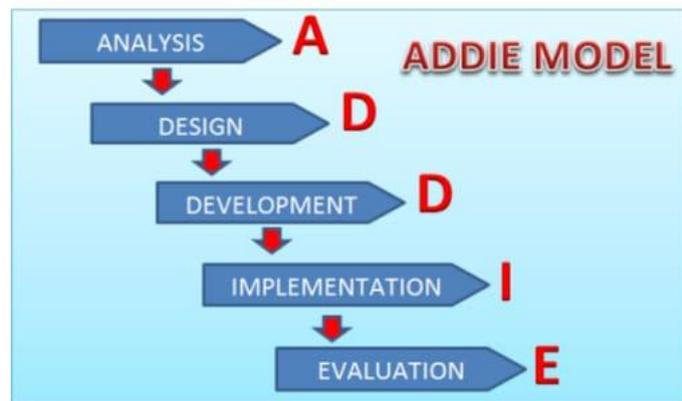


## BAB III METODE PENELITIAN

### 3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode desain dan pengembangan (*Design and Development*). Richey dan Klein menyatakan bahwa penelitian desain dan pengembangan merupakan cara untuk menciptakan suatu prosedur, teknik, dan atau alat baik yang masih baru atau yang disempurnakan (Umbaran et al., 2022). Pada penelitian ini, peneliti menggunakan model ADDIE (*Analyzie, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*) yang dikembangkan oleh dua pakar yang berpengaruh, yakni Reiser dan Molenda. Adapun langkah-langkah pada model ADDIE (*Analyzie, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*) yang disajikan dalam gambar 1.1 sebagai berikut.



*Gambar 3. 1 Tahapan Model ADDIE (Ningsih, dkk, 2022)*

Langkah-langkah dalam model ADDIE terdiri dari *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Pada tahap, *Analysis*, peneliti menganalisis kebutuhan yang dilakukan melalui penelitian. Selanjutnya pada tahap *Design*, peneliti merancang desain produk yang akan dibuat terlebih dahulu. Lalu pada tahap *Development*, peneliti mengembangkan produk sesuai dengan rancangan yang telah dibuat sebelumnya. Setelah itu, peneliti melakukan langkah *Implementation*, yang mana pada tahap ini peneliti melakukan uji coba produk yang telah dikembangkan. Kemudian tahap *Evaluation* dilakukan di setiap

tahapan yang mana tujuannya adalah untuk memperbaiki produk di masing-masing tahapannya.

### 3.2 Prosedur Penelitian

Prosedur yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan langkah-langkah model ADDIE, yang mana model tersebut terdiri dari lima langkah, diantaranya *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Adapun tahapan pengembangan media *POP-UP BOOK 3D (PUBI)* dengan menggunakan model ADDIE yang disebutkan dibawah ini sebagai berikut:

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

Pada tahap ini, peneliti akan melakukan identifikasi masalah, analisis capaian pembelajaran IPAS sekolah dasar, memilih materi yang sesuai dengan masalah yang ada, membuat tujuan pembelajaran, serta menganalisis kebutuhan alat dan bahan media *POP-UP BOOK 3D (PUBI)* untuk mengembangkan produk yang akan dibuat. Hasil yang didapatkan setelah melakukan tahapan ini adalah mengetahui masalah yang terjadi serta kemungkinan penyebabnya, terpilihnya capaian pembelajaran IPAS di suatu fase, terpilihnya materi yang sesuai dengan masalah yang terjadi, terciptanya tujuan pembelajaran, serta terpilihnya alat dan bahan yang akan digunakan untuk mengembangkan produk yang akan dibuat.

#### 2) Desain (*Design*)

Pada tahap desain, peneliti akan menyusun rancangan produk dalam bentuk Garis Besar Isi Media (GBIM) yang akan dikembangkan. Hasil yang didapat setelah melakukan tahap ini adalah terciptanya rancangan produk dalam bentuk Garis Besar Isi Media (GBIM) yang akan dikembangkan.

#### 3) Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan, peneliti mulai mengembangkan rancangan produk yang telah dibuat di tahap sebelumnya. Peneliti menggunakan alat dan bahan yang sesuai untuk mengembangkan *POP-UP BOOK 3D (PUBI)*. Pada tahap ini, hasil produk yang dikembangkan akan divalidasi oleh para ahli dan dilakukan revisi apabila ada saran yang diberikan oleh para ahli. Hasil yang didapatkan setelah

melakukan tahapan ini adalah terciptanya produk media pembelajaran serta hasil validasi produk dari ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran.

#### 4) Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi, peneliti melakukan uji coba terbatas kepada 10 orang peserta didik kelas V (fase C) sekolah dasar, memberikan tes untuk mengukur aspek pengetahuan, memberikan angket untuk mengukur aspek sikap, serta melakukan observasi untuk mengukur aspek tindakan peserta didik. Hasil yang didapatkan setelah melakukan tahap ini adalah mengetahui sejauh mana peningkatan keterampilan berpikir kritis peserta didik kelas V (fase C) sekolah dasar setelah menggunakan media *POP-UP BOOK 3D (PUBI)* yang dikembangkan.

