

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode *Design and Development* (D&D) dan melalui pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Richey & Klein (dalam Nurjanah dkk., 2021, hlm. 95) menjelaskan bahwa *Design and Development* sebagai metode penelitian yang sistematis mengenai desain, pengembangan, dan proses evaluasi yang berkaitan dengan produk dan perangkat instruksional maupun non instruksional yang baru maupun pengembangan yang sudah ada. Richey & Klein juga memaparkan (dalam Nawangwulan dkk., 2022, hlm. 10886) terdapat dua kategori dalam model D&D yaitu (1) *product and tool research* (penelitian produk dan alat), dan (2) *model research* (penelitian model).

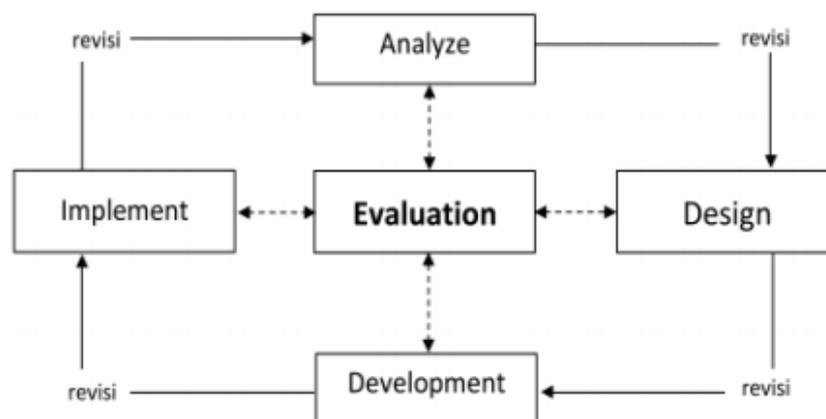
Dari pendapat di atas penelitian ini berfokus pada desain dan pengembangan produk modul, maka dari itu penelitian ini termasuk ke dalam *product and tool research* atau yang disebut dengan penelitian produk dan alat. Pengembangan modul yang akan dilakukan oleh peneliti mengangkat materi kegiatan ekonomi dan ekonomi kreatif untuk mengembangkan ekonomi kreatif pada siswa kelas V Sekolah Dasar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang ada pada fase C.

3.2 Prosedur Penelitian

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*) model analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi yang dikembangkan oleh Branch (Hidayat & Muhamad, 2021, hlm. 30).

Model pengembangan ADDIE menerapkan lima tahapan yang saling berkaitan yang dapat memandu pembuatan produk pembelajaran yang efektif secara bertahap dan menyeluruh. Branch membuat skema model

pengembangan ADDIE sebagai desain sistem pembelajaran seperti gambar berikut:



Gambar 3. 1 Tahapan Model ADDIE

Sumber (Hidayat & Muhammad, 2021, hlm. 30).

1. *Analysis* (Analisis)

Dalam tahap ini dilakukan analisis dengan melaksanakan observasi dan wawancara kepada guru kelas V Sekolah Dasar. Dari hasil observasi serta wawancara yang dilakukan, peneliti menemukan fakta bahwa dalam pembelajaran kegiatan ekonomi di kelas V siswa hanya diberikan pemahaman konsep yang sekilas saja. Dalam hal ini, siswa juga terlihat merasa bosan dalam pembelajaran karena hanya mengandalkan buku siswa yang kurang interaktif. Selanjutnya, dilakukan juga analisis terhadap pengetahuan siswa terkait materi ekonomi kreatif, disini ditemukan bahwa siswa masih belum mengetahui apa itu ekonomi kreatif. Selain itu, dalam kegiatan belajar mengajar tidak ada modul khusus serta lembar kerja untuk menunjang kreativitas pembelajaran terkait materi kegiatan ekonomi dan ekonomi kreatif.

Setelah menganalisis permasalahan awal, peneliti melakukan analisis kurikulum. Dengan adanya kurikulum terbaru yaitu kurikulum merdeka, peneliti melakukan analisis dengan mencari capaian pembelajaran pada pembelajaran IPAS mengenai materi kegiatan ekonomi. Materi tersebut berada pada fase C Sekolah Dasar “*peserta didik mengenal berbagai macam kegiatan ekonomi masyarakat dan ekonomi kreatif di lingkungan sekitar*”.

Setelah menganalisis capaian pembelajaran tersebut, diketahui bahwa

materi kegiatan ekonomi pada fase C tidak hanya mempelajari mengenai kegiatan ekonomi tetapi juga mengenai ekonomi kreatif di lingkungan sekitar.

