

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan sekitar bulan maret hingga awal agustus 2021 di salah satu Sekolah Dasar Kota Bandung yang beralamat di Jl. Pajajaran No. 58, Kel. Pasirkaliki, Kec. Cicendo, Kota Bandung (40171).

B. Partisipan Penelitian

Partisipan dalam penelitian ini adalah 4 orang ahli. Para ahli ini terbagi menjadi tiga kategori bidang ahli, yaitu ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran. Peneliti jabarkan lebih rinci ahli yang terlibat dalam penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Ahli Materi

Ahli materi adalah seseorang yang berkompeten dan menguasai materi pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial ke-SD-an. Peran ahli dalam penelitian ini adalah untuk memvalidasi bahan ajar IPS berbasis *ecopreneurship* dari aspek kualitas atau kesesuaian materi dalam pembelajaran. Dalam penelitian ini, ahli materi yang terlibat sebanyak 1 orang.

2. Ahli Media

Ahli media adalah seseorang yang ahli di bidang desain atau seni grafis/seni rupa ke-SD-an dan berkompeten dalam menilai bahan ajar pembelajaran dari segi keestetikan tampilan dan dapat berperan dalam memberikan penilaian terhadap desain bahan ajar IPS berbasis *ecopreneurship* serta memvalidasi produk dari aspek kualitas desain. Dalam penelitian ini ahli desain yang terlibat sebanyak 1 orang.

3. Ahli Pembelajaran

Ahli pembelajaran adalah seseorang yang berkompeten dalam pembelajaran ke-SD-an, misalnya guru kelas di Sekolah Dasar. Ahli pembelajaran berperan dalam memberikan validasi dan penilaian terhadap bahan ajar yang dikembangkan apakah cocok dan dapat digunakan dalam pembelajaran siswa dan untuk

mendapatkan masukan dari guru. Dalam penelitian ini ahli pembelajaran yang terlibat sebanyak 2 orang.

C. Desain Penelitian

Pengembangan bahan ajar dalam penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif yaitu *Design and Development* (D&D). Peneliti menggunakan desain dan pengembangan atau *Design and Development Product* (D&D) yang didefinisikan oleh Richey dan Klein (Sugiyono, 2019, hlm. 39) bahwa *Design and Development* (D&D) merupakan studi sistematis yaitu penelitian desain dan pengembangan dengan fokus penelitiannya bersifat analisis dari awal sampai akhir penelitian meliputi proses desain, proses pengembangan, hingga evaluasi. Tujuannya untuk membangun dasar empiris agar dapat menciptakan suatu produk dan alat yang bersifat instruksional atau non instruksional dapat berupa produk baru atau produk lama yang telah ada namun ditingkatkan atau diperbaiki lebih baik lagi yang tentunya dapat menunjang pelaksanaan kegiatan pembelajaran maupun kegiatan non pembelajaran.

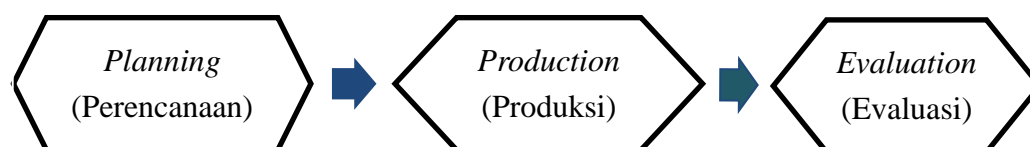
Menurut Richey dan Klein (dalam Sugiyono, 2019, hlm. 39) tahapan dalam penelitian *Design and Development* (D&D) yaitu Perencanaan, Produksi dan Evaluasi (PPE). *Design and Development* (D&D) atau dikenal juga dengan nama *Design Research*. Menurut Plomp (dalam Lidinillah, 2012) menjelaskan bahwa *design research* adalah suatu studi sistematis yang mencakup tahap merancang, mengembangkan dan mengevaluasi sebagai solusi dalam mengatasi permasalahan pendidikan. Sehingga disimpulkan bahwa *Design and Development* (D&D) dalam penelitian ini, adalah proses perancangan dan pengembangan desain yang menjadi solusi terhadap permasalahan pendidikan dan telah dievaluasi melalui uji validasi dengan para ahli.