#### 5) Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi dilaksanakan pada setiap tahapan penelitian, mulai dari tahap analisis, desain, pengembangan, hingga implementasi. Hasil yang didapatkan dari tahap evaluasi adalah produk akhir media *POP-UP BOOK 3D (PUBI)* yang sudah melalui proses validasi dari para ahli serta melakukan perbaikan.

### **3.3 Populasi dan Sampel**

#### **3.3.1 Populasi**

Populasi dalam penelitian merupakan wilayah yang ingin diteliti oleh peneliti. Seperti menurut Sugiyono (2011, hlm. 80) “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.” Pendapat di atas menjadi salah satu acuan bagi penulis untuk menentukan populasi. Populasi yang akan digunakan sebagai penelitian adalah peserta didik SDN Babakan Pari.

#### **3.3.2 Sampel**

Sampel merupakan bagian dari populasi yang ingin diteliti oleh peneliti. Menurut Sugiyono (2011, hlm. 81) “sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.” Sehingga sampel merupakan bagian dari populasi yang ada, sehingga untuk pengambilan sampel harus menggunakan cara tertentu yang didasarkan oleh pertimbangan-pertimbangan yang

ada. Dalam teknik pengambilan sampel ini penulis menggunakan teknik *sampling purposive*. Sugiyono (2011, hlm. 84) menjelaskan bahwa: “*Sampling Purposive* Adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.” Dari pengertian diatas agar memudahkan penelitian, penulis menetapkan sifat-sifat dan karakteristik yang digunakan dalam penelitian ini. Sampel yang akan digunakan peneliti memiliki ketentuan, peserta didik kelas V SDN Babakan Pari, berjenis kelamin laki-laki dan perempuan yang berusia antara 10 – 11 tahun.

### **3.4 Partisipan Penelitian**

Partisipan dalam penelitian ini akan melibatkan para ahli, diantaranya ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran untuk memvalidasi pengembangan media pembelajaran *POP-UP BOOK 3D (PUBI)* yang akan dilaksanakan. Ahli materi akan berperan untuk menganalisis materi pembelajaran IPAS yang terdapat pada media pembelajaran *POP-UP BOOK 3D (PUBI)*. Ahli media akan berperan untuk menilai kelayakan media pembelajaran *POP-UP BOOK 3D (PUBI)* yang dikembangkan. Ahli pembelajaran atau guru akan berperan untuk menilai media pembelajaran *POP-UP BOOK 3D (PUBI)* yang dikembangkan sesuai dengan instrumen penilaian yang disusun. Selain para ahli, partisipan penelitian ini juga melibatkan beberapa peserta didik kelas V sekolah dasar yang akan berperan untuk memberikan umpan balik dalam pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *POP-UP BOOK 3D (PUBI)* yang dikembangkan.

### **3.5 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang benar akan menghasilkan data yang memiliki kredibilitas tinggi, dan sebaliknya. Oleh karena itu, teknik pengumpulan data ini tidak boleh salah dan harus dilaksanakan dengan cermat sesuai prosedur dan ciri-ciri penelitian yang baik (Yasin et al., 2024).

#### **3.5.1 Observasi**

Observasi dilakukan untuk mengamati fenomena yang terjadi di lapangan secara langsung, tujuannya untuk melihat peranan media dalam pembelajaran. Lembar observasi menggunakan skala likert dan objek yang akan diamati adalah

peserta didik kelas V fase c sekolah dasar. Adapun lembar observasi dapat dilihat pada tabel berikut.

**LEMBAR OBSERVASI**  
**KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA FASE C SEKOLAH**  
**DASAR**

Nama Peserta Didik :

Hari/ Tanggal :

**Petunjuk:**

Berilah tanda centang ( √ ) pada kolom yang sesuai dengan aktivitas yang dilakukan oleh peserta didik.

**Keterangan:**

SB : Sangat Baik

B : Baik

CB : Cukup Baik

K : Kurang

PB : Perlu Bimbingan

*Tabel 3.1 Tabel Lembar Observasi*

Deskripsi Pengamatan	SB	B	CB	K	PB
Memberikan penjelasan sederhana ( <i>elementary clarification</i> )					
SB: Jika membuat 5 penjelasan yang terdiri dari 4 penjelasan yang tepat dan 1 penjelasan yang kurang tepat.					
B: Jika membuat 5 penjelasan yang terdiri dari 3 penjelasan yang tepat dan 2 penjelasan yang kurang tepat.					
CB: Jika membuat 5 penjelasan yang terdiri dari 2 penjelasan yang tepat dan 3 penjelasan yang kurang tepat					

Nabhan Labib Musyaffa, 2025

**PENGEMBANGAN MEDIA POP-UP BOOK 3D (PUBI) UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK FASE C SEKOLAH DASAR**