Langkah selanjutnya bagi peneliti adalah membuat Tujuan Pembelajaran Umum dan Tujuan Pembelajaran Khusus dengan tujuan untuk mengintegrasikan pengembangan ekonomi kreatif siswa dengan materi kegiatan ekonomi dan ekonomi kreatif.

2. *Design* (Desain)

Setelah melakukan analisis, peneliti melanjutkan pada tahap desain. Dalam tahap ini dilakukan perancangan terkait produk yang akan dibuat, yaitu Modul Ekoratif. Rancangan desain yang dikembangkan akan meliputi: a). Cover modul; b). Identitas siswa; c). Petunjuk penggunaan modul; d). Daftar isi yang akan menjadi menu; e). Capaian pembelajaran; f). Tujuan pembelajaran; g). Isi materi yang terbagi menjadi 2 tahap materi; h). Soal latihan; i) Lembar Kerja Peserta Didik (Lembar proyek siswa); j) Lembar refleksi; k). Evaluasi akhir; l) Kunci jawaban; m) Daftar pustaka.

3. *Development* (Pengembangan)

Tahap *development* merupakan tahapan penelitian dengan melaksanakan semua perancangan pada tahap desain, artinya pada tahap ini akan membuat produk dari desain yang telah dibuat. Tahap *development* didasari dari tahap desain untuk mempermudah proses pembuatan produk dengan merealisasikan rancangan desain pengembangan Modul Ekoratif yang dikembangkan peneliti.

Langkah selanjutnya, peneliti akan melakukan validasi produk Modul Ekoratif oleh para ahli yang diantaranya adalah ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa melalui angket yang akan dibuat oleh peneliti. Angket tersebut disebarkan kepada para ahli untuk menilai kelayakan Modul Ekoratif yang dibuat dan dikembangkan peneliti. Hasil angket beserta saran yang diberikan oleh peneliti akan menjadi bahan kaji revisi Modul Ekoratif yang akan dilakukan peneliti sebagai langkah awal menuju pengimplementasian produk Modul Ekoratif yang akan diujicobakan.

4. *Implementation* (Implementasi)

Tahap *implementation* yaitu tahap pengimplementasian produk Modul Ekoratif yang telah divalidasi oleh para ahli serta direvisi berdasarkan saran para ahli sehingga produk sudah siap untuk diujicobakan. Modul Ekoratif ini ditunjukkan untuk siswa kelas V Sekolah Dasar untuk mengembangkan ekonomi kreatif siswa.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap *evaluation* merupakan evaluasi dari setiap tahapan penelitian mulai dari analisis, desain, pengembangan, dan implementasi. Pada tahap evaluasi akan dihasilkan produk Modul Ekoratif yang berisikan materi mengenai kegiatan ekonomi dan ekonomi kreatif yang telah direvisi oleh peneliti berdasarkan saran dari para ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa yang dapat mengembangkan ekonomi kreatif siswa Sekolah Dasar dalam pembelajaran IPAS.

3.3 Partisipan Penelitian

Untuk memvalidasi pengembangan Modul Ekoratif, maka partisipan dari penelitian ini dibutuhkan beberapa ahli pada bidang terkait untuk menjadi validator pada produk penelitian, diantaranya :

1. Ahli materi

Ahli materi dalam penelitian ini adalah dosen ahli dalam bidang materi Ilmu Pengetahuan Sosisal di Sekolah Dasar di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

2. Ahli media

Ahli media dalam penelitian ini merupakan dosen ahli dalam bidang media pembelajaran di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

3. Ahli bahasa

Ahli media dalam penelitian ini merupakan dosen ahli dalam bidang bahasa di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

4. Siswa kelas V Sekolah Dasar

Siswa dalam penelitian ini merupakan partisipan untuk mengimplementasikan produk Modul Ekoratif dan untuk mengetahui kelayakan dan pemahaman isi dalam modul tersebut.

Secara keseluruhan tujuan dari memvalidasi dan implementasi tersebut adalah untuk menguji kelayakan produk yang dibuat.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah observasi dan wawancara, kuesioner atau angket, tes, dan dokumentasi. Ketiga teknik tersebut digunakan sebagai upaya untuk memperoleh informasi dan data secara maksimal yang akan menunjang penelitian ini.

