

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **3.1. Desain Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan yaitu *Design and Development (D&D)* atau desain dan pengembangan. Penelitian desain dan pengembangan atau D&D telah menjadi *trend* yang cukup menarik saat ini dalam dunia pendidikan, hal tersebut dikarenakan penelitian ini bersifat mengatasi keterbatasan dan menyesuaikan dengan tujuan atau permasalahan yang ada (Rusdi, 2018).

Rickey, R.C dan Klein, J.D (dalam Rusdi, 2018) mengungkapkan bahwa penelitian desain dan pengembangan atau D&D ini merupakan metode penelitian melalui proses analisis sampai dengan evaluasi dengan tujuan untuk membentuk dasar empiris untuk menciptakan produk dan alat untuk kegiatan pembelajaran maupun non pembelajaran, menciptakan model baru atau meningkatkan model yang ada sebelumnya dengan menciptakan kebaruan didalam model atau alat tersebut. Selain itu, penelitian desain dan pengembangan ini juga mengandung makna merancang, rekayasa, pengujian, dan evaluasi formatif (Rusdi, 2018).

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti menggunakan desain penelitian D&D untuk mengembangkan produk media sebagai alat bantu pembelajaran di sekolah dasar. Produk media pembelajaran yang akan dikembangkan oleh peneliti berupa *flipbook digital* berbasis multimedia interaktif. media yang dikembangkan berisikan konten materi IPA yaitu sistem peredaran darah di kelas V sekolah dasar. Metode D&D ini merupakan metode yang sistematis dan runtut dalam pengembangannya, sehingga metode D&D ini sesuai untuk mengembangkan media pembelajaran *flipbook digital*. Selain proses pengembangan media atau produk, metode penelitian D&D juga dapat terdapat proses validasi media atau produk yang dikembangkan. Apabila media telah divalidasi maka dapat dikatakan bahwa media tersebut dapat digunakan dalam

pembelajaran di kelas. Dari uraian tersebut, maka metode penelitian pengembangan D&D merupakan metode penelitian pengembangan yang cocok untuk digunakan sebagai metode pengembangan media pembelajaran, salah satunya yaitu pengembangan media pembelajaran *flipbook digital* berbasis multimedia interaktif pada materi sistem peredaran darah.

### 3.2. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini menggunakan atau mengadaptasi pengembangan model ADDIE. Menurut Rusdi (2018), ADDIE merupakan kerangka kerja yang runtut dan sistematis dalam mengorganisasikan rangkaian kegiatan penelitian desain dan pengembangan. Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

Rusdi (2018) mengemukakan bahwa dalam penggunaan kerangka ADDIE, perancang atau pengembang menggunakan masing-masing *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation* sebagai tahapan utama. Berikut dijelaskan tahapan dan langkah-langkah tahapan pengembangan multimedia pembelajaran menggunakan kerangka ADDIE yang dikemukakan oleh Rusdi (2018):

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

Tahap analisis adalah tahap awal yang penting untuk mengumpulkan informasi atau data awal yang digunakan sebagai langkah awal pembuatan produk.

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

Tahap desain berisikan tahap-tahap dalam menentukan persyaratan sebelum pengembangan produk. Tahap desain ini dilakukan agar mempermudah proses selanjutnya yaitu proses pengembangan produk (*development*).

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

Tahap pengembangan merupakan tahap untuk merealisasikan apa yang telah didesain sebelumnya agar menjadi sebuah produk jadi.