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

<p>K: Jika membuat 5 penjelasan yang terdiri dari 1 penjelasan yang tepat dan 4 penjelasan yang kurang tepat</p> <p>PB: Jika membuat 5 penjelasan yang terdiri dari 0 penjelasan yang tepat dan 5 penjelasan yang kurang tepat</p>				
<p>Membangun keterampilan dasar (<i>basic support</i>)</p> <p>SB: Jika membuat 5 penjelasan yang terdiri dari 4 penjelasan yang sesuai dengan sumber dan dapat memberi alasan dan 1 penjelasan yang kurang tepat.</p> <p>B: Jika membuat 5 penjelasan yang terdiri dari 3 penjelasan yang sesuai dengan sumber dan dapat memberi alasan dan 2 penjelasan yang kurang tepat.</p> <p>CB: Jika membuat 5 penjelasan yang terdiri dari 2 penjelasan yang sesuai dengan sumber dan dapat memberi alasan dan 3 penjelasan yang kurang tepat</p> <p>K: Jika membuat 5 penjelasan yang terdiri dari 1 penjelasan yang sesuai dengan sumber dan dapat memberi alasan dan 4 penjelasan yang kurang tepat</p> <p>PB: Jika membuat 5 penjelasan yang terdiri dari 0 penjelasan yang sesuai dengan sumber dan dapat memberi alasan dan 5 penjelasan yang kurang tepat</p>				
<p>Menyimpulkan (<i>inference</i>)</p> <p>SB: Jika membuat 5 kesimpulan yang terdiri dari 4 penjelasan yang tepat dan 1 penjelasan yang kurang tepat.</p>				

<p>B: Jika membuat 5 kesimpulan yang terdiri dari 3 penjelasan yang tepat dan 2 penjelasan yang kurang tepat.</p> <p>CB: Jika membuat 5 kesimpulan yang terdiri dari 2 penjelasan yang tepat dan 3 penjelasan yang kurang tepat</p> <p>K: Jika membuat 5 kesimpulan yang terdiri dari 1 penjelasan yang tepat dan 4 penjelasan yang kurang tepat</p> <p>PB: Jika membuat 5 kesimpulan yang terdiri dari 0 penjelasan yang tepat dan 5 penjelasan yang kurang tepat</p>				
<p>Memberikan penjelasan lebih lanjut (<i>advanced clarification</i>)</p> <p>SB: Jika membuat 5 penjelasan yang terdiri dari 4 definisi istilah yang tepat dan 1 definisi istilah yang kurang tepat.</p> <p>B: Jika membuat 5 penjelasan yang terdiri dari 3 definisi istilah yang tepat dan 2 definisi istilah yang kurang tepat.</p> <p>CB: Jika membuat 5 penjelasan yang terdiri dari 2 definisi istilah yang tepat dan 3 definisi istilah yang kurang tepat</p> <p>K: Jika membuat 5 penjelasan yang terdiri dari 1 definisi istilah yang tepat dan 4 definisi istilah yang kurang tepat</p> <p>PB: Jika membuat 5 penjelasan yang terdiri dari 0 definisi istilah yang tepat dan 5 definisi istilah yang kurang tepat</p>				
<p>Menyusun strategi dan taktik (<i>strategy and tactics</i>).</p>				

SB: Jika dapat berinteraksi dengan orang lain lebih dari 5 orang temannya					
B: Jika dapat berinteraksi dengan orang lain >4 orang temannya					
CB: Jika dapat berinteraksi dengan orang lain >3 orang temannya					
K: Jika Jika dapat berinteraksi dengan orang lain >2 orang temannya					
PB: Jika Jika dapat berinteraksi dengan orang lain >1 orang temannya					

Observasi digunakan untuk melihat dan mengamati secara langsung objek penelitian, sehingga peneliti mampu mencatat dan menghimpun data yang diperlukan untuk mengungkap penelitian yang dilakukan. Pada observasi peneliti harus memahami terlebih dahulu variasi pengamatan dan peran-peran yang dilakukan peneliti.

### 3.5.2 Angket

Angket dalam penelitian ini akan digunakan sebagai sarana untuk mengumpulkan data penilaian media “*POP-UP BOOK 3D (PUBI)*” dari para ahli (ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran). Ahli media akan menilai kelayakan media pembelajaran yang akan dikembangkan, ahli materi akan menilai kelayakan materi yang terdapat pada materi pembelajaran tersebut, dan ahli pembelajaran akan menilai kelayakan media yang dikembangkan untuk digunakan dalam pembelajaran. Berikut merupakan kisi-kisi yang akan digunakan:

1. Pada kisi-kisi ahli materi, aspek penilaian diadaptasi dari Abdillah (2021) dan Larasati (2021) yang meliputi 2 aspek, di antaranya Kualitas isi materi (*Content Quality*) dan Kelayakan penyajian. Kisi-kisi ahli media dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Ahli Materi

Aspek	Indikator
<p style="text-align: center;"><b>Kualitas isi materi (<i>Content Quality</i>)</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Materi yang disajikan dalam "pop-up book 3d" sudah sesuai dengan capaian pembelajaran materi keberagaman budaya Indonesia pada fase C</li> <li>2. Keluasan materi yang disajikan dalam "pop-up book 3d" mendukung seluruh aspek kesadaran lingkungan</li> <li>3. Materi yang disajikan dalam "pop-up book 3d" sudah memuat konsep mengenai keberagaman</li> <li>4. Materi yang disajikan dalam "pop-up book 3d" sudah sesuai dengan fakta ilmiah dari berbagai sumber yang relevan</li> <li>5. Fakta-fakta yang disajikan dalam "pop-up book 3d" mudah dipahami</li> <li>6. Gambar atau ilustrasi yang disajikan dalam "pop-up book 3d" terdapat pada kehidupan sehari-hari</li> <li>7. Materi yang disajikan mendorong peserta didik untuk mencari tahu lebih banyak informasi</li> </ol>

