2025

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GO BUYA UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA DAN KEWARGAAN PESERTA DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR DI PERBATASAN KECAMATAN ENTIKONG KALIMANTAN BARAT

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

C. Prosedur Pengembangan

Adapun untuk model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan ADDIE (*analyze, design, development, implementation, and evaluation*) yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda sejak 1990-an. ADDIE sendiri merupakan model pengembangan yang sistematis, dan prosedural. menurut Yong et al (2014) model pengembangan ADDIE adalah proses instruksional dalam merancang dan mengembangkan kepelatihan. Sejalan dengan itu Asist & Sezer (2013) menyebutkan model ADDIE merupakan jenis intruksional yang memiliki fokus pada pencapaian tujuan kelompok studi dengan perhatian bahwa strategi dan teknologi menjadi langkah untuk dipertimbangkan. Menurut Branch (2009) langkah-langkah dari prosedur penelitian dengan menggunakan model ADDIE ada empat yakni *analyze, design, development, implementation, dan evaluation*. Berdasarkan beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa model ADDIE salah satu model yang dapat digunakan dalam melakukan pengembangan baik itu bahan ajar, model, materi audiovisual, dan media pembelajaran, pada model ini yang menjadi fokus adalah pada jenis instruksional dan perancangannya yang sistematis dan prosedural. Prosedur yang akan digunakan dalam pengembangan media pembelajaran Go Buya untuk pembelajaran pendidikan Pancasila dalam literasi budaya dan kewargaan di sekolah dasar meliputi.



Gambar 3. 2 Gambar Bagan 3.1 Model penelitian dan pengembangan ADDIE
Sumber Branch (2009)

Tri Syamsijulianto, 2025

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GO BUYA UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA DAN KEWARGAAN PESERTA DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR DI PERBATASAN KECAMATAN ENTIKONG KALIMANTAN BARAT

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

Prosedur yang dapat diterapkan dalam setiap langkah dilakukan secara sistematis. Menurut Tegeh, Dantes, & Pudjawan (2014) menyebutkan bahwa model ADDIE disusun secara terprogram dan terurut atau terstruktur serta sistematis dan pada model ini juga memiliki lima langkah yang dapat diimplementasi dengan mudah dipahami salah satu produk yang dapat dikembangkan dengan *ADDIE* yakni media pembelajaran. Adapun untuk langkah yang dapat dilakukan yakni dengan melakukan analisis terlebih dahulu bagaimana penggunaan media pembelajaran yang digunakan di sekolah; kemudian melakukan rancangan media *Go Buy* yang digunakan sebagai alternatif untuk dapat diimplementasikan; mengembangkan produk atau *prototype* media *Go Buy*; melakukan implementasi produk atau *prototype* media *Go Buy*; dan hal terakhir yang dapat dilakukan adalah melakukan evaluasi produk atau *prototype* dari media *Go Buy* yang dikembangkan, untuk melihat hal-hal yang harus dilakukan revisi produk tersebut.

Sejalan dengan itu menurut Aldoobie (2015) menjelaskan ada beberapa langkah dalam penerapan model ADDIE dalam proses pengembangan meliputi *analysis phase* (fase analisis), *design phase* (fase merancang atau fase rancangan), *development phase* (fase mengembangkan), *implementation phase* (fase mengimplementasikan), dan yang terakhir berupa *evaluation phase* (fase evaluasi). Jadi berdasarkan kedua pendapat tersebut dapat kita simpulkan bahwa dalam penerapan model ADDIE ini lima langkah yang harus dilaksanakan, sehingga mencapai tujuan yang diharapkan, adapun lima langkah tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Tahap Analisis (*Analyze*)

Tahap ini dilakukan dengan tujuan untuk melakukan analisis terhadap kompetensi dasar dari materi yang hendak di selesaikan permasalahannya, selain itu juga adanya analisis karakteristik peserta didik. sejalan itu menurut Tegeh, Dantes, & Pudjawan (2014) analisis dilakukan kepada peserta didik dengan tujuan kompetensi yang dikembangkan

disesuaikan capaian indikasi proses belajar, analisis materi sesuai dengan kompetensi yang akan dikembangkan.

