

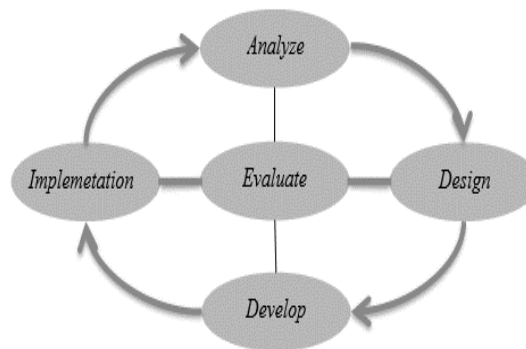
BAB III

METODE PENELITIAN

Bab III Metode Penelitian, terdiri enam subbab yaitu: (1) Desain Penelitian; (2) Partisipan dan Lokasi Penelitian; (3) Alur Pengembangan Prototipe Pengembangan *Mobile Learning*; (4) Prosedur Penelitian; (5) Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian; dan (6) Analisis Data.

3.1 Desain Penelitian

Desain penelitian menggunakan *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, di antaranya: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (Branch, 2009; Van Den Akker, 1999).



Gambar 3. 1 Model Pengembangan ADDIE

Sumber: Branch, (2009)

Berikut karakteristik penelitian pengembangan ini berdasarkan pendapat Branch (2009) yaitu: (1) Tahap analisis, yaitu melakukan analisis materi relevan, studi penelitian terdahulu, survei dan observasi lapangan terhadap kebutuhan penelitian serta pembuatan instrumen penelitian; (2) Tahap desain, yaitu membuat rancangan desain bahan ajar sastra anak berbasis *ecopreneurship*, merancang prototipe *mobile* aplikasi “**Sastra Finansial**”, pembuatan *flowchart*, pembuatan *Storyboard*, dan validasi oleh *expert judgement* (3) Tahap pengembangan, mengembangkan prototipe *mobile* aplikasi “sastra finansial” dilakukan sesuai dengan alur pengembangan dalam proses desain ditunjang dari hasil *expert judgement*; (4) Tahap penerapan, uji coba produk prototipe *mobile* aplikasi “sastra

finansial” secara terbatas dan luas (5) Tahap evaluasi, dimaksudkan untuk memperkuat suatu produk meliputi tiga tahapan: evaluasi produk, evaluasi ketercapaian pengembangan konten, dan rekomendasi.

3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian

Berikut adalah beberapa pihak yang akan berperan dalam penelitian ini.

3.2.1 Tim Ahli (*Expert Judgement*)

Judgement Expert dipilih berdasarkan keahlian dan kapasitas keilmuan sehingga diharapkan produk yang dikembangkan benar-benar representatif sesuai dengan kebutuhan. Berikut lebih jelasnya dapat dilihat melalui **Tabel 3.1**

Tabel 3. 1 Daftar *Expert Judgement*

No	Bidang Kepakaran	Nama Ahli	Keterangan
1.	Konten	Prof. Adi Fahrudin, Ph.D	Validator Ahli Materi/ Konten
2	Konten	Dr. Neni Maulida, M.Pd	Validator Ahli Materi/ Konten
3.	Tata Bahasa	Dr. Febi Junaidi, S.Pd., M.Pd	Validator Ahli Bahasa
4.	Tata Bahasa dan Buku Anak	Dr. Risa Wismaliya, S.Pd., M.Pd	Validator Ahli Bahasa
5.	Media/ Pengembangan Teknologi Pembelajaran	Dr. Herlawati, S.Si.,M.M., M.Kom.	Validator Media / Pengembangan Teknologi Pembelajaran
6	Media/ Pengembangan Teknologi Pembelajaran	Wowon Priatna, ST., M.Ti	Validator Media / Pengembangan Teknologi Pembelajaran

3.2.2 Guru dan Siswa SD

Guru dan siswa kelas yang dilibatkan pada penelitian ini berasal dari tiga SD di antaranya: (1) SDN Cipayung 04 pagi Kota Jakarta; (2) SDN Cipayung 01 pagi Kota Jakarta; dan (3) SDN Cipayung 05 pagi Kota Jakarta.

Tabel 3. 2 Guru dan Siswa

Survei	Nama Sekolah	Alamat	Jumlah Guru	Siswa
1	SDN Cipayung 04 Pagi Kota Jakarta	Jl. SMA 64, RT.5/RW.2, Cipayung, Kec. Cipayung, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13710	1 orang	60 orang
2	SDN Cipayung 01 Pagi Kota Jakarta	Jl. Damai PBSI No.1 9, RT.9/RW.1, Cipayung, Kec. Cipayung, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13840	1 orang	60 orang
3	SDN Cipayung 05 Pagi Kota Jakarta	Jl. Bambu Petung Blok Mawar No.11, RT.3/RW.7, Cipayung, Kec. Cipayung, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13840	1 Orang	60 orang
Total			3 Orang	180 orang

Guru dan siswa (1) SDN Cipayung 04 pagi Kota Jakarta; (2) SDN Cipayung 01 pagi Kota Jakarta; dan (3) SDN Cipayung 05 pagi Kota Jakarta menjadi subjek utama penelitian, namun penelitian pengembangan ini juga melibatkan 60 guru yang dipilih secara acak di provinsi Jawa Barat sebagai partisipan yang terlibat dalam kegiatan survei pada tahapan analisis.

3.3 Definsi Operasional

Definisi operasional penelitian ini, di antaranya:

1) **Sastra Anak**

Sastra anak merujuk pada karya tulis yang dirancang khusus untuk anak-anak, yang mencakup berbagai *genre*, seperti cerita fiksi, fabel, dongeng, dan puisi. Sastra ini disusun dengan bahasa yang sesuai dengan usia, mengandung nilai-nilai pendidikan dan moral, serta bertujuan untuk mengembangkan imajinasi, keterampilan membaca, dan pemahaman sosial anak.

2) ***Ecopreneurship***

Konsep yang mengarahkan siswa untuk memiliki jiwa kewirausahaan seperti: mampu berpikir kreatif, menciptakan inovasi, memiliki jiwa pantang menyerah, dan karakter kewirausahaan lainnya namun mengedepankan kepedulian terhadap lingkungan alam sehingga menjadikannya sebagai bagian sistem alam yang mampu memanfaatkan, mengolah, dan selalu melestarikan lingkungan alam.

3) **Kemampuan Literasi Finansial**

Kemampuan literasi finansial didefinisikan sebagai kecakapan untuk menggunakan pengetahuan dan keahlian dalam mengelola finansial secara efisien untuk mendapatkan kesejahteraan finansial.

4) **Sastra Anak Digital**

Sastra anak digital adalah bentuk karya sastra untuk anak-anak yang disajikan dalam format digital. Sastra ini menggabungkan teknologi dengan cerita yang edukatif, memungkinkan anak-anak untuk berinteraksi dengan cerita melalui elemen multimedia seperti animasi, suara, dan video.