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

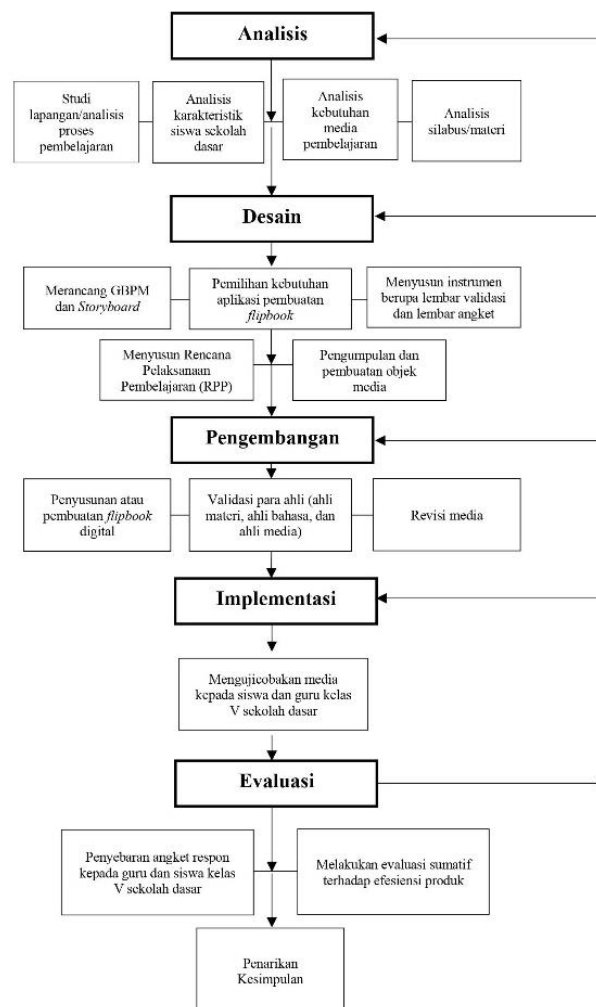
Tahap implementasi merupakan tahap uji coba media pembelajaran yang telah dikembangkan sebelumnya.

## 5. *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahap evaluasi ini merupakan tahap untuk mengetahui kelemahan dan dampak media yang telah dikembangkan.

Selanjutnya, Rusdi (2018) mengemukakan bahwa perancang atau pengembang dapat berkreasi untuk menjabarkan langkah detail yang terdapat pada tahapan utama tersebut. Peneliti dapat memilih sendiri langkah-langkah yang sesuai dengan tujuan, kebutuhan, dan karakteristik produk yang dikembangkan. Rusdi (2018) menjelaskan bahwa untuk susunan tahapan utama pun peneliti dapat membuat konfigurasi lainnya sesuai dengan kenyamanan dan kepraktisan prosedural yang akan dilakukan dengan tetap memperhatikan kaidah iteratif, heuristik, eklektik, dan sistematis.

Berikut merupakan model prosedur pengembangan produk yang dilakukan oleh peneliti pada kerangka model ADDIE.



Gambar 3.1  
*Kerangka model ADDIE*

Dari kerangka tersebut terdapat lima bagian ADDIE yang akan dibagi menjadi tiga tahap. Tahapan pertama yaitu merupakan tahap desain media pembelajaran *flipbook digital*, pada tahap ini terdapat dua langkah ADDIE yang dilakukan yaitu Analisis (*Analysis*) dan Desain (*Design*). Setelah tahap pertama dilaksanakan maka dilanjutkan dengan tahap kedua, tahap ini merupakan tahap pengembangan media *flipbook digital* yang terdiri dari tiga langkah ADDIE yaitu Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Tahap ketiga yaitu tahap tanggapan dan respon guru, tahapan ini merupakan tahap deskripsi terhadap data yang diperoleh dari tahap implementasi dari media *flipbook digital*. Berikut ini uraian lebih lengkap terhadap pengembangan media *flipbook digital* yang dilakukan menggunakan kerangka ADDIE:

### **3.2.1. Tahap Analisis (*Analysis*)**

Berikut merupakan analisis yang digunakan dalam pembuatan produk media pembelajaran berupa *flipbook digital* berbasis multimedia interaktif pada materi sistem peredaran darah kelas V. Berikut merupakan penjelasan dari tahap analisa:

#### 1. Analisis proses pembelajaran

Analisis proses pembelajaran dilakukan dengan studi lapangan/observasi ke sekolah dan wawancara guru kelas V untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan pembelajaran yang diterapkan di kelas V.