<b>Kelayakan penyajian</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penyajian materi dalam “<i>pop-up book 3d</i>” disajikan secara runtut</li> <li>2. Media “<i>pop-up book 3d</i>” memuat capaian pembelajaran</li> <li>3. Media “<i>pop-up book 3d</i>” memuat indikator tujuan pembelajaran</li> <li>4. Penyajian materi dalam media “<i>pop-up book 3d</i>” bersifat interaktif yang melibatkan peserta didik</li> </ol>
----------------------------	---

2. Pada kisi-kisi ahli media, aspek penilaian diadaptasi dari Abdillah (2021) yang meliputi 4 aspek, diantaranya Desain Presentasi (*Presentasi Desain*), Interaksi Pengguna (*Interaction Usability*), Akseibilitas (*Accesbility*), dan Penggunaan Kembali (*Reusability*). Kisi-kisi media dapat dilihat pada tabel berikut:

*Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Ahli Media*

<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>
<b>Desain Presentasi (<i>Presentation Design</i>)</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pemilihan gambar yang disajikan cocok untuk siswa sekolah dasar</li> <li>2. Pemilihan palet warna yang digunakan cocok untuk siswa sekolah dasar</li> <li>3. Keterbacaan font yang digunakan sudah baik</li> <li>4. Peletakan objek (<i>layouting</i>) yang memudahkan pengguna</li> </ol>
<b>Interaksi Pengguna (<i>Interaction Usability</i>)</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Fitur yang ada pada media <i>pop-up book 3d</i> dapat dioperasikan dengan mudah</li> <li>2. Tampilan media <i>pop-up book 3d</i> mudah dipahami</li> </ol>

Nabhan Labib Musyaffa, 2025

**PENGEMBANGAN MEDIA POP-UP BOOK 3D (PUBI) UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK FASE C SEKOLAH DASAR**

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

<b>Akseibilitas (<i>Accessibilitas</i>)</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kemudahan dalam menggunakan media</li> <li>2. Memiliki tampilan simbol maupun istilah yang mudah dikenali dan dipahami</li> </ol>
<b>Penggunaan Kembali (<i>Reusability</i>)</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dapat digunakan dalam berbagai variasi pembelajaran dan pengajar yang berbeda</li> </ol>

3. Pada kisi-kisi ahli pembelajaran, aspek penilaian diadaptasi dari Abdillah (2021) yang meliputi 3 aspek, di antaranya Kualitas isi materi (*content quality*), Desain presentasi (*presentation design*), Kebahasaan dan Penggunaan Kembali (*reusability*). Kisi-kisi ahli pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut:

*Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Ahli Pembelajaran*

<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>
<b>Kualitas isi materi (<i>Content Quality</i>)</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Materi yang disajikan dalam media “<i>pop-up book 3d</i>” sudah sesuai dengan tingkat kemampuan berpikir peserta didik. Materi yang disajikan tersusun secara sistematis dan runtut</li> <li>2. Materi yang disajikan mudah dipahami oleh peserta didik</li> </ol>
<b>Desain Presentasi (<i>Presentation Design</i>)</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Desain media (gambar, warna, dan peletakan objek) yang memudahkan pengguna</li> <li>2. Fitur yang ada pada media “<i>pop-up book 3d</i>” dapat digunakan dengan mudah</li> </ol>

	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. Memiliki tampilan simbol maupun istilah yang mudah dikenali</li> <li>4. Dapat digunakan dalam berbagai variasi pembelajaran dan pengajar yang berbeda</li> <li>5. Kebermanfaatan media “<i>pop-up book 3d</i>” dalam meningkatkan berpikir kritis siswa</li> </ol>
<b>Kebahasaan dan Penggunaan Kembali (<i>Reusability</i>)</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bahasa yang digunakan dalam media “<i>pop-up book 3d</i>” sudah sesuai dengan usia peserta didik sekolah dasar</li> <li>2. Bahasa yang digunakan dalam media “<i>pop-up book 3d</i>” tidak bermakna ganda</li> <li>3. Bahasa yang digunakan dalam media “<i>pop-up book 3d</i>” sudah jelas dan mudah dipahami</li> </ol>

4. Pada kisi-kisi angket sikap keterampilan berpikir kritis untuk peserta didik kelas V sekolah dasar, aspek penilaian diadaptasi dari Ennis (2021) dan Desti (2020) yang meliputi 3 aspek, di antaranya Memberikan penjelasan sederhana (*elementary clarification*), Kesimpulan (*inference*), dan Strategi dan taktik (*strategy and tactic*) Kisi-kisi angket sikap keterampilan berpikir kritis dapat dilihat pada tabel berikut.

*Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket Sikap Keterampilan Berpikir Kritis*

<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>
Memberikan penjelasan sederhana ( <i>elementary clarification</i> )	1. Saya senang bertanya saat pembelajaran berlangsung

Nabhan Labib Musyaffa, 2025

**PENGEMBANGAN MEDIA POP-UP BOOK 3D (PUBI) UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK FASE C SEKOLAH DASAR**

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

	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Saat pembelajaran jika saya tidak mengerti saya segera bertanya</li> <li>3. Saya segera bertanya jika ada yang tidak saya mengerti dalam bertanya</li> <li>4. Jika ada pertanyaan dari guru saya berusaha untuk menjawabnya</li> <li>5. Saya menjawab pertanyaan dari guru dengan lebih dari satu jawaban</li> </ol>
Kesimpulan ( <i>inference</i> )	<ol style="list-style-type: none"> <li>6. Dalam pembelajaran setelah selesai saya membuat kesimpulan apa yang dipelajari hari ini</li> <li>7. Dalam proses pembelajaran saya menjelaskan jawaban didepan kelas</li> <li>8. Saat berdiskusi saya mengajukan ide baru dalam menyelesaikan soal</li> <li>9. Saya mencoba mengerjakan soal dengan gagasan baru yang menurut saya mempermudah menyelesaikan permasalahan</li> <li>10. Dalam pembelajaran saya senang mengajukan contoh kejadian yang aneh tentang materi yang sedang dipelajari</li> </ol>
Strategi dan taktik ( <i>strategy and tactic</i> )	<ol style="list-style-type: none"> <li>11. Saya mengerjakan soal dengan cara yang berbeda agar lebih singkat dan mudah</li> <li>12. Dalam mengerjakan soal saya selalu berusaha untuk</li> </ol>

	<p>memahaminya dan mengerjakan langkah-langkah yang terperinci</p> <p>13. Saya mengerjakan soal dengan langkah- langkah yang rinci dan teliti untuk memahaminya</p> <p>14. Dalam menjawab pertanyaan saya berusaha memberikan jawaban beserta alasannya</p> <p>15. Saya selalu mencari kesamaan antara dua jawaban yang berbeda diantara jawaban yang ada</p>
--	---

### 3.5.3 Soal Tes

Soal tes akan diberikan sebanyak dua kali, yaitu di awal sebelum peserta didik menggunakan media “*POP-UP BOOK 3D (PUBI)*” dan diakhir setelah peserta didik menggunakan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Soal tes yang digunakan berupa *pretest* dan *posttest*, tujuannya adalah untuk melihat sejauh mana peningkatan keterampilan berpikir kritis peserta didik setelah menggunakan media “*POP-UP BOOK 3D (PUBI)*”. Kisi-kisi soal *pretest* dan *posttest* disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3.6 Kisi-Kisi Soal Pretest-Posttest

(dikembangkan dari Indikator Berpikir Kritis oleh Ennis dalam Zubaidah, (2010))

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Materi : Kergaman Budaya Indonesia

Fase/kelas : C/5

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	Indikator Berpikir Kritis	Soal	Aspek Penilaian
Peserta didik memiliki kemampuan untuk memahami keragaman budaya; yang berfungsi sebagai dasar untuk melakukan suatu	<p>1. Peserta didik mampu mengidentifikasi dan menjelaskan berbagai unsur keragaman budaya nasional. (C4)</p> <p>2. Peserta didik mampu menganalisis perbedaan dan</p>	<p>Diberikan soal mengenai keragaman budaya, peserta didik memilih dua contoh pakaian adat yang berbeda dan menganalisis perbedaan dan persamaan dari kedua pakaian adat</p>	<p>Memberikan penjelasan sederhana (<i>elementary clarification</i>):  <b>Menganalisis (C4)</b></p>	<p>Indonesia memiliki beragam pakaian adat dari berbagai daerah. Pilihlah dua contoh pakaian adat yang berbeda, misalnya dari Jawa Barat dan Sumatera Barat. Jelaskan perbedaan dan persamaan dari</p>	<p><b>Skor 2:</b> Mampu menganalisis perbedaan dan persamaan dari kedua pakaian adat tersebut, termasuk makna dan fungsi pakaian tersebut dalam budaya masing-masing.</p>

<p>tindakan; untuk digunakan dalam mengambil suatu keputusan atau menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari berdasarkan pemahamannya terhadap materi yang telah dipelajari. Konsep-konsep tersebut memungkinkan peserta didik</p>	<p>persamaan antara unsur-unsur budaya dari berbagai daerah di Indonesia. (C4)</p> <p>3. Peserta didik mampu mempertimbangkan cara-cara untuk melestarikan dan mengembangkan keragaman budaya nasional. (C5)</p> <p>4. Peserta didik mampu merumuskan tindakan untuk menyelesaikan</p>	<p>tersebut, termasuk makna dan fungsi pakaian tersebut dalam budaya masing-masing.</p>		<p>kedua pakaian adat tersebut, termasuk makna dan fungsi pakaian tersebut dalam budaya masing-masing.</p>	<p><b>Skor 1:</b> Penjelasan kurang lengkap/tidak jelas. Hanya menjelaskan perbedaannya dan persamaan saja, tanpa menyebutkan makna dan fungsi pakaian tersebut.</p> <p><b>Skor 0:</b> Jawaban salah/tidak menjawab.</p>
--	--	---	--	--	--