5) **Buku Nonteks**

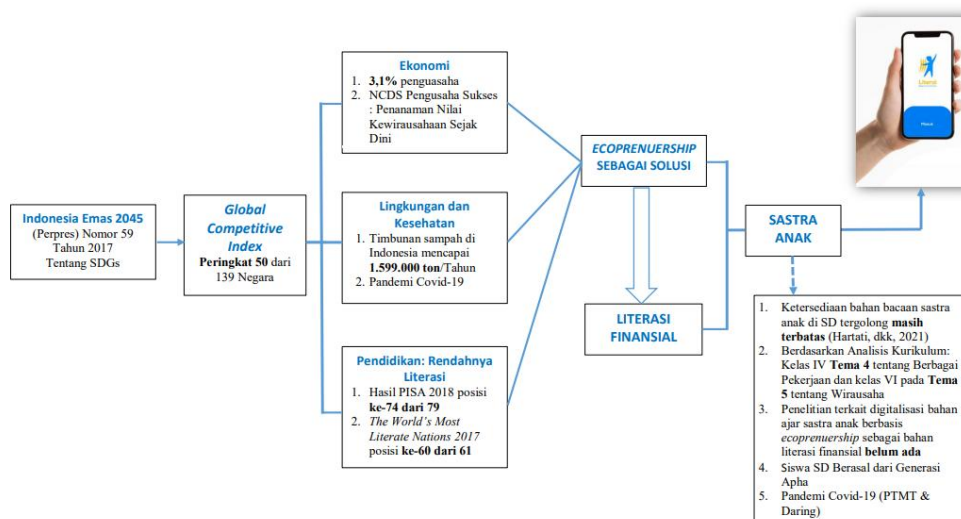
Buku nonteks adalah buku yang menyajikan informasi atau cerita melalui media selain teks tradisional, seperti gambar, ilustrasi, infografis, atau gambar berpadu teks. Buku ini lebih mengutamakan visualisasi sebagai sarana penyampaian pesan atau pembelajaran, dan cocok untuk anak-anak atau pembaca yang memerlukan pendekatan visual untuk memahami materi.

3.4 Alur Pengembangan Prototipe Pengembangan *Mobile Learning*

Menurut Darmawan (2016) bahwa dalam pengembangan aplikasi *mobile learning* maka pengembang aplikasi harus memperhatikan analisis konten dan pengembangan prototipe *mobile learning* dengan beberapa alur yang harus dilakukan, diantaranya:

3.4.1 Utilisasi Pengembangan Prototipe Media Pembelajaran Interaktif

Prototipe yang akan dikembangkan adalah berupa bahan ajar sastra anak digital berbasis *Ecopreneurship* yang diharapkan menjadi bahan ajar pendukung siswa SD untuk meningkatkan kemampuan literasi finansial siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Adapun urgensi pengembangan aplikasi ini didasarkan pada gambar 3.2.



Gambar 3. 2 Urgensi Pengembangan Aplikasi

Adapun prototipe *mobile* aplikasi yang akan dikembangkan diberi nama “**Sastra Finansial**” yang diharapkan dapat menjadi referensi penunjang guru sebagai media pembelajaran menjadikan siswa lebih literat dalam perspektif pengelolaan keuangan secara bijaksana.

3.4.2 Analisis Kurikulum

Kurikulum yang digunakan dalam penelitian ini adalah Kurikulum Merdeka. Berdasarkan hasil analisis Kurikulum Merdeka menunjukkan bahwa secara eksplisit pembelajaran sastra anak dan literasi finansial diajarkan dalam IPAS (Ilmu pengetahuan Alam dan Sosial) dan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.

3.4.3 Penentuan Pokok-Pokok Bahasan

Pokok-pokok bahasan dalam Kurikulum Merdeka didasarkan pada capaian pembelajaran yang terdapat dalam Modul 7 dengan Topik “Bagaimana Mendapat Semua Keperluan Kita” pada Mata Pelajaran IPAS dan Modul 5 dengan Topik “Bertukar atau Membayar” pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Kedua modul ini membahas secara eksplisit berkaitan dengan sastra anak dan konsep literasi finansial terutama berkaitan dengan kompetensi/kemampuan anak dalam membedakan antara kebutuhan dan keinginan, mengenalkan nilai mata uang serta memberikan gambaran demonstrasi terkait bagaimana proses penggunaan uang untuk mendapatkan nilai manfaat/ memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari.

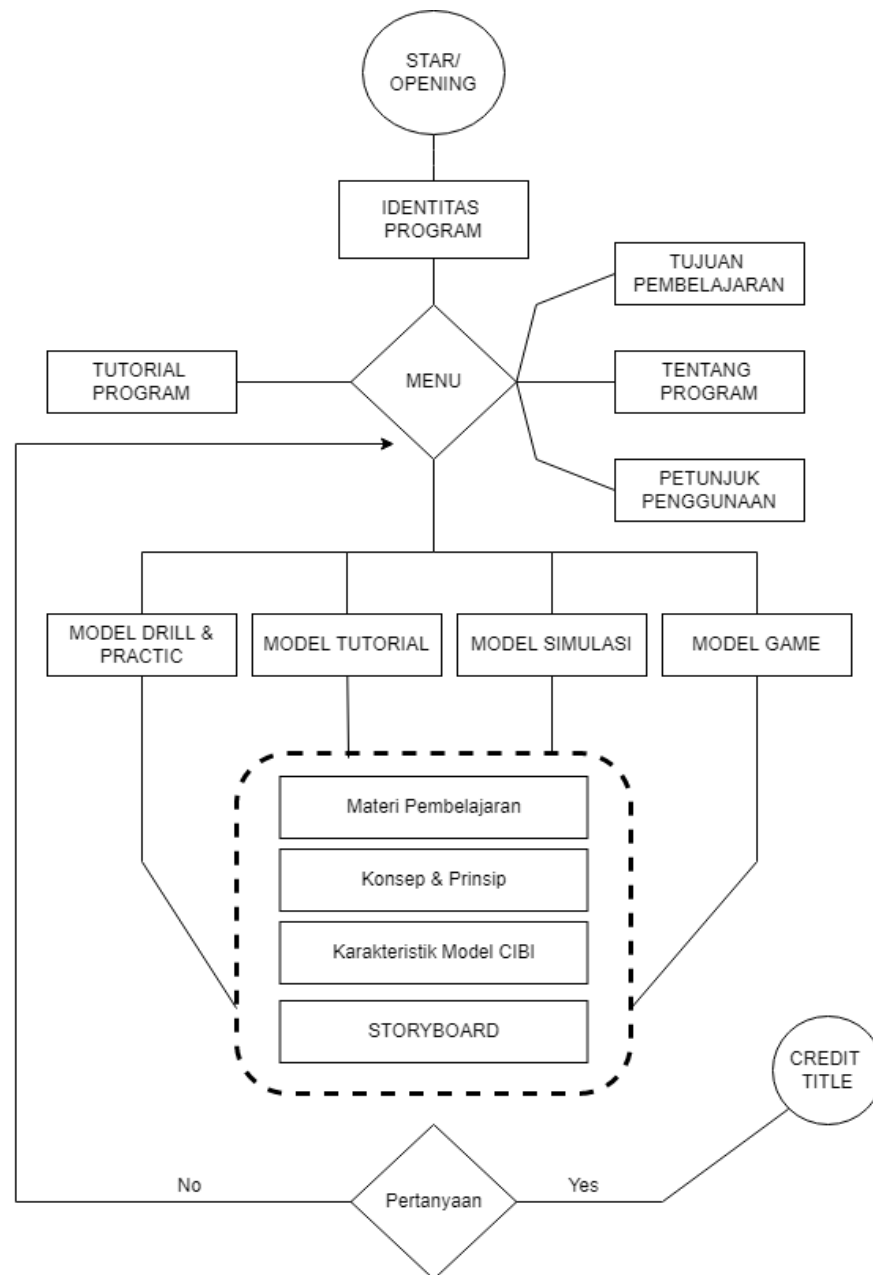
3.4.4 Pembuatan *Treatment* dan Sinopsis

