BAB III
METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian *Desain and Development* (D&D). Metode D&D ini memiliki tujuan untuk membuat dan menghasilkan sebuah produk. Richey dan klein (2007) menyatakan bahwa *Desain and Development* (D&D) merupakan kajian yang sistematis untuk sebuah proses desain, pengembangan dan evaluasi dengan tujuan untuk memperoleh data yang empiris terhadap penciptaaan produk dan alat instruksional maupun non-instruksional serta model baru atau yang disempurnakan. Ulrich Karl & Steven (2011) menyatakan bahwa :

> *A product development process is the sequence of steps or activities that an enterprise employs to conceive, design, and commercialize a product.*

Sejalan dengan pendapat tersebut, menurut Munawaroh (dalam Agustin, V. A. 2020) penelitian pengembangan bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk yang baru atau mengembangkan serta menyempurnakan produk yang sudah ada dengan didasari tanggung jawab oleh peneliti.

Penelitian desain dan pengembangan dikenal dengan penelitian yang dapat melibatkan metode kualitatif maupun kuantitatif. Umumnya model D&D menggunakan pendekatan Mixed methods research, yakni menggabungkan pendekatan kualitatif dan kuantitatif.

Pada penelitian ini digunakan desain penelitian D&D (*Design and Development*) yang bertujuan membuat suatu produk media pembelajaran berbasis web. Produk media akan didesain dan dikembangkan oleh peneliti sesuai dengan materi kenampakan alam pada mata pelajaran IPS.

3.2 Partisipan Penelitian

Partisipan pada penelitian ini adalah ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa yang merupakan dosen Kampus UPI di Cibiru yang ahli di bidangnya masing-masing .

Selain itu, partisipan lain dalam penelitian ini adalah siswa dan guru SDN 057 Binaharapan yang akan mencoba menggunakan media ini. Guru yang menjadi

partisipan terdiri dari 2 orang guru yakni guru kelas IV, dan siswa yang terdiri dari 10 orang siswa yang berasal dari kelas IV C dan kelas IV B SDN 057 Binaharapan, serta sudah ditentukan langsung oleh peneliti untuk mencoba menggunakan media *thinglink*.

Penilaian oleh ahli materi dilakukan untuk menilai kelayakan isi materi yang terdapat di dalam media pembelajaran *thinglink*. Penilaian oleh ahli bahasa dilakukan untuk menilai penggunaan bahasa yang baik dan benar dalam penyampaian materi pada media pembelajaran *thinglink*. Penilaian oleh ahli media dilakukan untuk menilai kelayakan media yang telah dibuat untuk digunakan oleh guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Uji coba media dilakukan secara terbatas dengan memperhatikan protokol kesehatan dan dilakukan secara daring dan luring.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang sangat penting dalam sebuah penelitian, ketika melihat suatu tujuan utama dalam penelitian adalah mendapatkan data, maka seorang peneliti harus mengetahui dan memahami bagaimana teknik pengumpulan data agar data yang diperoleh dapat memenuhi standar yang sudah ditetapkan (Sugiyono, 2016:308). Untuk menentukan bentuk pengumpulan data yang akan digunakan, peneliti sebaiknya membuat teknik pengumpulan data dengan menyesuaikan pada pertanyaan-pertanyaan yang sudah dirumuskan dalam fokus penelitian, keberhasilan dalam pengumpulan data dihubungkan dengan bagaimana peneliti dapat memahami situasi sosial pada kegiatan penelitian yang dilakukan (Yusuf, 2014). Pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti menggunakan angket lembar validasi, angket, wawancara, studi literatur, serta dokumentasi.

Angket digunakan sebagai alat pengumpulan data untuk mengetahui penilaian dari partisipan penelitian dengan cara mengajukan pernyataan secara langsung dan dalam bentuk tertulis. Dalam penelitian pengembangan media pembelajaran *Thinglink* ini menggunakan beberapa alat pengumpul data yang akan digunakan yakni sebagai berikut

Tabel 3.1 Data dan teknik yang digunakan

No	Data	Instrumen Penelitian
1.	Analisis pembelajaran oleh guru	Wawancara
2.	Validasi Media *Thinglink* kenampakan alam	Angket Validasi
3.	Respon siswa terhadap media *Thinglink*	Angket dan wawancara
4.	Respon guru terhadap media *Thinglink*	Angket