Penelitian D&D memiliki karakteristik yang terdapat dalam pengumpulan data. Dimana pengumpulan data tersebut menggunakan pendekatan kualitatif yang fokusnya terhadap kualitas produk atau proses penelitian. Menurut Richey dan Klein (Akhbani, 2020, hlm. 1) bahwa terdapat dua kategori dalam D&D, yaitu (1) *product and tool research*, dan (2) *model research*. Kategori dalam penelitian ini adalah *product and tool research*. Dalam *product and tool research* ini, bahan ajar yang dibuat akan didesain, dikembangkan, dan dilakukan evaluasi.

Penelitian ini menggunakan metode D&D dengan model *Product Development (Planning–Production-Evaluation)* yang digagas oleh Richey dan Klein (2007, hlm. xvi). Berdasarkan tingkatan kesulitan pada penelitian D&D yang digagas oleh Richey dan Klein (dalam Sugiyono, 2019, hlm. 40) bahwa penelitian ini termasuk pada level 1. Dimana model *D&D* dalam penelitian ini dilakukan hanya sampai dengan revisi final atau dapat dihentikan jika sudah menghasilkan *draft final* dari produk yang dikembangkan atau tidak dilanjutkan ke tahap pengujian produk. Kemudian dari berbagai metode penelitian D&D, dalam penelitian ini menggunakan salah satu metode deskriptif berdasarkan *expert review* atau tinjauan para ahli melalui validasi. Dimana hasil penelitian mengenai pengembangan produk ini perlu ditinjau melalui deskripsi dan jawaban atas persoalan atau fenomena yang sedang terjadi.

D. Prosedur Penelitian

Dalam setiap model penelitian memiliki prosedur yang digunakan dari awal hingga akhir penelitian yang mendeskripsikan pelaksanaan penelitian tersebut. Adapun dalam penelitian ini menggunakan model PPE atau *Product Development* dengan pola *input-procces-output* yaitu sebagai tahapan mengidentifikasi, mencari, dan mengemukakan hasil. Pada model PPE ini, terdapat 3 tahapan yang digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.1 Tahapan Prosedur Penelitian

(Sumber: Sugiyono, 2019, hlm. 39)

Desain dan pengembangan produk dalam penelitian ini merupakan langkah paling utama. Produk yang dimaksud dalam penelitian ini adalah bahan ajar IPS berbasis *ecopreneurship* sebagai sumber pendukung dalam pembelajaran. Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan ini adalah model *product development* meliputi tahap perencanaan, produksi dan evaluasi.

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan pembatasan penelitian dalam prosedur yang dilakukan. Dimana pembatasan penelitian ini disesuaikan dengan situasi dan kondisi yang tidak memungkinkan peneliti untuk melibatkan siswa sebagai partisipan yang terlibat langsung dalam proses pengembangan bahan ajar. Peneliti tidak melakukan uji coba produk karena produk berbentuk buku cetak (*hardfile*) dan terdapat aktivitas belajar yang membutuhkan interaksi langsung antara siswa satu dengan siswa lain kemudian didukung dengan kondisi pandemi covid-19 yang mulai melonjak kembali dan diperpanjangnya PPKM, yang tidak memungkinkan untuk dilakukan uji coba. Sehingga tahapan dalam penelitian ini sesuai dengan tahapan menurut Richey dan Kelin (dalam Sugiyono, 2019, hlm. 39) meliputi perencanaan, pengembangan dan evaluasi.