Prototipe *mobile learning* “Sastra Finansial” yang dikembangkan diharapkan mampu mengembangkan kemampuan siswa dalam menginternalisasi nilai-nilai *ecopreneurship* dan diharapkan mampu meningkatkan kemampuan literasi finansial sejak dini karena berisi berbagai cerita anak yang merepresentasikan konsep *ecopreneurship* dan permainan-permainan yang mendukung proses pembelajaran secara *mobile*.

3.4.5 Penyusunan *Flow Chart*

Dalam pengembangan Prototipe “Sastra Finansial” diperlukan *flow chart* yang diharapkan mampu memberikan gambaran komprehensif mengenai alur atau prosedur pembelajaran *mobile* yang akan dilakukan.

Adapun dasar pengembangan *flow chart* didasarkan pada pengembangan model flow chart (Darmawan, 2017).

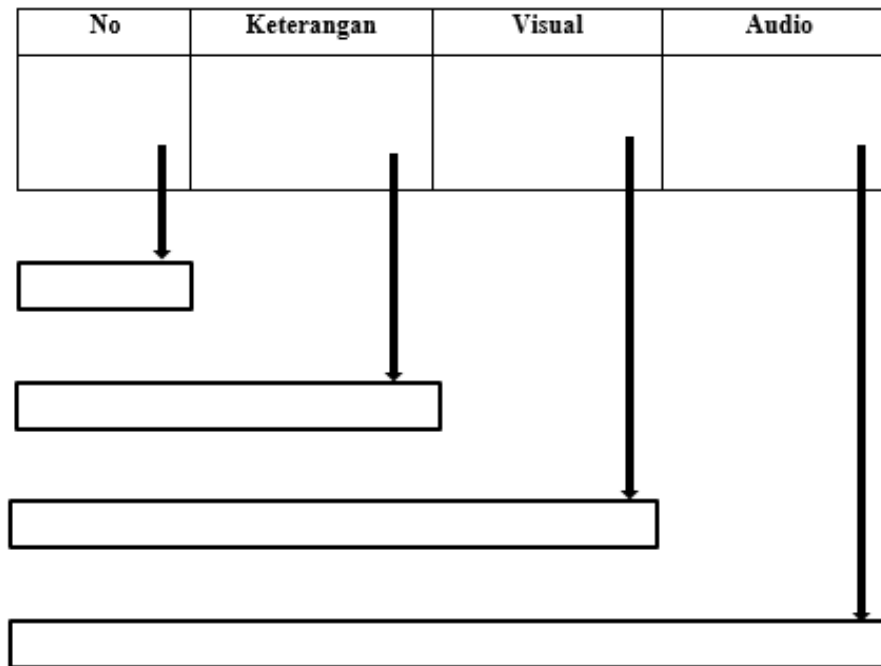


Gambar 3. 3 *Flow Chart* Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer

Sumber: Darmawan (2016)

3.4.6 Penentuan *Storyboard*

Format *Storyboard* yang akan dikembangkan dalam penelitian ini menggunakan format double column.

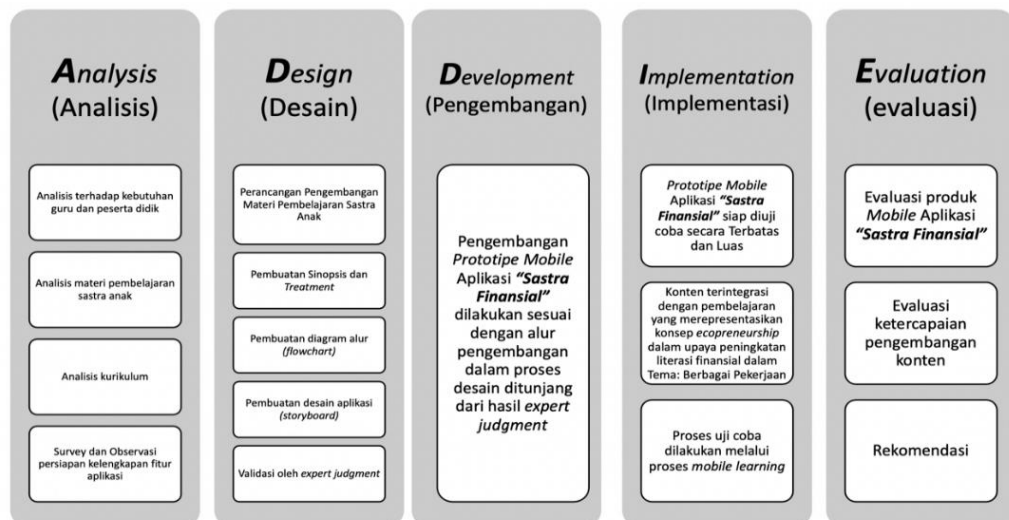


Gambar 3. 4 Format *Storyboard* Double Column.