Berikut ini penjabaran dari instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini berupa angket dan lembar validasi yang akan diujikan menjadi beberapa bagian yaitu:

3.3.1 Angket

Menurut Sugiyono (2019) angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan ataupun pernyataan secara tertulis kepada partisipan penelitian untuk mendapatkan informasi berupa jawaban yang dibutuhkan oleh peneliti. Angket yang digunakan dalam penelitian ini diajukan untuk mendapatkan penilaian dari partisipan mengenai pengembangan media pembelajaran *thinglink* pada mata pelajaran IPS kelas IV SD.

3.3.1.1 Lembar Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Media

Angket ini diisi oleh ahli media yang digunakan untuk mendapatkan penilaian mengenai kelayakan kualitas teknis dan kualitas isi pengembangan media pembelajaran *Thinglink* yang telah dirancang. Adapun penilaian yang terdapat dalam angket adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2 Kisi-kisi kriteria kelayakan media

Aspek	Indikator
Kualitas Teknis	Kebergunaan (*Usability*)
Kualitas Isi	Desain tampilan
	Desain Ilustrasi (isi)

Tabel 3.3 Angket penilaian kelayakan media

Indikator penilaian	Butir penilaian
Kebergunaan (*Usability*)	Membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran
	Mempermudah siswa memahami materi pembelajaran
	Petunjuk penggunaan sudah jelas dan mudah dipahami
Desain tampilan	Pemilihan warna sesuai
	Tata letak disusun rapi
	Kesesuaian gambar ilustrasi untuk latar dasar media
Desain Ilustrasi (isi)	Teks terbaca jelas
	Pilihan warna menarik
	Video yang ditambahkan sesuai
	Audio yang ditambahkan sesuai
	Ilustrasi gambar terlihat jelas dan menarik
	Gambar yang ditambahkan sesuai dengan materi
	Media ini dapat mengembangkan minat belajar siswa

3.3.1.2 Lembar Kisi-Kisi Angket Validasi Materi

Angket ini diisi oleh ahli media yang digunakan untuk mendapatkan penilaian mengenai kelayakan isi materi pengembangan media pembelajaran Thinglink yang telah dirancang. Adapun penilaian yang terdapat dalam angket adalah sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Kriteria Kelayakan Isi Materi

Aspek	Indikator
Aspek Isi/ Materi	Ketepatan konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan
	Kejelasan materi
	Mendorong rasa ingin tahu
Kelayakan penyajian	Teknik penyajian
	Penyajian pembelajaran

Tabel 3.5 Angket Penilaian Kelayakan Isi Materi

Aspek	Indikator	Butir Penilaian
Aspek Isi / Materi	Ketepatan konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan	1.Materi sesuai dengan Kompetensi Dasar
		2.Materi sesuai dengan indikator
		3.Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran
		4. Materi termuat secara lengkap
		5. Ketepatan definisi kenampakan alam
		6. Ketepatan macam-macam kenampakan alam
	Kejelasan Materi	7. Gambar dapat memperjelas isi materi
		8. Video dan audio memperjelas isi materi

Aspek	**Indikator**	**Butir Penilaian**
Aspek isi/materi	Kejelasan materi	9. Keakuratan gambar dan materi
	Mendorong rasa ingin tahu	10. Mendorong rasa ingin tahu sisw untuk belajar
		11. Menciptakan kemampuan bertanya
Kelayakan penyajian	Teknik penyajian	12. Keruntutan konsep
		13. Kemudahan mengakses materi
	Penyajian pembelajaran	14. Keterlibatan peserta didik

3.3.1.3 Lembar Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Bahasa

Angket ini diisi oleh ahli bahasa yang digunakan untuk mendapatkan penilaian mengenai kelayakan kebahasaan pada pengembangan media pembelajaran Thinglink yang telah dirancang. Adapun penilaian yang terdapat dalam angket adalah sebagai berikut:

Tabel 3.6 Kisi-Kisi Kriteria Penilaian Kebahasaan

Aspek	**Indikator**
Kelayakan kebahasan	1. Komunikatif
	2. Lugas
	3. Kesesuaian dengan perkembangan siswa
	4. Kesesuaian dengan kaidah kebahasaan
	5. Penggunaan simbol dan ikon