#### 2. Analisis karakteristik siswa

Analisis karakteristik siswa dilakukan berdasarkan kebutuhan usia. Analisis dilakukan dengan mengkaji literatur karakteristik siswa meliputi minat, bakat, keterbatasan, dan kelebihan individu.

#### 3. Analisis kebutuhan media pembelajaran

Analisis kebutuhan media pembelajaran yaitu memastikan bahwa media yang dikembangkan dapat membantu proses pembelajaran di kelas.

Analisis kebutuhan media pembelajaran ini juga memastikan bahwa media yang dikembangkan dapat membantu siswa didalam penguasaan konsep dalam materi sistem peredaran darah di kelas V sekolah dasar.

#### 4. Analisis silabus/materi sistem peredaran darah

Analisis silabus digunakan untuk memastikan bahwa materi sistem peredaran darah benar-benar masuk didalam kompetensi dasar IPA kelas V. Selain itu, analisis materi digunakan sebagai acuan pengembangan isi atau konten materi didalam media yang dikembangkan.

### 3.2.2. Tahap Desain (*Design*)

Berikut merupakan langkah-langkah yang terdapat dalam tahap desain:

#### 1. Pembuatan GBPM (Garis Besar Program Media)

GBPM merupakan garis-garis besar program media yang berisikan pedoman dalam pembuatan media. GBPM berisikan analisis yang meliputi analisis kebutuhan, analisis materi atau pokok bahasan, dan analisis perangkat yang digunakan baik *software* ataupun *hardware*.

#### 2. Pembuatan *Storyboard*

*Storyboard* ini merupakan sketsa atau gambaran alur cerita atau alur susunan didalam *flipbook digital*. Tujuan pembuatan *storyboard* ini agar tampilan didalam *flipbook digital* nantinya akan terstruktur.

#### 3. Pemilihan aplikasi pembuatan media pembelajaran

Pemilihan aplikasi ini bertujuan untuk memilih aplikasi yang cocok digunakan pada saat proses pengembangan media. Dalam proses pemilihan ini dapat mengetahui kelebihan serta kekurangan aplikasi yang akan digunakan.

#### 4. Pembuatan RPP (Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran)

Pembuatan RPP ini digunakan untuk mengimplementasikan produk media pembelajaran yang telah dibuat. Didalam RPP ini juga terdapat metode beserta sintak atau langkah pembelajaran yang cocok untuk menerapkan media tersebut.

#### 5. Pengumpulan objek media

Pengumpulan objek media merupakan proses menentukan komponen apa saja yang akan dimasukkan kedalam media yang dikembangkan. Komponen yang dikumpulkan pada tahap ini berupa materi, video, *link*, kuis evaluasi dan papan umpan balik.

#### 6. Pembuatan objek media

Pembuatan objek ini merupakan proses pembuatan bagian-bagian yang akan dimasukkan disetiap lembar dari media yang dikembangkan. Pembuatan objek ini meliputi pembuatan *layout* konten materi dan objek yang dibutuhkan.

### 3.2.3. Tahap Pengembangan

Pada tahap ini peneliti merealisasikan desain *flipbook digital* berbasis multimedia menjadi produk jadi. Berikut merupakan tahapan pengembangan yang akan dilakukan:

#### 1. Pembuatan *flipbook digital*

Tahap pembuatan merupakan tahap menyatukan semua objek yang telah dikumpulkan dan dibuat sehingga menjadi media *flipbook digital* berbasis multimedia interaktif pada materi sistem peredaran darah. Pembuatan *flipbook digital* tersebut disesuaikan dengan GBPM dan *storyboard* yang telah dirancang.

#### 2. Validasi ahli

Setelah media yang dikembangkan selesai, maka dilanjutkan dengan proses validasi. Validasi melibatkan validator ahli materi, validator ahli bahasa, dan validator ahli media. Proses validasi ini bertujuan supaya media yang dikembangkan mendapatkan penilaian dan juga saran perbaikan.

#### 3. Perbaikan media

Proses perbaikan media dilakukan sesuai dengan saran dan masukan dari validator ahli.