Sumber: Darmawan (2016)

3.5 Prosedur Penelitian

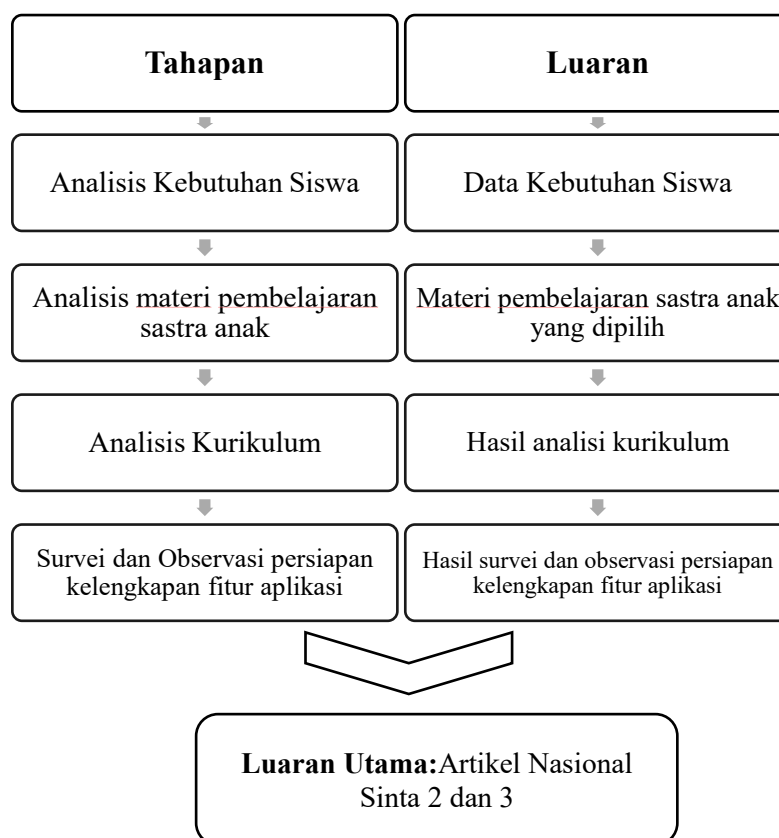
Adapun prosedur penelitian ini adalah sebagai berikut.



Gambar 3. 5 Prosedur Penelitian

3.5.1 Analysis (Analisis)

Tahapan analisis menjadi dasar untuk proses desain dan pengembangan produk. Peneliti akan menganalisis berbagai kebutuhan siswa, analisis materi pembelajaran sastra anak, mengkaji lebih mendalam terkait *ecopreneurship* dan literasi finansial sebagai aspek-aspek penting selama pengembangan produk yang diharapkan. Peneliti juga akan menganalisis kurikulum yang merepresentasikan kebutuhan selama pengembangan serta menganalisis hasil penelitian terdahulu agar produk digitalisasi sastra yang dihasilkan benar-benar merepresentasikan kebutuhan pengguna aplikasi. Peneliti juga akan melakukan survei dalam memantapkan hasil analisis kebutuhan pengembangan. Hasil analisis akan digunakan untuk memilih fitur apa saja yang akan dimunculkan dalam pembuatan prototipe “Sastra Finansial”.



Gambar 3. 6 Tahap Analisis

Guru dan siswa (1) SDN Cipayung 04 pagi Kota Jakarta; (2) SDN Cipayung 01 pagi Kota Jakarta; dan (3) SDN Cipayung 05 pagi Kota Jakarta

menjadi subjek utama penelitian dalam tahapan analisis, namun untuk mendapatkan data pembanding yang lebih komprehensif, penelitian ini melibatkan 60 guru dari 60 sekolah di provinsi Jawa Barat sebagai partisipan yang terlibat dalam kegiatan survei.

3.5.2 Design (Desain)

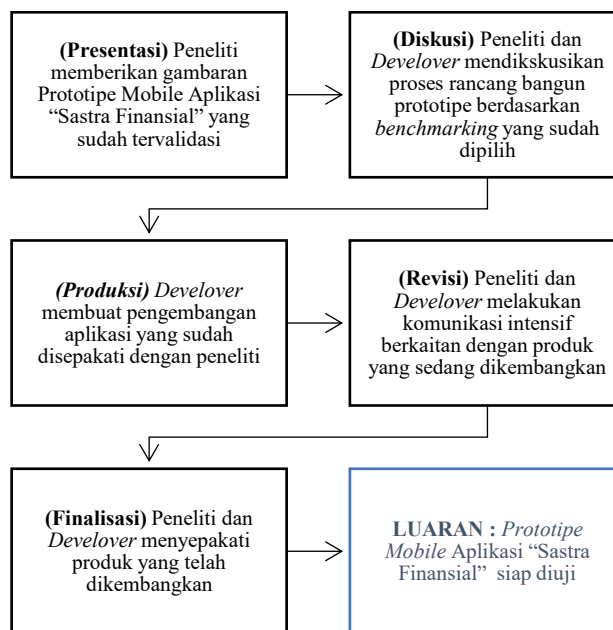
Pada tahap desain, ada beberapa hal yang akan dilakukan. Berikut beberapa hal yang akan dilakukan dalam tahap desain terdapat dalam **Tabel 3.3**.

Tabel 3. 3 Tahapan Desain

Survei	Tahapan Desain	Luaran	Luaran Utama
1	Perancangan Materi Pembelajaran Sastra Anak	1. Hasil Analisis Kurikulum 2. Draf Buku Sastra Anak	1. Draft Buku 2. Prototipe Aplikasi “Sastra Finansial” yang sudah tervalidasi
2	Pembuatan sinopsis dan <i>treatment</i>		
3	Pembuatan diagram alur (flowchart)	Alur (flowchart)	
4	Pembuatan desain aplikasi (<i>Storyboard</i>)	Desain aplikasi (<i>Storyboard</i>)	
5	Validasi oleh expert judgment	Hasil Validasi	

3.5.3 Development (Pengembangan)

Tahap ini merupakan tahap realisasi produk. Pada praktik pengembangan peneliti dibantu oleh developer agar Prototipe *Mobile* Aplikasi “Sastra Finansial” benar-benar merepresentasikan kebutuhan user. Berikut adalah hal-hal yang akan dilakukan peneliti bersama dengan developer dalam proses pengembangan produk penelitian ini.



Gambar 3. 7 Tahap Pengembangan

3.5.4 *Implementation (Implementasi)*

Tahapan ini adalah proses mengimplementasikan prototipe yang telah dikembangkan. Siswa dapat menggunakan prototipe sastra finansial di kelas untuk mengetahui pengaruhnya terhadap peningkatan kemampuan literasi finansial siswa.