Tabel 3.7 Angket Penilaian Kebahasaan

Indikator	Butir Penilaian
Komunikatif	1. Efektif dalam menyampaikan pesan/informasi
	2. Bahasa mudah dipahami
Lugas	3. Struktur kalimat yang digunakan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar
	4. Menggunakan kalimat yang efektif
	5. Kalimat tidak menimbulkan makna ganda
Kesesuaian dengan perkembangan siswa	6. Kesesuaian dengan perkembangan intelektual siswa
	7. Kesuaian dengan perkembangan emosional siswa
Kesesuaian dengan kaidah kebahasaan	8. Ketepatan ejaan
	9. Ketepatan tata bahasa
	10. Ketapatan penggunaan simbol dan ikon

3.3.1.4 Lembar Kisi-Kisi Angket Penilaian Media Oleh Guru

Angket penilaian media thinglink oleh guru diisi oleh guru kelas yang digunakan untuk mendapatkan respon dan penilaian mengenai media pembelajaran thinglink yang telah dirancang. Kisi-kisi penilaian media didasarkan dengan aspek yang mengacu pada Badan Standar Nasional Pendidikan (BNSP), empat aspek tersebut yakni aspek isi, aspek penyajian, aspek kebahasaan, dan aspek kegrafikan media (Purwoko,2008). Adapun penilaian yang terdapat dalam angket adalah sebagai berikut:

Tabel 3.8 Kisi-Kisi Angket Penilaian Guru Terhadap Media Thinglink

Penilaian	Aspek
Guru	Isi materi
	Penyajian materi
	Kebahasaan
	Kualitas desain/ kegrafikan media

Tabel 3.9 Angket Penilaian Guru

Aspek	Pernyataan
Isi materi	1. Kelengkapan materi
	2. Ketepatan konsep dan definisi
	3. Materi sesuai dengan kurikulum dan fakta kenampakan alam
	4. Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar
	5. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
	6. Ketepatan contoh materi
	7. Mendorong rasa ingin tahu siswa
penyajian	8. Media pembelajaran thinglink efisen untuk digunakan dalam pembelajaran
	9. Keruntutan dalam penyampaian konsep materi
	10. Media pembelajaran thinglink memudahkan dalam proses pembelajaran
	11. Keakuratan isi materi , gambar, audio, dan video
	12. Media ini dapat digunakan di sekolah dasar
	13. Media pembelajaran thinglink mudah digunakan
Kebahasaan	14. Bahasa memudahkan peserta didik memahami materi
	15. Bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan intelektual peserta didik
	16. Bahasa sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar
	17. Penyampaian pesan/informasi materi efektif dengan bantuan media gambar, audio,dan video
Kualitas desain/ kegrafikan media	18. Media pembelajaran thinglink memiliki tampilan dan gambar yang menarik
	19. Media pembelajaran thinglink menarik digunakan dalam pembelajaran
	20. Penyampaian materi dalam teks, audio, gambar, dan video sesuai
	21. Tata letak tersusun dengan baik
	22. Menarik dan mengembangkan minat siswa dalam belajar

3.3.1.5 Lembar Kisi-Kisi Angket Respon Siswa Setelah Menggunakan Media Pembelajaran *Thinglink*

Angket respon siswa setelah menggunakan media pembelajaran thinglink diisi oleh siswa untuk mendapatkan informasi mengenai respon siswa dalam belajar IPS setelah menggunakan media pembelajaran *thinglink* yang telah dikembangkan Adapun hal-hal yang terdapat dalam angket adalah sebagai berikut:

Tabel 3.10 Angket respon siswa setelah menggunakan media pembelajaran *Thinglink*

Aspek	Pernyataan
Isi Materi	1. Isi materi , gambar , penjelasan, dan video sesuai dan mudah dipahami
	2. Penjelasan materi mudah dipahami
	3. Media ini mendorong rasa ingin tahu saya untuk belajar
	4. Saya menjadi lebih memahami materi kenampakan alam
	5. Media thinglink dilengkapi dengan suara yang menjelaskan materi dengan baik
Penyajian	6. Media pembelajaran thinglink mudah digunakan
	7. Media pembelajaran thinglink mudah diakses
	8. Saya menyukai tampilan media ini
	9. Media thinglink menarik bagi saya
	10. Gambar icon, gambar objek, dan video pada media ini menarik
	11. Media ini dilengkapi dengan suara yang menjelaskan materi dengan baik
	12. Pemilihan warna tepat dan menarik
Kebahasaan	13. Bahasa yang digunakan mudah dipahami
	14. Kalimat yang digunakan tersusun dengan baik
Kualitas Media	15. Saya merasa senang menggunakan media thinglink
	16. Kesan saya menggunakan media thinglink cukup baik
	17. Saya lebih semangat belajar menggunakan media thinglink
Aspek	**Pernyataan**