1. Perencanaan (*Planning*)

Perencanaan adalah tahap menganalisis temuan dan menentukan produk yang akan dikembangkan serta merupakan tahap awal dalam penelitian. Pada tahap ini peneliti melakukan studi pendahuluan untuk menganalisis permasalahan yang terjadi pada pembelajaran di Sekolah Dasar. Studi pendahuluan yang peneliti lakukan adalah studi literatur pendahuluan dan wawancara. Peneliti melakukan identifikasi dan analisis masalah yang terjadi dilapangan dengan metode wawancara kepada guru kelas IV di Sekolah Dasar. Tahapan ini terdiri dari tiga komponen yaitu analisis kebutuhan, masalah, analisis materi, serta analisis perangkat. Hal pertama yang peneliti paparkan adalah melalui studi literatur pendahuluan yang dilakukan, peneliti menemukan fakta berdasarkan survei data dalam Badan Pusat Statistik menunjukkan bahwa angka pengangguran di Indonesia masih cukup tinggi, ditambah dengan indeks kerusakan lingkungan di Jawa Barat dengan skor indeks dimensi pengolahan sampah 0,72 yang menunjukkan bahwa tingkat kepedulian terhadap lingkungan pada masyarakat masih sangat rendah.

Kemudian berdasarkan hasil wawancara, ditemukan fakta bahwa dalam proses pembelajaran IPS yang terjadi di lapangan belum pernah siswa diarahkan untuk membuat sebuah karya untuk melatih keterampilan dan kreativitas siswa. Di sekolah yang bersangkutan juga belum terdapat kegiatan yang mengarah pada penanaman nilai *ecopreneurship* baik dalam ekstrakurikuler atau program kegiatan lain seperti *market day*. Pada bahan ajar yang biasa digunakan dalam pembelajaran

masih kurang menarik minat belajar siswa, terlebih lagi pada pelajaran IPS dimana seringkali memuat materi yang cukup padat sehingga menghasilkan bahan ajar yang hampir dipenuhi dengan tulisan. Hal ini mengakibatkan siswa malas membaca dan mengalami kesulitan dalam memahami materi. Selanjutnya adalah sumber buku yang digunakan guru untuk pembelajaran hanya menggunakan buku tematik (buku guru dan buku siswa) tanpa dikembangkan melalui sumber buku lainnya apalagi mengembangkan nilai-nilai karakter lain dalam bahan ajar yang akan digunakan. Melalui integrasi nilai seperti nilai-nilai *ecopreneurship* ini dapat mengupayakan dalam pembentukan atau sebagai saranan penanaman nilai karakter bagi siswa sehingga perlu diterapkan sejak dini karena berkaitan pula dengan upaya meningkatkan kreativitas dan literasi siswa yang berlandaskan pada lingkungan hijau, yang diharapkan dapat dijadikan sebagai bekal keterampilan hidup dan karir bagi siswa di masa depan.

Melalui studi pendahuluan dan wawancara yang dilakukan peneliti, maka masalah yang ditemukan yaitu survei data tentang pengangguran yang tinggi dan kepedulian masyarakat terhadap lingkungan yang masih rendah, kemudian dikaitkan dengan masalah yang ditemukan di sekolah sasaran adalah minat belajar siswa yang masih rendah karena bahan ajar yang digunakan kurang menarik, penyajiannya padat dengan materi sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi, belum adanya upaya mengembangkan nilai-nilai *ecopreneurship* melalui integrasi pada mata pelajaran serta masih minimnya aktivitas siswa yang mengarah pada membuat suatu karya sebagai upaya mengasah kreativitas dan literasi siswa yang berlandaskan lingkungan hijau. Dikembangkan dari hasil identifikasi masalah, peneliti merancang produk dengan tujuan untuk menciptakan bahan ajar IPS berbasis *ecopreneurship* yang menarik sehingga membuat siswa Sekolah Dasar lebih aktif dalam proses pembelajaran dan dapat melatih kreativitas serta literasi hijau siswa.