Ada dua poin penting dalam tahap implementasi ini, yaitu (1) proses uji terbatas dan uji luas Prototipe “**Sastra Finansial**” ; (2) Selama proses implementasi konten prototipe yang dikembangkan harus terintegrasi dengan pembelajaran yang merepresentasikan konsep *ecopreneurship* dalam upaya peningkatan literasi finansial;

Pada praktiknya uji terbatas dan uji luas menggunakan rancangan *pretest-posttest control group design without ramdomization* (Borg, 2014)

	<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
Kelas Kontrol	O1	X1	O1
Kelas eksperimen	O2	X2	O2

Gambar 3. 8 Desain Penelitian *pretest-posttest control group design without ramdomization*

O₁: *Pretest- Posttest* kelas kontrol

O₂: *Pretest- Posttest* kelas eksperimen

X₁: Pembelajaran menggunakan program regular atau konvensional

X₂: Pembelajaran menggunakan program prototipe *mobile* aplikasi

Pada tahap pengujian pengembangan prototipe “Sastra Finansial”, hal pertama yang dilakukan adalah *preliminary field testing* atau uji coba terbatas pada 60 siswa di SDN Cipayung 04 Pagi Kota Jakarta yang dibagi menjadi dua kelas yaitu 30 siswa untuk kelas kontrol (X₁) dan 30 siswa kelas eksperimen (X₂). Uji coba terbatas ini bertujuan untuk mengetahui prototipe *mobile* aplikasi “Sastra Finansial” dapat meningkatkan literasi finansial siswa SD.

Setelah uji coba terbatas, dilakukan penyempurnaan prototipe *mobile* aplikasi “Sastra Finansial” dengan *main product revision* kemudian dilakukan *main field testing* atau uji coba lapangan. Pada tahap ini diperoleh produk penelitian berupa prototipe “Sastra Finansial” teruji keefektifitasnya. Oleh karena itu, dibutuhkan dua sekolah dengan kemampuan homogen yaitu SDN Cipayung 01 Pagi Kota Jakarta dan SDN Cipayung 05 Pagi Kota Jakarta pada 120 siswa kelas IV yang masing-masing dibagi menjadi dua kelas kontrol dan dua kelas eksperimen

3.5.5 *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluation merupakan tahapan akhir dari penelitian ini. Pada tahap ini, guru dan siswa akan diberikan kuesioner terkait prototipe “sastra finansial” yang sudah diuji. Adapun proses evaluasi ini ditujukan untuk mendapatkan gambaran dan masukan dari user (guru dan siswa) dari sisi produk digital dan kesesuaian konten yang telah dikembangkan.

3.6 Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan utama mengembangkan produk berupa prototipe “sastra finansial” sebagai bahan ajar literasi finansial di SD. Oleh karena itu, dalam proses pengembangannya diperlukan teknik dan instrumen yang relevan agar produk yang dihasilkan benar-benar merepresentasikan kebutuhan pengguna.

Adapun teknik pengumpulan data dan berbagai instrument penelitian yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut.

Tabel 3. 4 Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

No	Pertanyaan penelitian	Jenis Data	Teknik Pengumpulan Data	Instrumen	Sumber Data	Tahapan	Data /Hasil
1	Bagaimanakah gambaran konseptual pengembangan sastra anak digital berbasis <i>ecopreneurship</i> sebagai bahan ajar literasi finansial di SD?	Hasil Survei	Survei	Kuesioner	Siswa & Guru	<i>Analyze</i>	Karakteristik sastra anak digital berbasis <i>ecopreneurship</i>
		Hasil Kajian Literatur & Penelitian Relevan	Studi dokumentasi	Lembar dokumentasi	Bigdata (buku, jurnal, internet)		
2	Bagaimanakah proses merancang desain sastra anak digital	Desain Bahan Ajar Sastra Anak	Validasi Ahli	Lembar validasi ahli	Naskah	<i>Design</i>	Desain prototipe “Sastra Finansial” yang

No	Pertanyaan penelitian	Jenis Data	Teknik Pengumpulan Data	Instrumen	Sumber Data	Tahapan	Data /Hasil
	berbasis <i>ecopreneurs hip</i> sebagai bahan ajar literasi finansial di SD?	Desain Prototipe			Prototipe <i>mobile learning</i> “Sastra Finansial”		sudah diuji oleh Tim Ahli
3	Bagaimana proses mengembangkan sastra anak digital berbasis <i>ecopreneurs hip</i> sebagai bahan ajar literasi finansial di SD?	Desain Prototipe “Sastra Finansial”	Proses rancang bangun bersama Developer	I-Spring & PDF Professional	Desain Prototipe “Sastra Finansial” yang teruji Tim Ahli	<i>Development</i>	Prototipe “Sastra Finansial” yang siap diimplementasikan dan diuji terbatas serta luas

No	Pertanyaan penelitian	Jenis Data	Teknik Pengumpulan Data	Instrumen	Sumber Data	Tahapan	Data /Hasil
4	Bagaimana implementasi sastra anak digital berbasis <i>ecopreneurship</i> sebagai bahan ajar literasi finansial di SD?	Komentar/ persepsi pengguna (Siswa dan guru) terhadap Prototipe “Sastra Finansial”	Angket respon	Lembar angket respon	Guru dan Siswa	<i>Implementation & Evaluation</i>	Respon pengguna dan Produk Jadi Siap diuji
5	Bagaimana efektivitas sastra anak digital berbasis <i>ecopreneurship</i> untuk meningkatkan kemampuan literasi finansial Siswa Kelas IV SD?	Data Uji Terbatas dan Luas (Skor Tes Kemampuan Literasi Finansial)	Tes	Soal Tes	Siswa		Produk “Sastra Finansial” sudah teruji

Ada tiga instrument utama penelitian ini, diantaranya: (1) Lembar Validasi Ahli; (2) Kuesioner; (3) Tes Literasi Finansial.

1. Instrumen Validasi Ahli

Instrumen validasi ahli yang digunakan dalam penelitian ini mencakup tiga aspek, di antaranya: (1) Validasi Media; (2) Validasi Materi; dan (3) Validasi Bahasa.

- 1) Instrumen ahli teknologi pembelajaran lebih menitikberatkan kepada beberapa aspek utama terkait desain presentasi (*presentation desain*), penggunaan interaksi (*interaction usability*), aksesibilitas (*accessibility*), dan penggunaan kembali (*reusability*).

Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Validasi Ahli Teknologi Pembelajaran

No.	Aspek	Butir Pernyataan
1	Desain Presentasi (Presentation Design)	Ketepatan pemilihan warna background
		Keserasian warna tulisan
		Kemenarikan gambar/ animasi
		Kesesuaian suara latar (backsound)
		Penempatan tombol
		Ketepatan ukuran tombol
		Ketepatan jenis dan ukuran huruf
		Ketepatan pemilihan warna huruf
		Kejelasan gambar
		Ketepatan penggunaan gambar
2	Penggunaan Interaksi (Interaction Usability)	Kemudahan pengoperasian
		Kejelasan petunjuk penggunaan
		Penggunaan bahasa yang mudah dipahami
		Ketepatan alur
		Tingkat interaktivitas siswa dengan permainan
3	Aksesibilitas (Accessibility)	Kelengkapan fitur (pembukaan, petunjuk, dan pengaturan)
		Fitur berjalan sesuai dengan fungsinya

		Fitur mudah digunakan
		Prototipe berjalan lancar tanpa kendala eror
		Kemudahan user interface untuk siswa sekolah dasar
4	Penggunaan kembali (Reussability)	Prototipe dapat digunakan kembali dalam pembelajaran atau materi lain dengan melalui perubahan materi

- 2) Instrumen validasi ahli konten yang menekankan pada beberapa aspek di antaranya: Orsinalitas, Norma, Materi, dan Penyajian disesuaikan dengan Standar Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kemendikbud Ristek Nomor 30/P/2022 Tentang Pedoman Perjenjangan Buku.

Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Validasi Ahli Konten

No	Aspek	Indikator	Penjelasan Butir
1	Orisinalitas	Bebas Plagiarisme	Teks dan/atau gambar dipastikan bebas plagiarisme, bukan merupakan hasil penjiplakan langsung atau penyaduran tanpa izin dari karya cipta orang lain.
2	Norma	Nilai	Teks dan/atau gambar dipastikan sesuai (tidak bertentangan) dengan nilai-nilai Pancasila
		Kesesuaian dengan norma di Masyarakat	Teks dan/atau gambar dipastikan sesuai dengan kepatutan norma di dalam masyarakat, yaitu a. Tidak mengandung/mempromosikan diskriminasi dan penghinaan terhadap SARA; b. tidak mengandung/mempromosik

No	Aspek	Indikator	Penjelasan Butir
			an diskriminasi atau penghinaan terhadap pekerjaan/profesi tertentu; c. tidak mengandung unsur pornografi; d. tidak mengandung ujaran kebencian; e. tidak mengandung/mempromosikan kekerasan/sadisme; f. tidak mempromosikan paham radikal atau ekstremisme; g. tidak memuat simbol-simbol yang bermakna sensitif; dan h. tidak mempromosikan berita bohong (hoaks).
3	Materi	Kesesuaian dan Kedalaman Materi	Kebenaran materi secara teori dan konsep
			Ketepatan penggunaan istilah bidang keilmuan
			Kedalaman Materi
			Aktualisasi
			Kesesuaian cakupan materi
			Kelengkapan materi
			Kesesuaian materi dengan CP dan TP
			Kesesuaian tingkat kesulitan
		Kesenangan Membaca	Materi menumbuhkan minat baca pembaca semenjana, mendorong

No	Aspek	Indikator	Penjelasan Butir
			pada kesenangan membaca, yakni potensi pembaca menuntaskan bacaan dengan antusias.
		Kesederhanaan	Materi bersifat deduktif (dari umum ke khusus), induktif (dari khusus ke umum), atau campuran keduanya yang mudah dicerna/dipahami sesuai dengan karakteristik dan minat Pembaca Semenjana.
		Penalaran	Materi mengandung konsep rekaan
		Capaian Kognitif	Materi ditujukan untuk mencapai level kognitif Pembaca Semenjana, yaitu dari tidak tahu menjadi tahu; dari tahu menjadi paham; dari paham menjadi melakukan; dan dari melakukan menjadi menganalisis yang mengandung salah satu, sebagian, maupun mencakup semuanya
		Kreativitas dan Kebaruan	Materi bertema kekinian dan mutakhir yang sesuai dengan tingkat perkembangan Pembaca Semenjana serta mengandung uraian informasi, pengetahuan, atau hiburan yang bermakna untuk masa kini

No	Aspek	Indikator	Penjelasan Butir
		Kesetaraan Gender, Disabilitas, dan Inklusi Sosial	Teks dan/atau gambar mendukung hal-hal berikut. a. Inklusi sosial, yaitu kesetaraan akses dan partisipasi bagi semua orang di dalam masyarakat. b. Kesetaraan gender, yaitu penyeimbangan peran/kesempatan antara laki-laki dan perempuan, pengubahan paradigma/ penghapusan stereotipe tradisional pada ranah domestik dan publik. c. Nondiskriminasi disabilitas, yaitu memperlihatkan karakter penyandang disabilitas dan nondisabilitas secara setara.
		Keselarasan Tujuan	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
			Relevansi tujuan pembelajaran dengan Kurikulum Merdeka (Elemen dan CP)
			Kesesuaian antara materi dengan tujuan pembelajaran
			Kemudahan untuk dipahami
			Sistematika yang runut, logis dan jelas
			Interaktivitas
			Penumbuhan motivasi belajar

No	Aspek	Indikator	Penjelasan Butir
			Kontekstual
4	Penyajian	Keruntutan	Teks dan/atau gambar mengalir secara berurutan dari setiap halaman yang merupakan satu kepaduan sehingga mudah dipahami Pembaca Semenjana.
		Keselarasan	Gambar dapat memperkaya teks sehingga meningkatkan penalaran Pembaca Semenjana.
		Kemenarikan	Teks dan/atau gambar menarik dari segi sastra anak, desain, gaya, dan estetika.
		Kesesuaian Buku Fiksi dengan Pembaca Semenjana	Penulisan cerita mengandung amanat positif dan estetis sesuai dengan karakteristik dan minat Pembaca Semenjana yaitu: (1) Penyajian karya fiksi sesuai dengan pakem penulisan fiksi mencakup cerita rakyat (folklor), cerita keseharian/kontemporer, dan cerita fantasi; (2) Penyajian karya fiksi dapat menggunakan variasi alur/plot, yaitu alur maju dan alur sorot balik.
		Umpan Balik	Memotivasi belajar Pembaca Semenjana

- 3) Instrumen validasi ahli bahasa disesuaikan dengan tiga aspek utama yaitu: kesesuaian bahasa dengan kategori Pembaca Semenjana, aturan kebahasaan, dan penggunaan bahasa asing dan daerah berdasarkan Peraturan Kepala Badan Standar Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan

Kemendikbud Ristek Nomor 30/P/2022 Tentang Pedoman Perjenjangan Buku.

Tabel 3. 7 Kisi-Kisi Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek	Indikator	Penjelasan Butir
1	Kesesuaian Bahasa dengan Pembaca Semenjana	Kosa Kata	Pemilihan kata lebih variatif berupa berbagai kata khusus maupun umum yang berhubungan dengan pemilihan materi yang berkaitan dengan kata dasar dan bentukan.
		Struktur Bahasa	Jumlah penggunaan kata maksimal 12 kata di setiap kalimat
			Menggunakan maksimal 4 paragraf di setiap halaman
			Menggunakan maksimal 5 kalimat di setiap paragraf
			Penggunaan berbagai variasi kalimat tunggal maupun kalimat majemuk
			Penggunaan variasi paragraf, seperti narasi, deskripsi, eksposisi, argumentasi, dan persuasi serta berbagai bentuk paragraph (deduktif, induktif, maupun campuran)
2	Aturan Kebahasaan	Penggunaan Bahasa Indonesia yang Baik dan Benar	Penggunaan bahasa Indonesia secara baik sesuai dengan konteksnya (ragam dan laras bahasa) dan secara benar sesuai dengan kaidah yang terdapat pada EYD edisi V, KBBI,

No	Aspek	Indikator	Penjelasan Butir
			TBBBI (Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia), serta pedoman kebahasaan lainnya.
3	Bahasa Asing/Bahasa Daerah	Penggunaan bahasa asing atau bahasa daerah	Penggunaan bahasa asing atau bahasa daerah (jika ada) sesuai dengan konteks berfungsi memperkaya pengetahuan kebahasaan dan menunjukkan keragaman budaya dan kebinekaan global.