2. Perencanaan atau perancangan (*Design*)

Perencanaan sendiri yang penting untuk diperhatikan adalah tujuan dari produk yang akan dikembangkan, adapun yang menjadi tujuan dari pengembangan media ini adalah untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik mengenai budaya didaerahnya yang mungkin belum pernah ia dengar atau belum diketahuinya dengan adanya media ini memberikan pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik, adapun tujuan yang lainnya penelitian ini adalah peserta didik dapat memahami berbagai pengetahuan baru yang belum pernah ia ketahui. Menurut Tegeh, Dantes, & Pudjawan, (2014) pada tahap ini beberapa hal yang dapat dilakukan adalah pembelajaran dirancang sesuai kemampuan yang dimiliki peserta didik, materi pembelajaran yang akan dipelajari, penentuan tingkat penguasaan materi, dan adanya evaluasi yang dilakukan.

3. Mengembangkan (*Development*)

Proses pada tahap ini merupakan inti dari pengembangan sebuah media pembelajaran, karena prototype atau produklah yang diharapkan dari sebuah pengembangan. Menurut (Aldoobie, 2015) pada proses pengembangan hal yang harus diperhatikan dimulai sejak fase pertama berupa analisis kebutuhan hingga perancangan bila kedua tahap tersebut telah dilaksanakan dengan benar melakukan pengembangan akan lebih mudah.

Pada tahap pengembangan juga dilakukan dalam hal untuk membuat media *real* atau tahap yang harus menjadi tolak keberhasilan dari sebuah pengembangan. Menurut Tegeh, Dantes, & Pudjawan (2014) menjelaskan bahwa pada tahap pengembangan *prototype Go Buy*, hal yang dilakukan peneliti setelah semanya lengkap persiapkan yakni mengembangkan media pembelajaran yang diperhatikan itu siklus penelitian dan pengembangan untuk membuat desain media pembelajaran Go Buy, adapun media yang

Tri Syamsijulianto, 2025

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GO BUYA UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA DAN KEWARGAAN PESERTA DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR DI PERBATASAN KECAMATAN ENTIKONG KALIMANTAN BARAT

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

akan dikembangkan ini harus divalidasi oleh ahli, sehingga diharapkan adanya masukan utilitas perbaikan *prototype* dari media pembelajaran Go Buy. media ini juga dilakukan validasi oleh beberapa ahli yang berkompeten dengan bidangnya. Merancang produk awal ini dilakukan validasi sebagai berikut:

a. Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh satu orang dosen yang berkompeten pada bidang media *pembelajaran*, dengan kualifikasi yang ditentukan minimal S3 (Doktor), serta ahli setidaknya memiliki pengalaman dalam bidangnya. Adapun untuk mengetahui kevalidan dari media yang digunakan dalam hal ini diperlukan lembar validasi ahli media pembelajaran yang bertujuan untuk mendapatkan data yang relevan berupa penilaian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan, serta untuk mendapatkan masukan dan saran guna perbaikan *prototype* yang dikembangkan.

b. Ahli Materi

Validasi Materi dilakukan oleh satu orang dosen dengan minimal kualifikasi S3 (Doktor) dan berpengalaman dibidangnya. Adapun lembar validasi media oleh ahli materi bertujuan untuk mendapatkan masukan, saran, dan pendapat mengenai kesesuaian materi dengan media yang dikembangkan, serta ketepatan dan kesesuaian dengan kompetensi dasar dengan materi yang ada.

c. Ahli Budaya

Validasi dilakukan oleh ahli budaya yang sudah melaksanakan kegiatan kebudayaan tersebut sudah lama lebih dari 3 tahun. Validasi ahli budaya dilakukan oleh seorang panglima muda dari kerajaan Sanggau dan berpengalaman dibidangnya. Tujuan dari validasi ini adalah untuk mengetahui keterbutuhan dan masukan serta saran dari ahli terkait dengan media pembelajaran yang dikembangkan terkait dengan budaya Entikong Sanggau.

Tri Syamsijulianto, 2025

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GO BUYA UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA DAN KEWARGAAN PESERTA DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR DI PERBATASAN KECAMATAN ENTIKONG KALIMANTAN BARAT

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

d. Pengguna

Penerapan media pembelajaran Go Buya dilakukan dengan melibatkan satu orang guru minimal kualifikasi pendidikan S1 (Sarjana) dan berpengalaman dibidangnya. Lembar angket diberikan pada penerapan bertujuan untuk mendapatkan data berupa penilaian kelayakan dari media pembelajaran tersebut, kesesuaian antara media pembelajaran yang dibuat dengan kompetensi dasar serta kesesuaian antara tema yang ada pada kurikulum serta kesesuaian antara proses pembelajaran yang akan dikembangkan pada media ini.