### 3.2.4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Berikut merupakan tahap implementasi media *flipbook digital*, disini guru dan siswa kelas V sebagai pengguna dari media *flipbook digital*.

### 3.2.5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Setelah tahap uji coba selesai, guru dan siswa diberikan angket respon pengguna yang telah disiapkan sebelumnya. Angket respon pengguna ini bertujuan untuk mengetahui respon guru dan siswa setelah menggunakan media *flipbook digital* yang telah dikembangkan.

### 3.3. Partisipan dan Tempat Penelitian

Penelitian ini melibatkan beberapa objek berupa partisipan dan tempat penelitian yang dijabarkan sebagai berikut:

#### 1. Tempat Penelitian

Tempat penelitian yang dipilih dalam penelitian ini yaitu SD Negeri Ketangi yang berada di Kecamatan Kaliangkrik, Kabupaten Magelang, Provinsi Jawa Tengah.

#### 2. Validator Ahli Materi

Validator ahli materi berperan untuk memvalidasi materi yang ada didalam media pembelajaran yang telah dibuat, validator ahli materi merupakan dosen bidang IPA di lingkungan UPI Kampus Cibiru. Validator ahli materi memvalidasi kesesuaian aspek isi dan materi didalam *flipbook digital* berbasis multimedia interaktif pada materi sistem peredaran darah di kelas V.

#### 3. Validator Ahli Bahasa

Validator ahli bahasa berperan untuk memvalidasi bahasa yang ada didalam media *flipbook digital*, validator ahli bahasa merupakan dosen bidang bahasa di lingkungan UPI Kampus Cibiru. Validator ahli bahasa memvalidasi kelayakan bahasa yang digunakan didalam *flipbook digital* berbasis multimedia interaktif pada materi sistem peredaran darah di kelas V.

#### 4. Validator Ahli Media

Validator ahli media berperan untuk memvalidasi komponen media yang ada didalam *flipbook digital*, validator ahli media merupakan dosen bidang media pembelajaran digital di lingkungan UPI Kampus Cibiru. Validator ahli media memvalidasi kelayakan kualitas fungsi dan kualitas desain yang terdapat pada *flipbook digital* berbasis multimedia interaktif pada materi sistem peredaran darah di kelas V.

5. Guru Kelas V SD Negeri Ketangi

Guru berperan sebagai partisipan penelitian, guru merupakan wali kelas V di SD Negeri Ketangi. Guru merupakan pengguna media pembelajaran yang dikembangkan peneliti yang nantinya akan memberikan umpan balik berupa *feedback* berupa angket respon penggunaan media flipbook digital berbasis multimedia interaktif pada materi sistem peredaran darah di kelas V.

6. Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Siswa berperan sebagai partisipan pengguna media pembelajaran yang sudah dibuat, siswa yang dilibatkan didalam penelitian ini adalah siswa kelas V yang berjumlah 11 orang. Siswa akan diminta memberikan *feedback* berupa kesan setelah pembelajaran dengan diberikan angket respon pengguna.

### 3.4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah proses untuk memperoleh data-data yang diperlukan dalam penelitian. Berikut merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti:

1. Wawancara

Wawancara atau *interview* merupakan cara yang populer dalam pengumpulan data kualitatif, wawancara dilaksanakan dengan komunikasi interaktif untuk bertanya jawab tentang permasalahan penelitian (Rusdi, 2018). Wawancara dilakukan kepada guru kelas V sekolah dasar dengan prosesnya menggunakan pedoman wawancara yang telah disiapkan sebelumnya.

2. Angket

Angket atau kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data dengan memberikan daftar pertanyaan yang dijawab oleh partisipan atau pengguna. Angket ini digunakan oleh validator untuk menilai media yang dikembangkan peneliti. Selain itu, angket juga digunakan untuk mengetahui respon guru dan siswa setelah menggunakan media yang dikembangkan oleh peneliti. Untuk mengetahui hasil dari pengisian angket maka



digunakanlah skala Likert empat skala. Berikut merupakan tabel skor skala Likert.