1. Observasi dan Wawancara

Observasi dilakukan sebelum penelitian dilaksanakan, observasi tersebut dilaksanakan untuk mengetahui permasalahan dan keadaan sebenarnya di lapangan mengenai pembelajaran. Peneliti juga melakukan analisis kebutuhan dengan cara wawancara untuk mencari informasi tambahan. Wawancara dilakukan untuk mengetahui potensi serta masalah di lapangan yang dirasakan guru.

2. Angket

Angket digunakan untuk mengetahui pendapat ahli mengenai pengembangan media pembelajaran. Instrumen angket atau kuesioner ini disusun untuk mengetahui kualitas dan kelayakan dari Modul Ekoratif sebagai produk yang dikembangkan.

3. Tes

Tes pada penelitian ini dirancang untuk mengetahui kondisi awal dan akhir subjek atau objek yang dilakukan oleh peneliti. Dalam penelitian ini, peneliti ingin mengetahui pengetahuan awal dan akhir siswa terkait ekonomi kreatif serta keterampilan awal dan akhir siswa dalam mengembangkan ekonomi kreatif pada bidang ekonomi. Peneliti menggunakan tes dengan cara memberikan beberapa pertanyaan kepada subjek atau siswa yang diteliti untuk dijawab.

4. Dokumentasi

Dokumentasi yang akan digunakan peneliti berupa pengambilan gambar pada saat melakukan penelitian di sekolah dan proses pengembangan media.

3.5 Instrumen Penelitian

Data-data yang diperlukan dalam penelitian ini dikumpulkan dan diperoleh menggunakan pedoman wawancara, pedoman tes, dan lembar angket.

3.5.1 Pedoman Observasi dan Wawancara

Pedoman observasi dan wawancara dalam penelitian ini digunakan sebagai panduan bagi peneliti untuk mengobservasi permasalahan dalam pembelajaran di Sekolah Dasar dan memandu percakapan dengan kajian utamanya adalah media pembelajaran. Pedoman observasi dan wawancara berisi daftar poin observasi dan pertanyaan yang membentuk penjelasan dasar.

Adapun poin observasi dibuat untuk mengobservasi kelas V di salah satu sekolah dasar di Kota Bandung dan pertanyaan wawancara ini diajukan oleh peneliti kepada guru kelas V salah satu Sekolah Dasar di kota Bandung. Berikut merupakan lembar observasi dan pertanyaan yang akan diajukan kepada narasumber:

Tabel 3. 1 Pedoman Observasi Pengembangan Media untuk Mengatasi Permasalahan dalam Pembelajaran

No	Aspek yang diamati	Butir Pengamatan	No Soal
1	<i>Analyze learner</i> (analisis karakteristik peserta didik)	Jumlah peserta didik	1
		Kemampuan peserta didik dalam menerima materi	2
		Keterampilan membaca peserta didik	3
		Kebiasaan belajar / gaya belajar peserta didik	4
		Minat peserta didik dalam pembelajaran	5
		Hubungan dengan sesama peserta didik	6
2	<i>States standards</i>	Guru menyiapkan materi ajar	7

	<i>and objectives</i> (menentukan tujuan pembelajaran)	Guru menyiapkan lingkungan dan mengatur fasilitas	8
		Guru menyediakan pengalaman belajar langsung kepada siswa	9
3	<i>Media and materials</i> (media dan bahan ajar)	Guru menggunakan media pembelajaran	10
		Jenis media pembelajaran yang digunakan	11
		Adanya peralatan yang mendukung di kelas seperti proyektor, speaker, TV LCD, dll.	12
		Guru mengembangkan bahan ajar	13
		Media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan bahan ajar yang dikembangkan	14
		Guru menguasai media pembelajaran yang digunakan	15
		Media pembelajaran yang digunakan menarik minat siswa	16
		Media pembelajaran yang digunakan mengembangkan kreatifitas siswa	17

Tabel 3. 2 Pedoman Wawancara pada Guru

No	Pertanyaan	Jumlah Butir	No Item
1.	Apakah di kelas V saat ini telah mempelajari materi ekonomi kreatif?	1	1
2.	Dalam kegiatan pembelajaran pada materi ekonomi, apakah siswa pernah diarahkan untuk mengembangkan keterampilannya dalam bidang ekonomi?	1	2
3.	Dalam kegiatan belajar mengajar, Apakah guru menggunakan sumber rujukan lain selain dari buku tematik kurikulum 2013 yang digunakan dalam pembelajaran IPS kelas V?	1	3
4.	Dari segi kesiapan guru dan siswa apakah memungkinkan untuk menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi?	1	4
5.	Berapa persen dari jumlah siswa di kelas yang sudah mahir dalam menggunakan telepon	1	5