2. Kuesioner Pengguna (Guru dan Siswa)

Kuesioner ini bertujuan untuk mendapatkan evaluasi berupa tanggapan pengguna terkait media pembelajaran yang sudah diuji pada tahapan implementasi. Kisi-kisi kuesioner merupakan modifikasi dari berbagai peraturan dan teori yang relevan terkait pengembangan media pembelajaran interaktif sesuai dengan Peraturan BSKAP Nomor 30/P/2022 Tentang Pedoman Perjenjangan Buku.

Tabel 3. 8 Kisi-Kisi Kuesioner

Aspek	Indikator
Tampilan dan Materi	Tampilan prototipe Sastra Finansial menarik
	Alur prototipe Sastra Finansial mudah dimengerti
	Bahasa dalam prototipe Sastra Finansial mudah dipahami
	Teks dan gambar dari setiap cerita yang terdapat dalam prototipe Sastra Finansial tidak membingungkan
	Prototipe Sastra Finansial sesuai dengan Elemen dan Capaian Pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka

	Prototipe Sastra Finansial sesuai dengan tujuan pembelajaran
Manfaat	Materi pembelajaran di prototipe Sastra Finansial jelas dan mudah dipahami
	Alur pembelajaran yang disusun sesuai dengan indikator pembelajaran literasi finansial untuk siswa kelas IV SD
	Tingkat kesulitan dalam prototipe Sastra Finansial sesuai dengan indikator pembelajaran literasi finansial untuk siswa kelas IV SD
	Prototipe Sastra Finansial dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman literasi finansial dan <i>ecopreneurship</i>
Kesesuaian dengan indikator Literasi Finansial	Cerita yang disajikan membuat siswa lebih mudah memahami kebutuhan manusia berdasarkan prioritas
	Cerita yang disajikan membuat siswa lebih mudah memahami sistem barter
	Cerita yang disajikan membuat siswa lebih mudah memahami uang sebagai alat tukar kegiatan jual beli
	Cerita yang disajikan membuat siswa lebih mudah memahami memahami kegiatan ekonomi
	Cerita yang disajikan membuat siswa lebih mudah memahami pentingnya menyumbangkan uang kepada orang lain yang membutuhkan.

3. Tes Kemampuan Finansial

Proses penyusunan instrumen tes digunakan untuk mengetahui pengaruh efektivitas prototipe sastra finansial berbasis *ecopreneurship* yang dikembangkan dalam mengukur kemampuan literasi finansial siswa Kelas IV SD.

Penyusunan instrument ini didasarkan pada topik, pokok bahasan, indikator, dan tujuan pembelajaran literasi finansial yang disesuaikan ditentukan pada tahapan analisis.

Berikut adalah kisi-kisi tes yang menjadi komponen penting dalam penyusunan instrumen tes.

Tabel 3. 9 Kisi-Kisi Soal

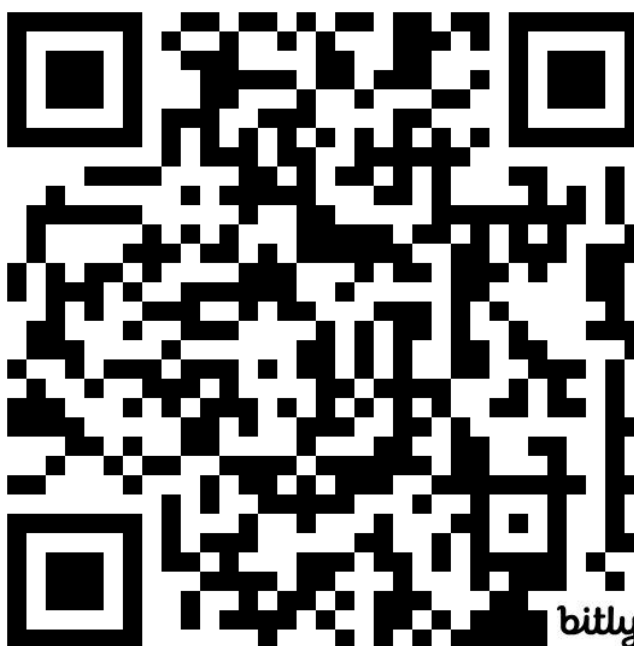
Topik	Pokok Bahasan	Indikator Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	No Soal	
				Sebelum Diuji	Sesudah Diuji
Topik A: Aku dan Kebutuhan - ku	Kebutuhan Manusia Berdasarkan Prioritas	Mampu mengidentifikasi kebutuhan manusia berdasarkan prioritas	Mampu mengidentifikasi jenis kebutuhan berdasarkan kepentingan dengan tepat.	1, 2	1
			Mampu mendeskripsikan perbedaan antara kebutuhan dengan keinginan	3,4	3
			Mampu mengategorikan kebutuhan hidupnya.	5, 6, 7	5
Topik B: Bagaimana Aku Memenuhi Kebutuhanku	Sistem Bater	Mampu memahami sistem barter	Mampu mengidentifikasi pemenuhan kebutuhan masa sebelum uang ditemukan	8, 9	8

Topik	Pokok Bahasan	Indikator Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	No Soal	
				Sebelum Diuji	Sesudah Diuji
			Mampu mengidentifikasi syarat terjadinya pertukaran barang kebutuhan	10,11	10
	Uang sebagai Alat Tukar.	Mampu memahami uang sebagai alat tukar kegiatan jual beli	Mampu mengetahui nilai dan fungsi uang dalam kegiatan ekonomi manusia.	12, 13, 14	12
			Mampu memahami jenis uang yang digunakan dalam kegiatan jual beli	15, 16, 17	14,15,17
	Pentingnya Menabung	Mampu mengidentifikasi pentingnya menabung	Mampu mengetahui pentingnya menabung	18, 19	18
			Mampu mengidentifikasi cara menabung	20, 21	21
			Mampu mengidentifikasi tempat menabung	22, 23	22