Tabel 3.1  
*Skor Skala Likert*

<i>No</i>	<i>Skor</i>	<i>Keterangan</i>
1	4	Sangat Baik (SB)
2	3	Baik (B)
3	2	Kurang (K)
4	1	Sangat Kurang (SK)

(sumber : Riduwan, 2016)

### 3.5. Instrumen Penelitian

Instrumen adalah sebuah alat yang digunakan untuk mengumpulkan atau mendapatkan data-data yang diperlukan didalam sebuah penelitian. Intrumen yang digunakan didalam penelitian ini berupa pedoman wawancara, pedoman observasi, lembar angket validasi, serta lembar angket respon pengguna. Instrumen penelitian disesuaikan dengan tahapan model ADDIE yang terdiri dari *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Berikut merupakan instrumen yang digunakan dalam mengumpulkan data:

Tabel 3.2  
*Instrumen Penelitian*

<b>No</b>	<b>Tahap</b>	<b>Instrumen</b>	<b>Pengolahan Data</b>	<b>Hasil</b>
1	<i>Analysis</i>	Wawancara	Deskriptif kualitatif	Draft hasil wawancara kepada guru kelas V sekolah dasar tentang analisis materi sistem peredaran darah (IPA dikelas V) dan kebutuhan media pembelajaran pada materi sistem peredaran darah.
2	<i>Design</i>	Rancangan dan catatan perbaikan	Deskriptif	Draft berupa deskripsi materi sistem peredaran darah, desain <i>fipbook digital</i> berbasis multimedia interaktif.

No	Tahap	Instrumen	Pengolahan Data	Hasil
3	<i>Development</i>	Angket validasi	Kategorisasi kelayakan	Hasil kelayakan media yang telah di validasi oleh validator ahli.
4	<i>Implementation</i>	Angket respon pengguna	Kategorisasi kelayakan	Media pembelajaran yang dapat di implementasikan kepada pengguna.
5	<i>Evaluation</i>	Analisa SWOT	Deskriptif	Hasil analisa media untuk pengembang selanjutnya.

### 3.5.1. Analysis

Pada tahap analisis, instrumen yang digunakan oleh peneliti adalah pedoman wawancara guru dan siswa. Pedoman wawancara berisikan pertanyaan terkait kebutuhan pengembangan media *flipbook digital* berbasis multimedia interaktif pada materi sistem peredaran darah kelas V. Berikut merupakan kisi-kisi pedoman wawancara guru dan siswa.

Tabel 3.3

*Tabel Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Guru*

Aspek	Indikator	Item Pertanyaan	Nomor Pertanyaan
Proses pembelajaran	Metode pembelajaran yang digunakan	Metode pembelajaran apa yang bapak/ibu gunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran IPA khususnya pada materi sistem peredaran darah kelas V sekolah dasar?	1
	Penggunaan media pembelajaran	Apakah bapak/ibu menggunakan media pembelajaran ketika proses belajar dan mengajar di kelas?	2

Aspek	Indikator	Item Pertanyaan	Nomor Pertanyaan
		Media apa saja yang biasanya bapak/ibu gunakan dalam proses pembelajaran di kelas?	3
		Apakah media yang biasanya bapak/ibu gunakan cukup efektif untuk digunakan dalam pembelajaran?	4
	Kendala mengajarkan materi sistem peredaran darah	Kendala apa saja yang bapak/ibu alami dalam mengajarkan materi sistem peredaran darah di kelas V sekolah dasar?	5
		Kendala apa saja yang bapak/ibu alami dalam memanfaatkan media pembelajaran di kelas?	6
	Pengembangan media <i>flipbook digital</i> materi sistem peredaran darah	Apakah bapak/ibu pernah menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yaitu media dengan dukungan komponen gambar, video, dan audio untuk materi sistem peredaran darah di kelas V sekolah dasar?	7

### 3.5.2. Design

Pada tahap desain atau perancangan, peneliti menggunakan GBPM dan catatan perbaikan. GBPM dibuat sebagai acuan pembuatan media yang dikembangkan. Setelah GBPM dibuat dilanjutkan dengan membuat *storyboard* media untuk melengkapi tahap perancangan. Selain GBPM, terdapat instrumen berupa catatan perbaikan berupa tabel *before-after* yang berisikan perbaikan dari media flipbook yang dikembangkan.