	genggam?		
6.	Media pembelajaran berbasis teknologi seperti apa yang memungkinkan dapat digunakan dalam pembelajaran?	1	6
7.	Dalam pembelajaran IPS kelas V, apakah perlu mengembangkan modul sebagai sarana informasi dan kreativitas siswa dalam bidang ekonomi?	1	7
8.	Apa kriteria modul yang guru harapkan dalam mata pelajaran IPS terutama pada materi kegiatan ekonomi dan ekonomi kreatif kelas V Sekolah Dasar dalam implementasi kurikulum merdeka?	1	8

3.5.2 Pedoman Tes

Pedoman tes sebagai panduan peneliti dalam melakukan penelitian untuk menentukan awal dan akhir siswa mengenai ekonomi kreatif, melalui soal-soal yang berpacu pada indikator ekonomi kreatif siswa. Untuk soal pretest masih merupakan pengetahuan umum terkait kegiatan ekonomi dan ekonomi kreatif untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan siswa mengenai kegiatan ekonomi dan ekonomi kreatif. Berikut merupakan instrumen soal dan penilaiannya.

Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Pretes dan Postes untuk Siswa

Indikator	Butir Soal	Bentuk Soal	Nomor Soal	Alternatif Jawaban	Skor
Menjelaskan pengertian kegiatan ekonomi.	Sebagai makhluk sosial, manusia memerlukan bantuan dari orang lain untuk menjalankan kegiatan ekonomi. Di bawah ini yang disebut dengan kegiatan ekonomi adalah	PG	1	C	1
	a. Aktivitas yang dilakukan manusia untuk sekedar bersenang-senang				

	<p>b. Aktivitas yang dilakukan manusia karena menjadi sebuah tren masa kini</p> <p>c. Aktivitas yang dilakukan manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya</p> <p>d. Aktivitas yang dilakukan manusia untuk memenuhi keinginannya saja</p>			
	Sebuah aktivitas yang dilakukan oleh manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya disebut dengan Kegiatan Ekonomi.	Benar- Salah	7	Benar
	Benar / Salah			
Menjelaskan produksi sebagai jenis kegiatan ekonomi yang ada di masyarakat.	Setiap pagi paman pergi ke sawah, di sawah paman menanam padi yang hasil panennya akan diberikan kepada pabrik untuk diolah menjadi beras. Hal yang dilakukan paman adalah kegiatan	PG	2	A
	<p>a. Produksi</p> <p>b. Distribusi</p> <p>c. Distributor</p>			

	d. Konsumsi				
	Produksi adalah kegiatan untuk menghasilkan suatu barang atau jasa. Pelaku dari kegiatan produksi disebut sebagai produsen.	Benar-Salah	8	Benar	1
	Benar / Salah				
	Di pasar ada banyak sekali penjual, baik itu penjual beras, penjual sayuran, ataupun penjual kebutuhan pokok manusia sehari-hari. Kegiatan yang dilakukan oleh penjual di pasar disebut sebagai kegiatan	PG	3	B	1
Menjelaskan distribusi sebagai jenis kegiatan ekonomi yang ada di masyarakat.	a. Produksi				
	b. Distribusi				
	c. Konsumsi				
	d. Konsumen				
	Haikal sekarang sedang menjaga toko karena ayahnya kini sedang pergi ke pasar, toko Haikal menjual berbagai macam sembako yang sering didatangi oleh masyarakat sekitar, pada kegiatan ekonomi Haikal disebut sebagai	PG	4	C	1
	a. Produsen				

	b. Pedagang			
	c. Distributor			
	d. Konsumen			
Menjelaskan konsumsi sebagai jenis kegiatan ekonomi yang ada di masyarakat.	Kegiatan ekonomi yang menghasilkan nilai guna suatu barang atau jasa secara berangsur-angsur disebut dengan konsumsi.	Benar-Salah	9	Salah
				1
	Benar/Salah			
Menjelaskan pengertian ekonomi kreatif.	Pada masa yang sudah berkembang, proses perekonomian tentu perlu berlandaskan pada gagasan serta ide kreatif dalam menjalankannya. Hal ini sesuai dengan konsep kegiatan ekonomi yang dinamakan a. Kegiatan Ekonomi b. Produksi Kreatif c. Ide kreatif d. Ekonomi Kreatif	PG	5	D
				1
	Badan yang bertanggung jawab dalam mengelola subsektor ekonomi	Benar-Salah	10	Benar
				1