Pengembangan minat belajar IPS	18. Saya menjadi lebih minat belajar apabila menggunakan media ini
	19. Saya senang apabila belajar IPS menggunakan media thinglink lagi
	20. Saya dapat mengerjakan latihan soal dengan baik

3.3.2 Dokumentasi

Dokumentasi dimaknai sebagai mengenai sesuatu yang berbentuk catatan, gambar, dan video. Dokumentasi dilakukan sebagai pelengkap proses pengumpulan data dari hasil instrumen diatas. Dokumentasi dilakukan dengan menggunakan alat seperti kamera atau recorder untuk melihat kejadian di lapangan dengan teknik pengambilan gambar.

3.3.3 Wawancara

Menurut Esterberg (dalam Sugiyono, 2016) wawancara merupakan pertemuan yang dilakukan oleh dua individu yang bertujuan untuk bertukar informasi, ide, dan gagasan yang dilakukan dengan cara tanya jawab yang selanjutnya akan dipadukan menjadi sebuah kesimpulan sesuai topik yang dibahas. Wawancara yang dilakukan pada penelitian ini bertujuan untuk memperoleh informasi dari partisipan yakni guru kelas untuk mengetahui analisis masalah dan kebutuhan media pembelajaran siswa di sekolah tersebut, selain itu wawancara juga dilakukan kepada partisipan yakni siswa untuk mengetahui bagaimana respon setelah menggunakan media pembelajaran *thinglink* yang telah dikembangkan oleh peneliti. Tujuan dari wawancara ini juga untuk mendapatkan informasi dan penilaian dari partisipan serta memperkuat bukti data yang didapatkan dari instrumen penelitian sebelumnya. Berikut matriks wawancara untuk guru mengenai analisis masalah dan kebutuhan media pembelajaran.

3.3.3.1 Matriks pedoman wawancara untuk guru mengenai analisis masalah dan kebutuhan media pembelajaran

Matriks pedoman wawancara untuk guru mengenai analisis masalah dan kebutuhan media pembelajaran di sekolah penelitian bertujuan untuk merinci

butir-butir pertanyaan wawancara sesuai dengan indikator yang diturunkan dari pendapat para ahli, berikut matriks pedoman wawancara untuk guru:

Tabel 3.11 Matriks pedoman wawancara untuk guru mengenai analisis masalah dan kebutuhan media pembelajaran

Matriks		
Aspek	**Indikator**	**Item**
Variabel : Minat belajar Minat disebut juga sebagai *subject-related affect* yang didalamnya termasuk rasa ingin tahu lebih dalam dan dorongan yang kuat untuk mempelajari suatu materi pembelajaran (Bloom, dalam Susanto 2013)	**1.** Adanya pemusatan perhatian, perasaan dan pikiran dari subjek terhadap pembelajaran karena adanya ketertarikan	1. Apakah siswa semangat mengikuti pembelajaran IPS?
	2. Adanya perasaan senang terhadap pembelajaran	2. Menurut ibu apakah siswa merasa kesulitan ketika belajar IPS? 3. Apakah hasil belajar siswa dalam belajar IPS sudah baik?
Variabel: Media Pembelajaran Media merupakan berbagai jenis komponen dalam linkungan peserta didik yang dapat	1. Kebergunaan	4. Apakah ibu menyampaikan materi pembelajaran menggunakan media pembelajaran? 5. Media pembelajaran apa yang biasa digunakan oleh ibu?