<p>untuk menerapkan dan mengembangkan keterampilan inkuiri sains mereka.</p>	<p>permasalahan yang berkaitan dengan keragaman budaya nasional.</p>				
		<p>Diberikan soal mengenai keragaman budaya, peserta didik memilih dua jenis alat musik tradisional yang berbeda dan menjelaskan perbedaan dari kedua alat musik</p>		<p>Pilihlah dua jenis alat musik tradisional yang berbeda, misalnya angklung dan sasando. Jelaskan perbedaan dari kedua alat musik tersebut, dan sebutkan daerah asal dari masing-</p>	<p><b>Skor 2:</b> Mampu menjelaskan perbedaan dari kedua alat musik tersebut, dan menyebutkan daerah asal dari masing-masing alat musik tersebut masing-masing.</p>

		tersebut, dan menyebutkan daerah asal dari masing-masing alat musik tersebut		masing alat musik tersebut.	<p><b>Skor 1:</b> Penjelasan kurang lengkap/tidak jelas. Hanya menyebutkan perbedaan dari alat musik, tanpa menyebutkan asal daerah alat musik tersebut</p> <p><b>Skor 0:</b> Jawaban salah/tidak menjawab.</p>
--	--	--	--	-----------------------------	---

		<p>Diberikan soal mengenai keragaman budaya, peserta didik memilih satu contoh rumah adat dan analisis bagaimana bentuk dan struktur rumah tersebut mencerminkan kondisi geografis dan budaya masyarakat setempat</p>		<p>Setiap daerah di Indonesia memiliki rumah adat yang unik. Pilihlah satu contoh rumah adat dan analisis bagaimana bentuk dan struktur rumah tersebut mencerminkan kondisi geografis dan budaya masyarakat setempat</p>	<p><b>Skor 2:</b> Mampu menganalisis bagaimana bentuk dan struktur rumah tersebut mencerminkan kondisi geografis dan budaya masyarakat setempat</p> <p><b>Skor 1:</b> Penjelasan kurang lengkap/tidak jelas. Hanya menyebutkan contoh rumah dan bagaimana bentuk</p>
--	--	---	--	--	--

					rumah, tanpa struktur rumah tersebut mencerminkan kondisi geografis dan budaya masyarakat setempat  <b>Skor 0:</b> Jawaban salah/tidak menjawab.
		Diberikan soal mengenai keragaman budaya, peserta didik		Alat musik tradisional memainkan peran penting dalam	<b>Skor 2:</b> Mampu menjelaskan bagaimana alat musik tersebut

		memilih satu contoh alat musik tradisional dari daerah tertentu dan menjelaskan bagaimana alat musik tersebut digunakan dan apa peranannya dalam upacara adat atau kesenian		berbagai upacara adat dan kesenian. Pilihlah satu contoh alat musik tradisional dari daerah tertentu (misalnya, angklung atau gamelan). Jelaskan bagaimana alat musik tersebut digunakan dan apa peranannya dalam upacara adat atau kesenian.	digunakan dan apa peranannya dalam upacara adat atau kesenian  <b>Skor 1:</b> Penjelasan kurang lengkap/tidak jelas. Hanya memberi penjelasan bagaimana alat musik tersebut digunakan, tanpa menyebutkan apa peranannya dalam upacara adat atau kesenian.
--	--	---	--	---	---

					<b>Skor 0:</b> Jawaban salah/tidak menjawab.
		Diberikan soal mengenai keragaman budaya, peserta didik memilih dua contoh makanan tradisional dari daerah yang berbeda dan menganalisis perbedaan dan persamaan dari kedua makanan tersebut, termasuk		Indonesia memiliki beragam makanan tradisional yang kaya rasa dan bumbu. Pilihlah dua contoh makanan tradisional dari daerah yang berbeda, misalnya dari Maluku dan Sulawesi. Jelaskan perbedaan dan persamaan dari	<b>Skor 2:</b> Mampu menganalisis perbedaan dan persamaan dari kedua makanan tersebut, termasuk bahan-bahan apa yang digunakan dalam membuat makanan tersebut!  <b>Skor 1:</b> Penjelasan kurang lengkap/tidak jelas.

		bahan-bahan apa yang digunakan dalam membuat makanan tersebut!		kedua makanan tersebut, termasuk bahan-bahan apa yang digunakan dalam membuat makanan tersebut!	Hanya menyebutkan perbedaan dan persamaan, tanpa menyebutkan bahan makana tersebut.  <b>Skor 0:</b> Jawaban salah/tidak menjawab.
		Diberikan soal mengenai keragaman budaya, peserta didik membuat	Kesimpulan ( <i>inference</i> ): Membuat dedukasi dan	Setelah mempelajari berbagai rumah adat di Indonesia, buatlah kesimpulan	<b>Skor 2:</b> Mampu membuat kesimpulan tentang bagaimana bentuk dan fungsi rumah

		kesimpulan tentang bagaimana bentuk dan fungsi rumah adat mencerminkan kondisi lingkungan dan kehidupan masyarakat di daerah masing-masing	mempertimbangkan (C5) hasil deduksi	tentang bagaimana bentuk dan fungsi rumah adat mencerminkan kondisi lingkungan dan kehidupan masyarakat di daerah masing-masing. Pertimbangkan faktor-faktor seperti iklim, bahan bangunan.	adat mencerminkan kondisi lingkungan dan kehidupan masyarakat di daerah masing-masing  <b>Skor 1:</b> Penjelasan kurang lengkap/tidak jelas. Hanya membuat kesimpulan tentang rumah adat yang telah dipelajari, tanpa memberi pertimbangan mengenai faktor-faktor iklim dan bahan bangunan.
--	--	--	-------------------------------------	---	---