2. Produksi (*Production*)

Produksi adalah tahap kedua dalam penelitian yang dilakukan untuk membuat rancangan bahan ajar berupa dokumen-dokumen tertulis. Setelah mendapatkan data dilapangan melalui tahap perencanaan, peneliti menghubungkan data tersebut dengan teori-teori yang relevan dari berbagai kajian literatur mengenai

desain bahan ajar, pelajaran IPS di Sekolah Dasar, nilai-nilai *ecopreneurship*, dan pendekatan *literacraft*. Kemudian di kembangkanlah suatu desain produk untuk memecahkan masalah yang terjadi. Tahap ini terdiri atas perencaranaan bahan ajar dan pengembangan produk yang dijabarkan menjadi:

a. Perencanaan Produk

Langkah yang dilakukan peneliti pada tahap ini yaitu:

- 1) Melakukan tinjauan terhadap materi pembelajaran yang berpedoman pada Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar dan Indikator mata pelajaran IPS kelas IV Sekolah Dasar serta membaca buku sumber yang berkaitan dengan pembelajaran tematik yaitu pada tema 4 “Berbagai Pekerjaan”, tentang kegiatan ekonomi dalam kompetensi dasar 3.3 dan 4.3.
- 2) Mengkaji indikator dari nilai-nilai *ecopreneurship* yang bisa diintegrasikan pada mata pelajaran IPS materi kegiatan ekonomi tema 4, kemudian disesuaikan dengan langkah pada pendekatan *literacraft*. Dimana integrasi nilai-nilai *ecopreneurship* ini akan dituangkan dalam bentuk teks bacaan dan berupa aktivitas siswa yang disesuaikan dengan pendekatan *literacraft* yakni adanya kegiatan “*crafting*” atau membuat suatu karya. Materi pembelajaran disusun oleh peneliti sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

b. Pengembangan Produk

- 1) Membuat desain awal bahan ajar IPS berbasis *ecopreneurship* menggunakan pendekatan *literacraft*. Tahapan ini merupakan pengembangan desain menjadi suatu produk nyata yang siap untuk di evaluasi. Tahapan pertama merupakan pemograman untuk menciptakan bahan ajar yaitu peneliti mengumpulkan gambar-gambar yang relevan untuk menunjang penyusunan bahan ajar. Selanjutnya peneliti membuat desain bahan ajar. Desain yang sudah jadi kemudian dicetak agar menjadi bahan ajar cetak berupa modul. Pelaksanaan tahap ini bertujuan untuk menghasilkan bahan ajar berbentuk modul yang layak digunakan dalam pembelajaran dengan memperoleh penilaian dari sudut pandang ahli sebagai peninjau.

- 2) Menyusun kisi-kisi dan membuat instrumen penilaian untuk menilai kualitas bahan ajar IPS berbasis *ecopreneurship* melalui pendekatan *literacraft* untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar.
- 3) Melakukan validasi instrumen kepada dosen pembimbing.

3. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi merupakan tahap pengimplementasian produk yang telah dikembangkan dengan melakukan uji coba yang bertujuan untuk menguji hasil pengembangan bahan ajar, pengujian ini dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran. Peneliti melakukan implementasi uji kelayakan berdasarkan penilaian ahli yang kemudian dijadikan referensi perbaikan dari bahan ajar yang dikembangkan sebanyak satu tahap pengujian ahli. Peninjauan kelayakan bahan ajar bertujuan untuk mendapatkan model atau desain akhir dari bahan ajar IPS berbasis *ecopreneurship* melalui pendekatan *literacraft* sebagai hasil dari pengembangan bahan ajar yang layak digunakan sebagai upaya penanaman nilai-nilai *ecopreneurship* sejak dini di jenjang Sekolah Dasar. Dalam penelitian D&D, tahap evaluasi merupakan gabungan dari tahapan selanjutnya dalam prosedur penelitian. Pada tahap ini peneliti melakukan validasi bersama dengan para ahli kemudian merevisi dan mengembangkan produk yang dikembangkan hingga menghasilkan produk yang sesuai dengan masukan dari para ahli. Pada tahap ini juga peneliti melakukan kajian literatur lebih dalam untuk menunjang kualitas bahan ajar terhadap penilaian ahli. Hasil dari tahap ini yaitu adanya sebuah kesimpulan berupa desain akhir produk dari evaluasi melalui validasi ahli. Kemudian hasil uji coba melalui validasi tersebut dikomunikasikan melalui tindak lanjut berdasarkan hasil penelitian untuk mengetahui ketercapaian dan kesesuaian penelitian yang telah dilakukan dengan rumusan dari tujuan penelitian.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah kualitatif. Richey dan Klein mengemukakan bahwa data yang dikumpulkan dalam penelitian itu tergantung pada dasar dan tujuan penelitian yang dilakukan serta penelitian memiliki beberapa tipe data yang relevan (dalam Hajidi, 2018, hlm. 25). Kemudian Richey and Klein mengemukakan beberapa tipe data tersebut diantaranya adalah