menumbuhkan sikap belajar. Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran. (Gagne, dalam Nursyam. 2019)	2. Efektivitas	6. Bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran tersebut? 7. Apakah media pembelajaran tersebut efektif untuk menyampaikan materi IPS? 8. Menurut ibu, apakah penggunaan media pembelajaran perlu dikembangkan?
Variabel: Situasi dan lingkungan belajar Lingkungan belajar merupakan sebuah kondisi yang mempengaruhi proses pembelajaran yang dilakukan oleh subjek pembelajaran yakni guru dan siswa (Jennah, 2009)	1. Keadaan situasi belajar	9. Bagaimana situasi lingkungan belajar yang sesuai dengan kondisi saat ini? 10. Apa kendala yang ibu rasakan dengan lingkungan belajar siswa?
	2. Keterlibatan siswa sebagai subjek yang belajar	11. Apakah dengan situasi saat ini siswa tetap terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran?
Variabel: Kurikulum	1. Tujuan	12. Kurikulum apa yang digunakan di sekolah

		ini?
Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu (UU Sisdiknas Tahun 2003)	2. Isi	13. Bagaimana penyesuaian kompetensi inti dan kompetensi dasar dalam pembelajaran?
	3. Bahan ajar	14. Bagaimana sumber bahan ajar yang ibu gunakan?
Variabel : Kompetensi Tujuan kurikulum mencakup empat kompetensi, yaitu kompetensi sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan, dan keterampilan (Permendikbud No 37 Tahun 2018)	1. Pengetahuan	15. Bagaimana proses belajar yang dilakukan oleh siswa? 16. Bagaimana evaluasi yang ibu berikan kepada siswa?
	2. Spiritual	17. Bagaimana cara ibu menyesuaikan komponen spiritual dalam kegiatan pembelajaran?
	3. Sosial	18. Menurut ibu, bagaimana cara menumbuhkan sikap

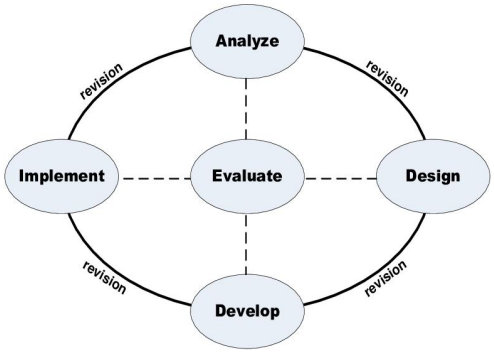
		sosial siswa pada mata pelajaran IPS?
	4. Keterampilan	19. Bagaimana cara ibu menilai aspek keterampilan siswa dengan situasi dan kondisi pada saat ini?
Variabel: Materi atau bahan ajar Materi atau bahan ajar merupakan seperangkat substansi pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik untuk memenuhi standar kompetensi yang telah ditetapkan. Kenampakan alam merupakan segala bentuk permukaan yang ada di alam (Bambang GN, 2010)	Kenampakan alam	20. Bagaimana cara ibu mengajarkan materi kenampakan alam?
		21. Apakah ada kesulitan pada saat menyampaikan materi kenampakan alam?

3.3.4 Studi Literatur

Teknik pengumpulan data dengan studi literatur digunakan untuk menganalisis dan menelaah informasi dari buku, literatur, jurnal, dan laporan yang berhubungan dengan topik masalah yang sedang diteliti untuk mendapatkan teori, informasi, dan data pendukung yang relevan dengan topik bahasan penelitian (Sugiyono, 2019). Studi literatur yang dilakukan oleh peneliti yakni menelaah buku, jurnal, artikel, dan laporan yang berhubungan dengan pengembangan media pembelajaran thinglink, Ilmu Pengetahuan Sosial, dan karakteristik siswa dalam belajar sesuai dengan teori pada psikologi pendidikan.

3.4 Prosedur Penelitian

Proses desain dan pengembangan pada penelitian ini menggunakan langkah-langkah model yang dikembangkan oleh Raiser dan Mollenda yaitu model ADDIE (*Analysis-design-develop,implement-evaluation).* fungsi dari model ADDIE ini membangun perangkat program yang efektif dan dinamis. Mulyatiningsih (2012: 183) menggambarkan tahapan desain pengembangan ADDIE sebagai berikut:



Gambar 3.1 Tahap Model ADDIE

Langkah I : Analisis

Pada tahap pertama adalah tahap analisis. Tahap analisis, peneliti melakukan observasi dan wawancara mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yang sudah digunakan di sekolah tempat penelitian. Analisis yang dilakukan diantaranya analisis pembelajaran IPS, analisis situasi dan lingkungan belajar siswa, analisis kebutuhan media pembelajaran, analisis kurikulum, analisis kompetensi, dan analisis materi. Analisis ini dilakukan untuk bahan dasar awal pembuatan media pembelajaran *thinglink*.