Topik	Pokok Bahasan	Indikator Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	No Soal	
				Sebelum Diuji	Sesudah Diuji
			berdasarkan jenis tabungan.		
Topik C: Kegiatan Jual Beli sebagai Salah Satu Cara Pemenuhan Kebutuhan	Kegiatan Jual Beli	Mampu memahami kegiatan jual beli	Mampu mengidentifikasi ciri-ciri terjadinya jual beli	24, 25	24
			Mampu mengidentifikasi aktivitas ekonomi yang terjadi pada kegiatan jual beli.	26, 27, 28, 29	26, 28,29
	Kegiatan Ekonomi	Mampu memahami kegiatan ekonomi	Mampu menentukan peran produsen, distributor, dan konsumen dalam alur kegiatan ekonomi.	30, 31, 32, 33	31, 33
Topik D: Aku dan Kebutuhan Mereka	Pentingnya Berbagi	Mampu memahami pentingnya menyumbangkan uang kepada orang	Mampu mengidentifikasi pentingnya memberikan donasi untuk membantu orang	34, 35	34,35

Topik	Pokok Bahasan	Indikator Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	No Soal	
				Sebelum Diuji	Sesudah Diuji
		lain yang membutuhkan.	lain yang membutuhkan		

Uji validitas dilakukan dengan dua cara, uji validitas isi dan konstruk. Berikut hasil uji validitas isi yang dilakukan pada 3 ahli. Ketika ahli menyatakan bahwa instrumen yang disusun layak digunakan walaupun ada beberapa catatan perbaikan. Gambaran hasil uji validitas isi dapat dilihat melalui barcode berikut ini.



Tabel 3. 10 Barcode Hasil Validasi Isi

Dari hasil uji validitas dan reliabilitas diketahui bahwa soal yang dikategorikan valid adalah 20 soal dari 35 soal yang telah disusun dengan gambaran hasil sebagai berikut.

Tabel 3. 11 Hasil Uji Validitas Konstruk

No Item	r _{hitung}	r _{tabel} (N=30)	Status	Keterangan
1	0,400	0,374	Valid	Layak Digunakan
2	0,438	0,374	Valid	Layak Digunakan
3	0,484	0,374	Valid	Layak Digunakan
4	0,578	0,374	Valid	Layak Digunakan
5	0,671	0,374	Valid	Layak Digunakan
6	0,624	0,374	Valid	Layak Digunakan
7	0,401	0,374	Valid	Layak Digunakan
8	0,515	0,374	Valid	Layak Digunakan
9	0,391	0,374	Valid	Layak Digunakan
10	0,377	0,374	Valid	Layak Digunakan
11	0,553	0,374	Valid	Layak Digunakan
12	0,400	0,374	Valid	Layak Digunakan
13	0,438	0,374	Valid	Layak Digunakan
14	0,391	0,374	Valid	Layak Digunakan
15	0,624	0,374	Valid	Layak Digunakan
16	0,376	0,374	Valid	Layak Digunakan
17	0,401	0,374	Valid	Layak Digunakan
18	0,438	0,374	Valid	Layak Digunakan
19	0,484	0,374	Valid	Layak Digunakan
20	0,391	0,374	Valid	Layak Digunakan

Setelah dinyatakan valid, kemudian soal diuji reliabilitasnya dan dapat diketahui bahwa instrument tes yang disusun dinyatakan reliabel.

Tabel 3. 12 Hasil Uji Reliabilitas

		N	%
Cases	Valid	30	100,0
	Excluded ^a	0	0,0
	Total	30	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
0,607	20

Berdasarkan hasil uji reliabilitas diketahui bahwa nilai Cronbach's Alpha 0,607 atau $>0,600$ sehingga instrument tes yang dikembangkan dinyatakan reliabel.

Kemudian soal diuji tingkat kesukaran yang dikategorikan menjadi soal mudah, sedang, dan sukar. Berikut adalah gambaran hasil tingkat kesukaran.

Tabel 3. 13 Tingkat Kesukaran

Tingkatan	Mudah	Sedang	Sukar
Butir Soal	1, 2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 15, 17, 18, 20	3, 5, 7, 9, 11, 13, 19	16
Jumlah	12	7	1

Adapun hasil daya beda dari 20 soal yang sudah dinyatakan valid dan reliabel dapat diidentifikasi bahwa 20 soal tersebut memiliki daya beda baik dengan nilai rata-rata lebih dari 0,40.

Tabel 3. 14 Daya Beda

Butir Soal	Corrected Item-Total Correlation	Daya Beda
1	.485	Baik
2	.503	Baik
3	.448	Baik
4	.452	Baik

Butir Soal	Corrected Item-Total Correlation	Daya Beda
5	.401	Baik
6	.446	Baik
7	.467	Baik
8	.486	Baik
9	.498	Baik
10	.476	Baik
11	.432	Baik
12	.512	Baik
13	.512	Baik
14	.536	Baik
15	.467	Baik
16	.478	Baik
17	.490	Baik
18	.467	Baik
19	.484	Baik
20	.472	Baik

3.6 Analisis Data

Analisis data didasarkan pada pola pengolahan data yang diperoleh dari uji validasi ahli dalam tahapan pengembangan, analisis data kuantitatif dalam tahapan implementasi, dan analisis data hasil kuisioer pengguna pada tahapan evaluasi.

Teknis analisis hasil uji validasi ahli dan kuesioner dilakukan dengan cara merekapitulasi nilai yang didapatkan dari berbagai ahli media, materi, dan bahasa serta hasil kuesioner yang dinilai dan dikonversikan menjadi skor kelayakan. Adapun rumus yang digunakan untuk mendapatkan skor kelayakan adalah sebagai berikut.

$$\% \text{ interpretasi skor} = \frac{\text{jumlah skor perolehan (X)}}{\text{skor maksimum (Xi)}} \times 100\%$$

Pada prosesnya, analisis data pada proses pengembangan produk dalam konteks penelitian R&D sangat tergantung dengan jumlah item/indikator dalam lembar validasi/ kuesioner yang digunakan. Berdasarkan hasil perhitungan yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan mengenai kelayakan prototipe yang telah

dikembangkan didasarkan pada Skala Likert melalui kriteria skala nilai dengan lebar interval sesuai dengan rumus di bawah ini.

- 1) Skor maksimal = $N \times L_{\text{maksimal}}$
- 2) Skor minimal = $N \times L_{\text{minimal}}$
- 3) Range = $\text{Skor}_{\text{maksimal}} - \text{Skor}_{\text{minimal}}$
- 4) Lebar interval = Range/I

Keterangan :

N : Jumlah item validasi

L : Nilai skala likert

I : Jumlah besaran interval

Setelah proses input nilai dengan rumus di atas kemudian proses penentuan kriteria kelayakan prototipe dapat dilihat melalui skala nilai berikut ini.

Tabel 3. 15 Kriteria Kelayakan Prototipe

Kriteria Persentase (%)		Tingkat Validasi
42,26 – 52	81,26% - 100%	Sangat layak
32,51 – 42,25	62,51% - 81,25%	Layak
22,76 – 32,5	43,76% - 62,5%	Tidak layak
13 – 22,75	25% - 43,75%	Sangat tidak layak