profile data, context data, in progress project data, dan tryout data. Adapun beberapa teknik pengumpulan data yang dianggap paling relevan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Data Proyek dalam Proses Pengembangan (*In-progress Project Data*)

Teknik pengumpulan data proyek adalah proses pengembangan dari awal sampai akhir penelitian. Data proyek dalam penelitian ini didapatkan melalui *instrument* berupa *work logs* (catatan kerja) dan wawancara untuk menemukan masalah yang akan dikembangkan dalam pembuatan bahan ajar.

2. Data Pengujian (*Try-out Data*)

Dalam penelitian ini, data pengujian yang digunakan merupakan data hasil evaluasi yang didapat dari validasi para partisipan (ahli). Dimana tanggapan dari para ahli dalam angket validasi mengenai produk yang telah dikembangkan akan dikumpulkan untuk menemukan hasil dari desain akhir bahan ajar yang dikembangkan dalam penelitian ini.

F. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data yang akan diolah adalah melalui pedoman wawancara, lembar *work logs* (lembar catatan kerja), dan lembar angket sebagai validasi dari para ahli. Instrumen penelitian tersebut dijabarkan sebagai berikut:

1. Pedoman Wawancara

Peneliti melakukan wawancara secara individu saat studi pendahuluan melalui observasi terhadap guru kelas IV Sekolah Dasar. Adapun jenis wawancara yang dilakukan adalah wawancara tidak terstruktur sehingga pedoman wawancara hanya memuat garis besar yang ditanyakan saja. Sebelum melakukan wawancara dengan guru, peneliti menyiapkan pedoman wawancara untuk mengetahui kondisi yang disebutkan, sebagai berikut:

- a. Wawancara dilakukan untuk mengetahui penggunaan bahan ajar selama pembelajaran yang telah dilaksanakan.
- b. Pengembangan bahan ajar yang telah dilakukan oleh guru.

Berdasarkan pedoman wawancara tersebut, peneliti menanyakan pertanyaan saat studi pendahuluan dengan menggunakan 12 butir pertanyaan yang dimuat tabel berikut:

Tabel 3.1 Pedoman Wawancara

No.	Pertanyaan	Jumlah Butir	No. Item
1.	Apakah guru menggunakan sumber rujukan lain selain dari buku tema dalam menyusun bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran IPS kelas IV?	1	1
2.	Apakah dalam menyusun bahan ajar yang digunakan, guru telah mengintegrasikan nilai-nilai karakter diluar materi pelajaran yang hendak dicapai dalam tujuan pembelajaran, misalnya nilai-nilai kewirausahaan dan ekologi/ <i>ecopreneurship</i> ?	1	2
3.	Metode dan pendekatan apa yang digunakan dalam pembelajaran IPS kelas IV terutama pada materi kegiatan ekonomi?	1	3
4.	Apakah dalam mata pelajaran IPS terutama pada materi kegiatan ekonomi, siswa pernah diarahkan untuk membuat sebuah karya?	1	4
5.	Apakah siswa pernah diajarkan tentang kewirausahaan dan ekologi atau <i>ecopreneurship</i> baik dalam mata pelajaran atau kegiatan diluar pembelajaran?	1	5
6.	Bahan ajar seperti apa yang selama ini digunakan dalam pembelajaran IPS kelas IV?	1	6
7.	Menurut ibu, apakah perlu mengembangkan bahan ajar dengan menginternalisasikan nilai-nilai yang mencerminkan kerakter atau perilaku yang dapat mengasah kreativitas siswa dan meningkatkan literasi lingkungan hijau bagi siswa?	1	7
8.	Apa saja kriteria bahan ajar yang ibu harapkan dalam mata pelajaran IPS terutama pada materi kegiatan ekonomi kelas IV Sekolah Dasar?	1	8
9.	Apa yang menjadi kesulitan dalam menyampaikan pembelajaran kepada siswa selama PJJ? Kesulitan apa yang siswa alami dalam menerima pembelajaran?	1	9
10.	Bagaimana sajian modul yang digunakan selama ini?	1	10
11.	Bagaimana hasil belajar siswa selama ini?	1	11
12.	Selama ini (PJJ) adakah keluhan belajar siswa terkait proses pembelajaran yang diterapkan oleh guru?	1	12