4. Tahap Implementasi (Implement)

Tahap implementasi ini dilakukan setelah prototype siap diuji hal selanjutnya yang harus dilakukan oleh pengembang atau peneliti adalah melakukan ujicoba atau implementasi media pembelajaran Go Buya. Menurut Tegeh, Dantes, & Pudjawan (2014) implementasi dilakukan dalam rangka untuk mengetahui pengaruh terhadap kualitas dari prototype produk yang meliputi keefektifan, kemenarikan, dan efisiensi proses pembelajaran, atau produk prototype tersebut wajib dilakukan ujicoba untuk mengetahui tingkat kemenarikan, keefektifan dan efisiensinya. Selain itu menurut Aldoobie (2015) pada tahap ini hal yang hendak diperhatikan berupa melatih para instruktur, mempersiapkan para peserta didik, dan pengorganisasian lingkungan belajar, sehingga tindakan yang dapat dilakukan implementasi agar tahu mengenai keefektifan, keefisiensi dari media yang dikembangkan, serta kemarikannya.

5. Evaluasi (Evaluation)

Tahap terakhir ini dilakukan dalam rangka untuk mengetahui lebih dalam berkaitan dengan media yang diterapkan. Evaluasi sumatif dilakukan pada akhir program untuk melihat pengaruh dari media pembelajaran yang dilakukan, sedang evaluasi formatif berupa pengumpulan data pada setiap tahap yang digunakan untuk penyempurnaan. Sejalan dengan itu menurut Aldoobie (2015) tahap ini dilakukan untuk memastikan bahwa media yang

Tri Syamsijulianto, 2025

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GO BUYA UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA DAN KEWARGAAN PESERTA DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR DI PERBATASAN KECAMATAN ENTIKONG KALIMANTAN BARAT

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

kembangkan telah mencapai tujuan dari desain instruksional yang di rencanakan. Selain itu Cheung (2016) tahap evaluasi digunakan untuk mengetahui efektifitas dari penerapan media pembelajaran yang berikan, selain itu pada tahap ini untuk mendapatkan umpan balik.

D. Jenis Data

Jenis data didalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif yang digunakan dari hasil wawancara dan observasi yang berupa kritik, saran, dan ahli media, ahli materi, serta ahli penerapan lapangan, selain itu adanya masukan dari berbagai sumber mengenai media yang dikembangkan juga menjadi pertimbangan revisi media pembelajaran Go Buya, penggunaan data kualitatif juga dimaksudkan untuk mengumpulkan informasi, melalui diskusi terfokus dengan subjek yang dikenakan penelitian. Hal ini dimaksudkan untuk penyempurnaan produk dari media pembelajaran Go Buya, sebelum menjadi produk final serta diimplementasikan dikelompok besar atau kelas.

Data kuantitatif digunakan untuk uji kelayakan produk media pembelajaran Go Buya, peneliti mengumpulkan data ahli media pembelajaran, ahli materi, dan ahli lapangan atau praktisi, selain itu data kuantitatif juga untuk mengetahui respon dari peserta didik terhadap produk media pembelajaran Go Buya, data yang digunakan berupa kuesioner untuk dijawab oleh peserta didik, data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian terhadap media pembelajaran Go Buya yang ada pada kuisiioner yang sebarakan, data-data tersebut berupa angka secara keseluruhan dari kuesioner yang diberikan kepada peserta didik serta dari kuesioner yang diberikan kepada validator.

E. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan bagian yang sangat penting dari sebuah penelitian, karena analisis data dapat memberikan arti dari peneltian yang dilakukan serta memberikan makna dalam memecahkan masalah berkaitan dengan proses pembelajaran melalui penelitian. Teknik analisis yang

Tri Syamsijulianto, 2025

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GO BUYA UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA DAN KEWARGAAN PESERTA DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR DI PERBATASAN KECAMATAN ENTIKONG KALIMANTAN BARAT

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

digunakan adalah dengan melihat persentase dari analisis dan penilaian subjek pengembangan dalam menilai kelayakan, kualitas dan keterterimaan. Responden akan dimaknai dengan hasil yang diperoleh melalui pemberian tes yang dilakukan.

Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik analisis deskriptif. Teknik ini digunakan untuk menilai kelayakan dari media pembelajaran *Go Buy* serta tingkat kualitas produk *Go Buy* yang dikembangkan. Analisis ini juga dilakukan untuk mendeskripsikan persentase keberhasilan dari uji coba dari hasil penelitian berupa data dari aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Untuk merevisi hasil produk dari pengembangan media pembelajaran *Go Buy* ini menggunakan diskusi dengan beberapa pihak yang terlibat dalam penelitian ini misalnya ahli media, materi, penerapan lapangan, dan peserta didik yang di uji coba.

Data respon yang diberikan oleh peserta didik dari kuesioner yang telah disebarkan serta diisikan oleh peserta didik, ahli media pembelajaran, ahli materi, ahli budaya dan ahli penerapan pembelajaran atau praktisi lapangan. Penskoran yang dilakukan dalam penentuan kelayakan dan keefektifan pengembangan media pembelajaran *Go Buy* menggunakan skala likert.

Tabel 3. 3 Kategori Skor

Kategori skor	Kategori Validitas	Keterangan
25-55	Tidak Valid	Tidak boleh digunakan
56-70	Cukup Valid	Boleh digunakan setelah revisi besar
71-85	Valid	Boleh digunakan dengan revisi kecil
86-100	Sangat Valid	Sangat baik untuk digunakan

Sumber Akbar (2013)

Tabel 3. 4 Kategori Skor Untuk Validasi Terhadap Angket Peserta Didik

Kategori skor	Kategori Validitas
00% -40%	Sangat tidak valid, sangat tidak efektif, sangat tidak tuntas, tidak bisa digunakan
41% -60%	Cukup valid, kurang efektif, kurang tuntas, perlu perbaikan besar, disarankan tidak dipergunakan
61% -85%	valid, cukup efektif, cukup tuntas, dapat digunakan namun perlu revisi kecil
81% -100%	Sangat valid, sangat efektif, sangat tuntas, dapat digunakan tanpa perbaikan

Sumber Akbar (2013)

Tri Syamsijulianto, 2025

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GO BUYA UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA DAN KEWARGAAN PESERTA DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR DI PERBATASAN KECAMATAN ENTIKONG KALIMANTAN BARAT

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

Untuk menghitung tingkat keefektifan media pembelajaran *Go Buya* dilakukan dengan melihat kriteria keefektifan:

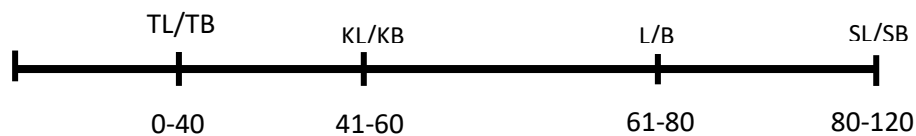
$$V - ah = \frac{TSe}{TSh} \times 100$$

Keterangan:

$V - ah$: Validasi Ahli
 TSe : Total Skor Empirik
 TSh : Skor Maksimal Yang Diharapkan

Sumber Akbar (2013)

Peneliti telah membatasi kriteri valid yaitu peneliti menetapkan pada rentang skor kevalidan minimal “B” (valid) yaitu pada rentang 61%-85%. Pada penafisan skor total untuk menentukan skor total dari validasi untuk Silabus, RPP, dan Evaluasi. Skor rata-rata yang diperoleh dari hasil validasi untuk menafsirkan total skor rata-rata untuk menentukan kelayakan untuk menerapkan media pembelajaran *Go Buya* di sekolah dasar, dengan menggunakan kriteria sebagai berikut:



Gambar 3. 3 Gambar Kriteria Penilaian Kelayakan

Sumber Sugiyono (2016)

Peneliti telah membatasi kriteria kelayakan yaitu peneliti menetapkan pada rentang skor kelayakan minimal “L/B” (Layak/Baik) yaitu pada rentang skor hasil pada titik 61.

Bagian integral dari proses penelitian dalam *Design dan Development Research (DDR)* adalah melakukan uji keefektifan dan uji efisiensi. Uji keefektifan bertujuan untuk membuktikan apakah suatu model mampu mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Sebagai contoh, ketika sebuah model dirancang untuk meningkatkan keterampilan wirausaha Peserta Didik, keefektifan model tersebut dapat diukur dengan melihat apakah tujuan tersebut tercapai. Evaluasi keefektifan model dilakukan dengan membandingkan skor

pretest awal dengan skor posttest akhir. Selain itu, perbandingan antara skor posttest kelompok kontrol dan kelompok perlakuan juga dilakukan untuk menentukan apakah ada perbedaan signifikan antara kedua kelompok tersebut.