					<b>Skor 0:</b> Jawaban salah/tidak menjawab.
		Diberikan soal mengenai keragaman budaya, peserta didik mempertimbangkan mengapa pakaian adat berbeda-beda di setiap daerah. Apa saja faktor yang memengaruhi perbedaan tersebut?		Indonesia memiliki beragam pakaian adat yang indah. Pertimbangkan mengapa pakaian adat berbeda-beda di setiap daerah. Apa saja faktor yang memengaruhi perbedaan tersebut?	<b>Skor 2:</b> Mampu mempertimbangkan mengapa pakaian adat berbeda-beda di setiap daerah. Dan dapat menyebutkan apa saja faktor yang memengaruhi perbedaan tersebut?  <b>Skor 1:</b> Penjelasan kurang

					<p>lengkap/tidak jelas. Hanya menjawab mengapa pakaian adat berdeda-beda, tanpa memberi faktor apa saja yang mempengaruhi</p> <p><b>Skor 0:</b> Jawaban salah/tidak menjawab.</p>
		Diberikan soal mengenai keragaman budaya, peserta didik	Strategi dan taktik ( <i>strategy and tactic</i> ):	Di daerahmu terdapat rumah adat yang kondisinya	<b>Skor 2:</b> Mampu memutuskan tindakan yang akan dilakukan untuk

		memutuskan tindakan yang akan dilakukan untuk membantu melestarikan rumah adat tersebut	<b>Memutuskan (C5)</b> suatu tindakan	memprihatinkan. Apa tindakan yang akan kamu lakukan untuk membantu melestarikan rumah adat tersebut? Jelaskan langkah-langkah yang akan kamu ambil dan mengapa tindakan tersebut penting.	membantu melestarikan rumah adat tersebut  <b>Skor 1:</b> Penjelasan kurang lengkap/tidak jelas. Hanya menyebutkan tindakan yang dilakukan tanota memberi penjelasan langkah-langkah  <b>Skor 0:</b> Jawaban salah/tidak menjawab.
--	--	---	--	---	--

		<p>Diberikan soal mengenai keragaman budaya, peserta didik memutuskan tindakan apa untuk mempromosikan penggunaan pakaian adat di era modern.</p>		<p>Sebagai generasi muda, bagaimana kamu dapat mempromosikan penggunaan pakaian adat di era modern? Berikan contoh kegiatan yang dapat kamu lakukan untuk meningkatkan kesadaran dan minat masyarakat terhadap pakaian adat.</p>	<p><b>Skor 2:</b> Mampu memutuskan tindakan apa untuk mempromosikan penggunaan pakaian adat di era modern.</p> <p><b>Skor 1:</b> Penjelasan kurang lengkap/tidak jelas. Hanya menjelaskan bagaimana mempromosikan pakaian adat tanpa memberikan contoh kegiatan atau hanya</p>

					<p>memberikan contoh kegiatannya saja</p> <p><b>Skor 0:</b> Jawaban salah/tidak menjawab.</p>
		<p>Diberikan soal mengenai keragaman budaya, peserta didik memberi tindakan yang akan dilakukan untuk membantu mengembangkan kuliner khas daerah</p>		<p>Makanan dan minuman khas daerah memiliki potensi untuk dikembangkan menjadi produk yang bernilai ekonomi. Apa tindakan yang akan kamu lakukan</p>	<p><b>Skor 2:</b> Mampu memustuskan tindakan yang akan kamu lakukan untuk membantu mengembangkan kuliner khas daerah, dan menjelaskan ide-</p>

				<p>untuk membantu mengembangkan kuliner khas daerahmu? Jelaskan ide-ide kreatif yang dapat kamu terapkan.</p>	<p>ide kreatif yang dapat diterapkan.</p> <p><b>Skor 1:</b> Penjelasan kurang lengkap/tidak jelas, hanya menyebutkan tindakan yang akan dilakukan saja tanpa menjelaskan ide-ide kreatif, atau sebaliknya</p> <p><b>Skor 0:</b> Jawaban salah/tidak menjawab.</p>
--	--	--	--	---	---

### 3.6 Prosedur Analisis Data

Analisis data dilakukan dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dalam penelitian ini diperoleh dari hasil observasi, sedangkan data kuantitatif dalam penelitian ini diperoleh dari hasil angket yang kemudian dianalisis dengan menggunakan skala likert. Selain itu, data kuantitatif juga didapatkan dari soal *pretest* dan *posttest* yang dikerjakan oleh peserta didik.

Analisis data kualitatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik analisis Miles dan Huberman (dalam Aulia, 2024, hlm. 61) dengan langkah-langkah sebagai berikut:

#### 1) Reduksi data

Pada tahap ini, data yang terkumpul akan disederhanakan, difokuskan dan disusun sehingga menjadi suatu informasi yang bermakna untuk penelitian. Setelah direduksi, data akan dideskripsikan dalam bentuk kalinya guna memperoleh gambaran mengenai masalah penelitian.

#### 2) Penyajian data

Dalam tahapan penyajian data, peneliti dapat menguraikan hasil temuan data ke dalam bentuk tabel, diagram, bagan, dan lain sebagainya. Tujuan dilakukannya penyajian data adalah untuk memudahkan peneliti dalam memahami suatu data.

#### 3) Penarikan kesimpulan

Setelah melewati tahap reduksi dan penyajian data, maka data akan ditarik kesimpulannya dengan tujuan untuk memaknai data yang telah terkumpul sehingga nantinya kesimpulan tersebut akan menjadi jawaban dari permasalahan yang diteliti.