2. Lembar Catatan Kerja (*Work logs*)

Lembar catatan kerja (*work logs*) dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui perkembangan proses pembuatan bahan ajar. Dalam pembuatan catatan kerja ini acuan yang digunakan adalah pencatatan perkembangan pada tugas-tugas khusus yang telah dikerjakan (dalam Hajidi, 2018, hlm. 25). Penggunaan catatan kerja jenis ini akan mempermudah peneliti dalam proses mengingat kembali pengembangan yang telah dilaksanakan. Proses dan tugas yang telah dilaksanakan

pada pengembangan bahan ajar IPS berbasis *ecopreneurship* melalui pendekatan *literacraft* ini menggunakan prosedur metode penelitian PPE dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3.2 Work logs Pengembangan Produk Berdasarkan PPE

Fase	Tugas yang dilakukan
Planning (Perencanaan)	Analisis kebutuhan
	Analisis materi bahan ajar
	Analisis rancangan bahan ajar (modul) IPS berbasis <i>ecopreneurship</i> melalui pendekatan <i>literacraft</i>
	Analisis kebutuhan perangkat keras dan lunak.
Production (Produksi)	Menyusun Pedoman Garis Besar Bahan Ajar (Modul) IPS Kegiatan Ekonomi Berbasis <i>Ecopreneurship</i>
	Membuat ilustrasi gambar
	Membuat <i>layout</i> bahan ajar
	Merinci konten bahan ajar (modul)
Evaluation (Evaluasi)	Pembuatan susunan modul
	Penilaian ahli
	Revisi berdasarkan saran ahli

(Sumber: Richey dan Klein dalam Halimah, 2020, hlm. 38)

3. Lembar Validasi Ahli

Lembar validasi ahli merupakan salah satu alat pengumpulan data berisikan pertanyaan-pertanyaan yang disusun tertulis yang kemudian diajukan kepada partisipan untuk memperoleh respon terhadap sesuatu yang dibuat atau dikembangkan. Dalam penelitian ini, pengujian yang dilakukan adalah dengan melibatkan ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran. Dimana para ahli akan memberikan validasi atau menilai beberapa aspek yang telah peneliti modifikasi berdasarkan pada LORI (*Learning Object Riview Instrument*) yang dikemukakan oleh Nesbit, Belfer (dalam Hajidi, 2018, hlm. 26). Aspek-aspek yang dijadikan sebagai penilaian dari para ahli ini akan disusun sesuai dengan bidang keahliannya masing-masing.