Selain uji keefektivan, uji efisiensi juga penting meskipun jarang dilakukan dalam penelitian Desain dan Penelitian (DDR) berbasis desain ADDIE. Uji ini bertujuan untuk menilai sejauh mana proses implementasi media pembelajaran *Go Buya* sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan. Biasanya, uji efisiensi dilakukan melalui desain kuesioner dengan berbagai instrumen penilaian yang dikembangkan oleh peneliti. Uji efisiensi memberikan informasi yang berharga untuk mengevaluasi media pembelajaran *Go Buya* dan mengidentifikasi bagian-bagian proses yang perlu diperbaiki.

Sebelum melakukan uji keefektivan, peneliti juga harus melakukan beberapa uji statistik seperti uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas bertujuan untuk memastikan bahwa distribusi data responden berada dalam distribusi normal. Hal ini penting karena akan mempengaruhi pemilihan metode statistik yang digunakan dalam analisis data. Sebagai contoh, dengan menggunakan perangkat lunak statistik seperti SPSS, uji normalitas dapat dilakukan dengan rumus Kolmogorov-Smirnov. Jika hasil uji menunjukkan nilai signifikansi (p) lebih dari 0,05, data tersebut dapat dianggap memiliki distribusi normal.

Uji homogenitas bertujuan untuk menilai apakah kelompok responden berasal dari populasi yang serupa atau tidak. Dalam penggunaannya dengan SPSS, peneliti dapat menggunakan menu [*Analyze - Descriptive Statistics - Explore*] untuk menghitung uji homogenitas varians. Jika hasil perhitungan dari uji normalitas menunjukkan bahwa distribusi data adalah normal, dalam analisis statistik untuk uji keefektivan model akan menggunakan metode statistik parametrik. Namun, jika data tidak menunjukkan distribusi normal, uji keefektivan model akan menggunakan metode statistik non-parametrik.

Keefektifan media pembelajaran *Go Buya* peneliti melakukan *pretest*

untuk mengetahui pengetahuan awal peserta didik. Pada hari kedua peneliti

Tri Syamsijulianto, 2025

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GO BUYA UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA DAN KEWARGAAN PESERTA DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR DI PERBATASAN KECAMATAN ENTIKONG KALIMANTAN BARAT

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

memberikan *posttest* atau evaluasi pada akhir kegiatan pembelajaran. Tujuan dari pemberian *posttest* untuk mengukur seberapa efektifkah media pembelajaran Go Buya untuk diterapkan pada kegiatan pembelajaran di kelas IV SD/MI. Skor hasil yang digunakan untuk analisis keefektifan ini dari hasil belajar yang dilakukan pada akhir pembelajaran. *Posttest* dilakukan untuk memperoleh gambaran kemampuan yang telah dicapai Peserta Didik setelah penyampaian materi pelajaran dan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar. Analisis statistik parametrik untuk menguji keefektifan model menggunakan SPSS dapat dilakukan melalui Uji t (*t test*) dengan menggunakan rumus *Paired Samples Test*. Untuk analisis statistik nonparametrik dalam uji keefektifan model menggunakan SPSS, digunakan uji Wilcoxon Signed Rank Test..

Setelah data hasil evaluasi pembelajaran dari *pretest* dan *posttest* atau evaluasi dari kelas sesudah menggunakan media pembelajaran Go Buya diperoleh dari akhir pembelajaran untuk mengetahui perbedaan hasil belajar sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan dengan media pembelajaran Go Buya, kemudian dilanjutkan Uji t dengan menggunakan *paired sample t test* atau sample yang berhubungan, dengan analisis dengan bantuan program komputer program SPSS 22. Tujuan melakukan Uji t dengan *paired sample t test* adalah untuk melihat ada peningkatan atau tidaknya peningkatan sesudah dan sebelum di berikan perlakuan.

Uji beda atau menggunakan Uji t untuk menghitung rata-rata antara hasil *pretest* dan *posttest* ini dapat digunakan untuk mencari kesimpulan dari penelitian. Uji efektifitas produk atau uji beda produk dilakukan dengan membandingkan dua nilai rata-rata dengan *standar error* dari perbedaan rata-rata sample dari *posttest* dan *pretest*.