Sedangkan data kuantitatif yang didapatkan dari validasi ahli akan dianalisis dengan menggunakan *skala likert*, tujuannya untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan. Dalam skala likert terdapat bentuk pertanyaan, yaitu pertanyaan positif yang diberi skor 5, 4, 3, 2, 1 serta skala negatif yang diberi skor 1, 2, 3, 4, 5 (Pranatawijaya et al., 2019). Ketentuan skor yang lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. 6 Tabel Skor (Umbaran, dkk, 2022)

Skor	Kategori
5	Sangat Baik (SB)
4	Baik (B)
3	Cukup Baik (CB)
2	Tidak Baik (TB)
1	Sangat Tidak Baik (STB)

Adapun rumus perhitungan *rating scale* dalam *skala likert* adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{skor ideal}} \times 100 \%$$

Skor ideal = skor tertinggi setiap butir pertanyaan x jumlah responden x jumlah butir pertanyaan.

Kemudian peneliti akan menafsirkan data dengan merujuk pada lima kategori skala berikut ini untuk memperoleh hasil validasi yang telah dilakukan oleh para ahli, diantaranya :

Tabel 3.7 Interpretasi Skor Kelayakan (Dzikro &amp; Dwiningsih, 2021)

Persentase (%)	Kriteria
0%-20%	Sangat Tidak Layak
21%-40%	Tidak Layak
41%-60%	Cukup Layak
61%-80%	Layak
81%-90%	Sangat Layak

Sementara itu, untuk mengetahui sejauh mana efektivitas media pembelajaran “POP-UP BOOK 3D (PUBI)” dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik, digunakan *one-group pretest-posttest design*, dimana peserta didik akan diberikan *pretest* terlebih dahulu sebelum menggunakan media yang dikembangkan untuk mengetahui pengetahuan awal peserta didik. Kemudian

Nabhan Labib Musyaffa, 2025

**PENGEMBANGAN MEDIA POP-UP BOOK 3D (PUBI) UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK FASE C SEKOLAH DASAR**

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

peserta didik akan diminta untuk melakukan *posttest* untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik setelah menggunakan media yang dikembangkan. Rumus yang digunakan untuk menghitungnya adalah sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{bobot}}{\text{bobot maksimum}} \times 100 \%$$

Setelah itu, nilai yang akan diperoleh akan ditafsirkan dengan menggunakan kriteria pada tabel dibawah ini:

*Tabel 3.8 Kriteria Acuan Nilai*

Nilai	Nilai Huruf
>85	A
>75-84	B
>65-74	C
>55-64	D
<=55	E

### **3.7 Sistematika Penelitian**

#### **BAB I Pendahuluan**

Bab ini berisi latar belakang masalah, permasalahan, pembatasan masalah, tujuan dan manfaat penulisan, dan sistematika penulisan.

#### **BAB II Kajian Pustaka**

Bab ini berisi kajian teori-teori pendukung dalam penelitian ini.

#### **BAB III Metodologi Penelitian**

Bab ini menjelaskan desain penelitian, metode pengumpulan data, waktu dan tempat penelitian, serta teknik analisis data.

#### **BAB IV Hasil dan Pembahasan**

Bab ini mendeskripsikan analisis dari hasil pengolahan data yang didapatkan peneliti dan pembahasan mengenai media pembelajaran *POP-UP BOOK 3D (PUBI)* yang dikembangkan oleh peneliti.

#### **BAB V Kesimpulan**

Bab ini berisi beberapa kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan.

Nabhan Labib Musyaffa, 2025

**PENGEMBANGAN MEDIA POP-UP BOOK 3D (PUBI) UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK FASE C SEKOLAH DASAR**

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

### Daftar Pustaka

Daftar Pustaka berupa referensi atau sumber-sumber yang dikutip dalam skripsi, sumber rujukan yang digunakan sebagai acuan dalam penyusunan dokumen penelitian ini mengacu pada pedoman gaya penulisan American Psychological Association (APA) dengan pengurutan berdasarkan abjad nama belakang pengarang. ditulis dalam format sitasi yang ditetapkan oleh institusi

### Lampiran

Lampiran menyediakan informasi tambahan seperti instrumen, kisi-kisi, kuesioner, transkrip wawancara, data mentah, atau dokumen pendukung lainnya yang relevan dengan penelitian.

### 3.8 Jadwal Penelitian

*Tabel 3.9 Jadwal Penelitian*

No.	Jenis Kegiatan	Jadwal Penelitian					
		Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei
<b>A. Persiapan</b>							
1	Penyusunan proposal						
2	Seminar proposal						
3	Perbaikan proposal						
<b>B. Pelaksanaan</b>							
4	Analisis materi/bahan						
5	Desain produk						
6	Pembuatan produk						
7	Uji coba produk						
8	Validasi produk						
<b>C. Laporan</b>							
9	Pengumpulan data						
10	Pengolahan data						
11	Penulisan laporan						
12	Penyerahan laporan						

Nabhan Labib Musyaffa, 2025

**PENGEMBANGAN MEDIA POP-UP BOOK 3D (PUBI) UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK FASE C SEKOLAH DASAR**

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