Adapun kisi-kisi penilaian ahli yang digunakan dalam penelitian ini diuraikan dalam tabel berikut:

Tabel 3.3 Kisi-kisi Penilaian Ahli

Aspek	Kriteria	No. Item
Umum	Kreatif	1
	Inovatif	

Aspek	Kriteria	No. Item
	Mudah dipahami oleh siswa	2
	Kualitas materi	3
Khusus		
Materi	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar (KD) IPS Kelas IV Sekolah Dasar	4
	Relevansi kompetensi dasar, indikator, materi dan evaluasi siswa	5
	Kesesuaian penggunaan bahasa	6
	Sistematika penyajian materi	7
	Kesesuaian isi materi dengan gambar yang disajikan	8
	Kesesuaian isi materi IPS pada materi kegiatan ekonomi berbasis <i>ecopreneurship</i>	9
	Kemudahan untuk dipahami	10
	Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik	11
Komponen Modul	Kelengkapan petunjuk belajar	12
	Kejelasan isi pendahuluan	13
	Kejelasan isi kata pengantar	14
	Kejelasan kegiatan belajar siswa	15
	Kejelasan soal evaluasi	16
	Kebenaran kunci jawaban	17

(Sumber: Hajidi, 2018, hlm. 26-29)

Tabel 3.4 Kisi-kisi Penilaian Ahli Media

Aspek	Kriteria	No. Item
Umum	Kreatif	1
	Inovatif	
	Mudah dipahami oleh siswa	3
	Menarik perhatian	
	Memunculkan motivasi belajar	
Khusus		
Desain	Kesesuaian ukuran kertas dengan standar ISO	4
	Kesesuaian penulisan judul	5
	Kesesuaian jenis huruf yang digunakan	6
	Kesesuaian ukuran huruf yang digunakan	7
	Tulisan tidak ada kesalahan (<i>typo</i>)	8
	Gambar dan teks dapat dilihat dengan jelas	9
	Gambar yang disajikan menarik	10
	Desain visual dapat meningkatkan kualitas pembelajaran	11
	Ketepatan tata letak tulisan	12
	Kemudahan untuk digunakan	Kejelasan petunjuk belajar
Keruntutan daftar isi		14
Struktur gambar, tulisan, dan warna yang digunakan selaras		15

Aspek	Kriteria	No. Item
Reusabilitas	Kemampuan untuk digunakan dan dikembangkan kembali	16
Kebahasaan	Kesesuaian penggunaan bahasa	17
	Penggunaan bahasa sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar	18

(Sumber: Hajidi, 2018, hlm. 26-29)

Tabel 3.5 Kisi-kisi Penilaian Ahli Pembelajaran

Aspek	Kriteria	No. Item
Umum	Kreatif	1
	Inovatif	
	Mudah dipahami oleh siswa	2
	Menarik perhatian	3
	Memunculkan motivasi belajar	
Khusus		
Materi	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar (KD) IPS Kelas IV Sekolah Dasar	4
	Relevansi kompetensi dasar, indikator, materi dan evaluasi siswa	5
	Kesesuaian penggunaan bahasa sesuai karakteristik siswa Sekolah Dasar	6
	Kemudahan untuk dipahami	7
	Kesesuaian dengan isi materi	8
	Kejelasan kegiatan belajar siswa	9
	Kejelasan soal evaluasi	10
	Kejelasan petunjuk belajar	11
	Desain	Gambar dan teks dapat dilihat dengan jelas
Gambar yang disajikan menarik		13

(Sumber: Hajidi, 2018, hlm. 26-29)

G. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini teknik analisis data yang digunakan terdiri atas dua teknik, yaitu teknis analisis data kualitatif (deskriptif) dan kuantitatif.

1. Analisis Data Kualitatif (Deskriptif)

Analisis data kualitatif digunakan untuk mengolah data dengan mengelompokkan informasi dari data kualitatif yang diperoleh melalui pedoman wawancara untuk mendeskripsikan permasalahan, *work logs* untuk mendapatkan gambaran tentang proses pengembangan bahan ajar yang dikembangkan oleh

peneliti, serta hasil angket dari para ahli berupa komentar, kritik dan saran terkait bahan ajar yang dikembangkan.