### 3.5.3. Development

Pada tahap pengembangan, peneliti menggunakan instrumen angket validasi. Dalam proses validasi peneliti melibatkan validator ahli materi, validator ahli bahasa, dan validator ahli media. Berikut merupakan kisi-kisi angket validasi ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media.

#### 1. Lembar angket validasi materi

Angket validasi materi ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media *flipbook digital* dinilai berdasarkan segi isi atau materi. Pada lembar angket juga dilengkapi dengan kolom komentar dan saran yang digunakan peneliti sebagai acuan perbaikan media yang dikembangkan.

Tabel 3.4

*Tabel Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Materi*

Aspek	Indikator	Item pertanyaan	Jumlah
Aspek Isi/Materi	Ketepatan	Ketepatan materi dengan silabus	1
		Kesesuaian KD	1
		Kesesuaian topik dengan materi	1
		Penggunaan bahasa	1
		Urutan penyajian materi	1
	Kelengkapan	Penjelasan materi disertai tulisan	1
		Penjelasan mudah dipahami	1

Aspek	Indikator	Item pertanyaan	Jumlah
	Minat/Perhatian	Penjelasan materi singkat, padat, dan jelas	1
		Menarik minat dan perhatian siswa	1
		Kesesuaian dengan situasi belajar	1
<b>JUMLAH</b>			<b>10</b>

## 2. Lembar angket validasi bahasa

Angket validasi bahasa ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan bahasa yang digunakan didalam media *flipbook digital*. Pada lembar angket validasi ahli bahasa juga dilengkapi dengan kolom komentar dan saran yang digunakan peneliti sebagai acuan perbaikan media yang dikembangkan.

Tabel 3.5

Tabel Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Bahasa

Aspek	Indikator	Item pertanyaan	Jumlah
Kelayakan Bahasa	Kelugasan	Ketepatan struktur kalimat	1
		Keefektifan kalimat	1
		Kebakuan istilah	1
	Komunikatif	Pemahaman terhadap pesan dan informasi	1
	Dialogis dan Interaktif	Kemampuan memotivasi siswa	1
	Kesesuaian dengan kaidah kebahasaan	Ketepatan tata bahasa	1
		Ketepatan ejaan	1
	Penggunaan istilah	Konsistensi penggunaan istilah	1
<b>JUMLAH</b>			<b>9</b>

### 3. Lembar angket validasi media

Angket validasi bahasa ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan komponen media yang terdapat pada *flipbook digital*. Pada lembar angket validasi ahli bahasa juga dilengkapi dengan kolom komentar dan saran yang digunakan peneliti sebagai acuan perbaikan media yang dikembangkan.

Tabel 3.6

*Tabel Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Media*

Aspek	Indikator	Item pertanyaan	Jumlah
Kualitas Fungsi	Kebergunaan ( <i>usability</i> )	Membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran	1
		Mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran	1
		Mempermudah proses pembelajaran	1
		Fleksibilitas penggunaan	1
Kualitas Desain	Keterbacaan	Huruf dalam <i>flipbook</i> dapat dibaca dengan jelas	1
		Ukuran huruf sesuai	1
		Komposisi warna huruf sesuai	1
	Kualitas bentuk	Kesesuaian tata letak setting	1
		Ukuran buku dan komponennya sesuai	1
		Kualitas bentuk buku	1
		Komposisi buku	1
		Daya tarik gambar	1

Aspek	Indikator	Item pertanyaan	Jumlah
	Kualitas gambar/tampilan flipbook	Daya tarik materi	1
		Kesesuaian gambar dengan materi	1
		Pemilihan warna background yang menarik dan sesuai	1
	Kualitas audio flipbook	Kesesuaian audio dengan materi	1
		Pemilihan audio yang menarik dan sesuai	1
	Kualitas video flipbook	Kesesuaian video dengan materi	1
Pemilihan video yang menarik dan sesuai		1	
<b>JUMLAH</b>			<b>19</b>

#### 3.5.4. Implementation

Pada tahap implementasi, peneliti menggunakan instrumen berupa angket respon pengguna. Angket respon pengguna ditujukan kepada guru dan siswa kelas V sekolah dasar. Tujuan dari pemberian angket yaitu untuk menilai kelayakan media setelah digunakan. Berikut merupakan kisi-kisi angket respon pengguna.