Langkah II : Design

Langkah kedua yakni merancang produk yang akan dikembangkan. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *Thinglink* pada materi kenampakan alam mata pelajaran IPS kelas 4 SD. Media tersebut dirancang sesuai dengan KD dan indikator yang akan dicapai pada jenjang kelas IV SD.

Adapun langkah dalam mendesain media ini meliputi:

1) Pemilihan format media
2) Pemilihan uraian materi
3) Pembuatan RPP
4) Pembuatan GBPM
5) Rancangan produk media

Langkah III : Develop

Pada tahap develop dilakukan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang telah didesain maka dilakukanlah validasi oleh tiga ahli yakni ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. Para ahli dalam bidangnya tersebut memberikan penilaian mengenai kelayakan media yang sudah dibuat, memberikan masukan yang akan menjadi pedoman perbaikan media, dan melakukan pengecekan kesesuaian media dengan karakteristik siswa. Setelah para ahli melakukan validasi produk dan melakukan revisi pada desain media, peneliti memperbaiki media yang sudah dibuat lalu dikonsultasikan kembali kepada ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media sampai dapat dinyatakan bahwa media layak diujicobakan kepada guru , siswa, dan mendapat penilaian dari orang tua siswa.

Selain itu, pada tahap develop juga peneliti membuat rancangan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran pada rencana pelaksanaan pembelajaran, pembuatan poster dan video tutorial penggunaan media pembelajaran juga dilakukan untuk menjelaskan bagaimana penggunaan media pembelajaran thinglink untuk pengguna.

Langkah IV : Implement

Pada tahap ini media yang telah divalidasi, di ujicobakan kepada guru , siswa dan orang tua siswa dalam pembelajaran IPS. Implementasi yang dilakukan pada guru untuk mengetahui respon dan penilaian guru mengenai

media pembelajaran ini dan kepada siswa untuk mengetahui penilaian respon siswa mengenai media pembelajaran yang telah dibuat.

Langkah V : Evaluate

Pada tahap ini dilakukan evaluasi media pembelajaran berdasarkan hasil penilaian respon guru dan siswa jika diperlukan. Hasil evaluasi ini digunakan untuk tindak lanjut dari pengembangan media pembelajaran yang sudah dibuat.

3.5 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang dilakukan adalah menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif untuk mendeskripsikan proses dan hasil pengembangan media pembelajaran *thinglink* pada materi kenampakan alam. Terdapat lima data dalam penelitian hasil pengembangan media pembelajaran ini yaitu data hasil angket lembar validasi, wawancara, angket respon terhadap media pembelajaran, dan dokumentasi kegiatan belajar IPS siswa dalam menggunakan media pembelajaran *thinglink*.

Hasil tersebut akan diperoleh kesimpulan tentang kelayakan media pembelajaran dengan interpretasi sebagai berikut :

Tabel 3.12 Tabel Kriteria Interpretasi Skor Skala Likert

Skor Rata-rata (%)	Kategori
0-25	Sangat kurang
26-50	Kurang
51-75	Baik
76-100	Sangat Baik

Arikunto, 2014 (dalam Kurniansyah, 2020)

Analisis data kualitatif yaitu suatu analisis yang dilakukan berdasarkan data yang diperoleh (secara deduktif). Berdasarkan tabel kriteria interpretasi skala likert diatas, analisis data ini menggunakan kategori “Sangat kurang, kurang, baik, dan sangat baik”. Media pembelajaran dikatakan memenuhi kategori “sangat baik” apabila mendapat penilaian skor rata-rata 76-100%.

3.6 Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan dilakukan untuk melakukan generalisasi terhadap hasil data yang sudah dikumpulkan untuk menjawab rumusan masalah yang telah dirumuskan sebelumnya. Hasil dari analisis data yang dilakukan pada penelitian ini berupa penilaian kelayakan media pembelajaran *thinglink* pada materi kenampakan alam pada mata pelajaran IPS kelas IV SD .