Adapun langkah-langkah dalam analisis data kualitatif ini melalui tahapan menurut Miles dan Huberman (dalam Wijaya, 2018, hlm. 91-94) yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil analisis data digunakan untuk merevisi bahan ajar yang dikembangkan. Tahapan tersebut dijelaskan lebih rinci sebagai berikut:

- a. Reduksi Data adalah tahapan dimana semua data yang terkumpul akan dirangkum yaitu mengambil mana hal-hal yang penting dan menghilangkan apa yang sekiranya tidak perlu. Dalam penelitian sangat diperlukan selektifan untuk memilah-milah data yang *urgent*.
- b. Penyajian Data adalah tahapan dimana data akan disajikan dalam bentuk penjelasan deskriptif atau uraian singkat. Penjelasan deskriptif yang berisi tentang penggunaan bahan ajar dalam proses pembelajaran, serta apa saja yang menjadi penghambat ataupun pendukung dalam proses pembelajaran.
- c. Kesimpulan adalah tahapan terakhir untuk menarik kesimpulan dari data yang sudah disajikan dan merupakan jawaban dari rumusan masalah yang dikaji.

2. Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif yaitu dengan menggunakan data yang diperoleh dari hasil angket yang diberikan kepada ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran. Pada pengembangan produk bahan ajar IPS berbasis *ecopreneurship* melalui pendekatan *literacraft* ini, validitas dilakukan untuk menguji kelayakan suatu bahan ajar yang dikembangkan serta kesesuaian materi berdasarkan kompetensi dasar dan kebutuhan belajar siswa. Melalui angket, peneliti dapat mengambil beberapa penilaian terkait kekurangan maupun kebenaran yang ada.

Dalam pelaksanaan validasi dari para ahli pada pengembangan produk bahan ajar ini, menggunakan angket skala Likert. Data yang telah terkumpul melalui angket atau lembar penilaian bahan ajar, kemudian dianalisis dengan menggunakan skala Likert. Menurut Sugiyono (2019, hlm. 165) skala Likert adalah alat ukur yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi individu atau kelompok mengenai fenomena sosial yang dapat dianalisis menjadi data

kualitatif agar dapat menghasilkan data berisi temuan selama proses pembelajaran yang didapatkan dari instrumen penelitian yang digunakan.

Skala Likert terdiri dari lima kategori, adapun penjelasan kelima kategori tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 3.6 Kategori Penilaian Skala Likert (Angket Validasi Ahli)

No.	Skor	Kategori
1.	5	Sangat Baik
2.	4	Baik
3.	3	Cukup Baik
4.	2	Kurang Baik
5.	1	Tidak Baik

(Sumber: Sugiyono, 2019, hlm. 165)

Berdasarkan tabel diatas, selanjutnya lembar validasi ahli dihitung presentasinya dengan menggunakan rumus yang dikemukakan oleh Arikunto (dalam Hartono dan Pramukantoro, 2013, hlm. 656) yaitu sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase hasil validasi

$\sum X$ = Jumlah skor jawaban

$\sum Xi$ = Jumlah skor maksimal

Setelah menghitung presentase dari lembar validasi para ahli, kemudian akan diperoleh gambaran terkait skor kelayakan bahan ajar yang dikembangkan. Untuk memperoleh hasil dari kelayakan bahan ajar yang dikembangkan, maka harus mencarinya dengan menghitung nilai rata-rata yang selanjutnya disimpulkan dengan ketentuan skor sebagai berikut:

Tabel 3.7 Tingkat Pencapaian dan Kategori Validasi Bahan Ajar

No.	Presentase	Tingkat Pencapaian	Kategori Validasi Bahan Ajar
1.	81 - 100%	Sangat Baik	Sangat valid/ tidak perlu direvisi
2.	61 – 80,999%	Baik	Valid/ tidak perlu direvisi
3.	41 – 60,999%	Cukup Baik	Cukup valid/ perlu direvisi
4.	21 – 40, 999%	Kurang Baik	Kurang valid/ perlu direvisi
5.	< 20, 999%	Tidak Baik	Tidak valid/ perlu direvisi

(Sumber: Arikunto, dalam Hartono dan Pramukantoro, 2013, hlm. 656)