Tabel 3.7

*Tabel Kisi-Kisi Angket Respon Guru*

Aspek	Indikator	Item pertanyaan	Jumlah
Materi	Kesesuaian materi dengan RPP	Keakuratan dan kesesuaian materi sesuai dengan RPP yang diterapkan	1

Aspek	Indikator	Item pertanyaan	Jumlah	
	Relevansi materi dengan KI dan KD	Relevansi materi sesuai dengan yang terkandung di dalam kompetensi dasar	1	
	Mendorong keingintahuan	Mendorong rasa ingin tahu siswa	1	
	Pendukung penyajian pembelajaran	Kesesuaian media dengan materi pembelajaran	dengan materi pembelajaran	1
		LKPD sesuai dengan cakupan materi yang disajikan		1
	Penyajian pembelajaran	Keterlibatan siswa dalam menggunakan media pembelajaran		1
		Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disajikan		1
Bahasa	Komunikatif	Kemudahan dalam memahami pesan yang disampaikan	1	
	Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia yang benar	Bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan siswa kelas V Sekolah Dasar	1	
Media	Desain Media Pembelajaran	Desain <i>flipbook</i> menarik perhatian siswa dan minat belajar siswa	1	



Aspek	Indikator	Item pertanyaan	Jumlah
		Ilustrasi atau gambar yang terdapat pada <i>flipbook</i> serasi dan sesuai	1
		Audio dan video yang terdapat dalam <i>flipbook</i> sangat jelas	1
	Teknis penggunaan	Intruksi atau petunjuk penggunaan mudah dipahami	1
		Pengoperasian <i>Flipbook</i> mudah dan interaktif	1
		<i>Flipbook</i> merupakan media pembelajaran yang praktis	1
		<i>Flipbook</i> dapat menunjang proses pembelajaran baik dikelas ataupun secara mandiri	1
	Umpan balik	Adanya umpan balik yang memotivasi siswa	1
	<b>JUMLAH</b>		

Tabel 3.8

*Tabel Kisi-Kisi Angket Respon Siswa*

Aspek	Indikator	Item pertanyaan	Jumlah
Materi	Mendorong keingintahuan	Apakah materi sistem peredaran darah mudah dipahami dengan media <i>flipbook digital</i> ini?	1

Aspek	Indikator	Item pertanyaan	Jumlah	
Bahasa	Komunikatif	Apakah bahasa yang digunakan mudah dimengerti?	1	
Media	Desain media flipbook	Apakah desain pada <i>flipbook digital</i> ini bagus dan menarik?	1	
		Apakah ukuran teks jelas dan mudah untuk dibaca?	1	
		Apakah ilustrasi atau gambar pada <i>flipbook</i> jelas dan menarik?	1	
		Apakah audio dan video pada <i>flipbook</i> jelas dan menarik?	1	
	Teknis penggunaan	Apakah media <i>flipbook digital</i> ini mudah digunakan?	1	
	Motivasi	Apakah media <i>flipbook digital</i> ini menarik dan menyenangkan?	1	
		Apakah adik-adik mendapatkan pengalaman baru dengan menggunakan <i>flipbook digital</i> ini?	1	
		Apakah adik-adik menjadi termotivasi dan bersemangat belajar ketika menggunakan <i>flipbook digital</i> ?	1	
	<b>JUMLAH</b>			<b>10</b>

### 3.5.5. Evaluation

Pada tahap evaluasi, peneliti melakukan analisa SWOT terhadap media *flipbook digital* berbasis multimedia interaktif pada materi sistem peredaran darah kelas V. Tujuan dari analisa yaitu supaya mengetahui kelebihan (*stength*), kekurangan (*weakness*), peluang (*opportunity*), dan ancaman (*threat*) dari produk media yang telah dikembangkan.

### 3.6. Teknik Analisis Data

Teknik analisa data yang digunakan dalam penelitian model pengembangan ini adalah deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan instrumen validasi dan angket. Data yang diperoleh dari hasil validasi dan angket akan berupa data kuantitatif berupa angka. Data yang diperoleh akan dianalisis dan diubah menjadi kualitatif agar dapat mempermudah dalam membaca data yang diperoleh, oleh karena itu analisa digunakan dalam penelitian ini. Analisa deksriptif akan mendiskripsikan atau penggambaran datang yang diperoleh atau terkumpul agar dapat tersusun secara sistematis.

Data yang diperoleh dari penialain ahli materi, ahli bahasa, ahli media, penilaian dari guru, dan tanggapan dari ini akan diperoleh sebuah presentase. Berikut merupakan langkah-langkah analisis data kelayakan media pembelajaran dan sumber belajar yang digunakan:

1. Skor yang didapatkan dari penilaian tersebut akan dijumlah, diratakan, dan diubah menjadi persentase.

#### Rumus mengubah ke bentuk persentase

$$Ps = \frac{S}{N} \times 100\%$$

Ps = Presentase

S = Jumlah skor yang didapat

N = Jumlah skor ideal

(sumber : Riduwan, 2016)

2. Setelah menjadi bentuk angka berupa persen, dilanjutkan dengan mengubah menjadi bentuk menjadi kualitatif. Terdapat kriteria implementasi skor yang digunakan yaitu:

Tabel 3.9

*Tabel Kriteria Implementasi Skor*

<b>Skor</b>	<b>Kategori</b>
0	Sangat Kurang (SK)
1	Kurang (K)
2	Cukup (C)
3	Baik (B)
4	Sangat Baik (SB)

(sumber : Riduwan, 2016)

3. Ketika skor sudah diperoleh dan presentase didapat, kemudian dilanjutkan dengan mengkategorikan kelayakan. Berikut merupakan kategori kelayakan:

Tabel 3.10

*Tabel Kriteria Tingkat Kelayakan*

<b>Presentase</b>	<b>Kategori</b>	<b>Kualifikasi</b>
0% - 21 %	Sangat Kurang (SK)	Sangat Tidak Valid
21% - 40%	Kurang (K)	Tidak Valid
41% - 60%	Cukup (C)	Cukup Valid
61% - 80%	Baik (B)	Valid
81% - 100%	Sangat Baik (SB)	Sangat Valid

(sumber : Riduwan, 2016)

### 3.7. Reduksi dan Penyajian Data

Menurut Rijali (dalam Melviany, 2022) reduksi data dilakukan untuk memilih data yang diperoleh dari penelitian yang dilakukan agar dapat mempermudah didalam membuat sebuah kesimpulan. Reduksi data ini diperoleh sebelum proses penyajian data. Reduksi data diperoleh dari proses validasi dan pemberian angket yang berupa instrumen validasi materi, validasi bahasa, validasi media, dan angket tanggapan dari guru dan siswa. Setelah data berhasil direduksi maka dilanjutkan dengan penyajian data yang berupa penyajian kualitatif dengan kriteria “Sangat Tidak Valid”, “Tidak Valid”, “Cukup Valid”, “Valid”, dan “Sangat Valid”.

### **3.8. Penarikan Kesimpulan**

Penarikan kesimpulan merupakan tahapan terakhir, penarikan kesimpulan diperoleh dari data yang telah dianalisis baik secara kuantitatif dan kualitatif serta data yang sudah direduksi. Penyajian kesimpulan ini mampu menjawab dari rumusan-rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu tentang Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook Digital* Berbasis Multimedia Interaktif pada Materi Sistem Peredaran Darah.