	kreatif adalah Baparekraf. Benar/Salah				
Menganalisis berbagai bidang ekonomi kreatif.	Dalam industri ekonomi kreatif ada kegiatan yang melakukan penciptaan, produksi, serta distribusi produk-produk dari para pengrajin, yang mana produk-produk yang dipasarkan tersebut tentu memiliki nilai estetika yang tinggi dan disebut sebagai bidang kriya. Di bawah ini yang bukan termasuk contoh hasil bidang kriya adalah	PG	6	C	
	a. Perhiasan yang terbuat dari manik-manik				1
	b. Vas guci yang terbuat dari gerabah tanah liat				
	c. Poster edukasi masyarakat				
	d. Kursi yang terbuat dari bambu rotan				
Menguraikan bidang ekonomi kreatif.	Seni pertunjukan tidak termasuk kepada jenis dalam bidang ekonomi kreatif.	Benar-Salah	11	Salah	1

kreatif yang ada di lingkungan sekitar.	Benar/Salah Bidang perfilman, animasi, dan video dalam ekonomi kreatif meliputi penciptaan dan produksi berbagai program di televisi seperti acara game, kuis, acara ragam, hingga infotainment. Benar/Salah	Benar-Salah	12	Benar	1
Menentukan ide usaha terkait produksi suatu usaha baik barang maupun jasa.	Dalam menentukan sebuah ide usaha di sekolah, mengapa kita perlu melakukan sebuah wawancara kepada warga sekolah terlebih dahulu?	Uraian	13	Untuk menentukan sebuah ide usaha di sekolah, kita perlu melakukan wawancara untuk mengetahui bagaimana keinginan dan kebutuhan warga sekolah.	3
Menganalisis hal-hal (barang atau jasa) yang menjadi keinginan dan kebutuhan pembeli.					
Membuat rencana atau rancangan usaha bisnis berdasarkan kegiatan ekonomi	Apa saja yang perlu kita siapkan dan pertimbangkan dalam merencanakan sebuah usaha di sekolah? Jelaskan!	Uraian	14	Membuat rencana usaha (ide produk, pemasaran, anggaran dana, harga produk, keuntungan).	3

kreatif yang
 mungkin
 dilakukan di
 lingkungan
 sekolah

Ketika kita merencanakan sebuah usaha bersama teman kelompok, mengapa kita perlu untuk berbagi tugas bersama anggota kelompok kita dalam mempersiapkan sebuah usaha? Jelaskanlah!	Uraian 15	Ketika berbagi tugas dalam mempersiapkan sebuah usaha, maka akan lebih mudah untuk melaksanakan berbagai perencanaan yang telah direncanakan dengan matang. Selain itu, berbagi tugas juga memperlihatkan kerjasama dalam sebuah kelompok ketika mempersiapkan usaha.	3
---	-----------	---	---

Pedoman Penskoran

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor diperoleh}}{21} \times 100$$

3.5.3 Pedoman Lembar Angket

Penelitian ini menggunakan kuesioner untuk mengumpulkan data terkait dengan proses pengembangan modul melalui uji ahli oleh tiga para ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Kisi-kisi ini disusun berdasarkan aspek penilaian buku teks pelajaran yang dikemukakan oleh BSNP dalam Arifin (2017, hlm. 3). Selain itu, pada validasi materi media juga ditambahkan aspek lainnya berdasarkan isi dari kajian teori yang dapat dijadikan aspek dalam melakukan validasi modul. Pada validasi media juga ditambahkan aspek lainnya

berdasarkan konten-konten yang disajikan pada modul digital. Kisi-kisi penilaiain di uraikan pada tabel berikut:

Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Lembar Angket Ahli Materi

Aspek	Indikator	Butir Penilaian	Skor Maksimal
Aspek Kelayakan Isi	Kesesuaian Materi dengan Capaian Pembelajaran	Materi yang disajikan sesuai dengan capaian pembelajaran pada fase C mata pelajaran IPAS tentang materi kegiatan ekonomi dan ekonomi kreatif	4
		Materi yang disajikan lengkap, luas, mendalam, dan tepat berdasarkan pada capaian pembelajaran yang disesuaikan dengan indikator pengembangan ekonomi kreatif siswa	4
	Keakuratan Materi	Konsep disajikan dengan akurat dan jelas berdasarkan materi kegiatan ekonomi dan ekonomi kreatif	4
		Gambar dan ilustrasi yang disajikan akurat sesuai isi materi yang sedang dipelajari	4
	Kemutakhiran Materi	Materi yang disajikan sesuai dengan perkembangan ilmu masa kini	4
	Mengandung wawasan produktivitas	Muatan materi yang disajikan dapat menumbuhkan semangat kewirausahaan sebagai pengembangan ekonomi kreatif siswa	4
	Mendorong keingintahuan (<i>curiosity</i>)	Materi yang disajikan dapat mendorong rasa keingintahuan siswa	4
Aspek Kelayakan Penyajian	Mengembangkan kecakapan hidup (<i>life skills</i>)	Materi yang disajikan dapat mengembangkan kecakapan personal dalam bidang ekonomi sebagai pengembangan ekonomi kreatif siswa	4
	Teknik Penyajian	Materi dalam modul disajikan secara runtut dari yang mudah ke sukar, konkret ke abstrak, dan dari yang sederhana ke kompleks	4
		Materi pada bagian sebelumnya dapat membantu pemahaman materi pada	4

		bagian selanjutnya	
	Pendukung Penyajian	Soal latihan pada akhir kegiatan belajar tersedia sebagai pendukung penyajian di dalam modul	4
		Kunci jawaban soal latihan tersedia sebagai pendukung penyajian di dalam modul	4
		LKPD (Lembar Proyek) bagi siswa untuk pendukung pembelajaran tersedia sebagai pendukung penyajian di dalam modul	4
		Ketersediaan daftar pustaka yang digunakan sebagai bahan rujukan tersedia sebagai pendukung penyajian di dalam modul	4
	<i>Engage</i> (Menumbuhkan Minat)	Pada modul terdapat bagian yang memuat pertanyaan yang esensial bagi siswa untuk menumbuhkan minat siswa	4
	<i>Explore</i> (Eksplorasi)	Pada modul terdapat bagian kegiatan belajar yang konkrit untuk membangkitkan ide-ide baru dari pengetahuan yang siswa dapatkan sebelumnya	4
Aspek berdasarkan Fase pada Model <i>Learning Cycle</i>	<i>Explain</i> (Penjelasan Konsep)	Pada modul terdapat bagian penjelasan konsep, proses, atau keterampilan	4
	<i>Elaborate</i> (Elaborasi)	Pada modul terdapat bagian dimana siswa dapat mentransfer informasi yang mereka dapatkan ke dalam situasi baru (LKPD sebagai pendukung)	4
	<i>Evaluate</i> (Evaluasi)	Pada modul terdapat bagian evaluasi untuk mengukur sejauh mana pengetahuan siswa mengenai materi pembelajaran	4
		Pada modul terdapat bagian evaluasi untuk mengetahui umpan balik mengenai kegiatan pembelajaran	4
Aspek	Informasi	Pada modul terdapat bagian yang	4

Indikator Ekonomi Kreatif Siswa		mendukung siswa memperoleh pengetahuan terkait ekonomi kreatif	
	Kreativitas	Pada modul terdapat bagian yang mendukung siswa menerapkan pengetahuan yang diperoleh untuk memproduksi suatu usaha baik barang ataupun jasa	4
	Pasar dan Pemasaran	Pada modul terdapat bagian yang mendukung siswa untuk menganalisis pasar dan pemasaran dalam menentukan sebuah usaha	4
	Produksi	Pada modul terdapat bagian yang mendukung siswa untuk merencanakan produksi dalam menentukan sebuah usaha	4
	Manajemen dan Keuangan	Pada modul terdapat bagian yang mendukung siswa untuk merencanakan dan mengelola keuangan dalam sebuah usaha	4

Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Lembar Angket Ahli Media

Aspek	Indikator	Butir Penilaian	Skor Maksimal
Modul Digital			
	Ukuran Modul	Modul digital dapat disesuaikan dengan ukuran gawai	4
	Desain Sampul	Desain sampul modul sesuai dengan tema materi kegiatan ekonomi dan ekonomi kreatif	4
		Desain sampul modul terlihat menarik dari sisi warna, tulisan, judul, maupun gambar	4
Aspek Kelayakan Grafik		Desain sampul modul tidak menggunakan terlalu banyak jenis huruf (<i>Font</i>)	4
		Desain tampilan tata letak pada depan dan belakang sampul memiliki satu kesatuan yang konsisten	4
	Desain Isi	Desain isi modul menggunakan warna dan ukuran gambar yang sesuai	4

		dan selaras	
		Desain isi modul menggunakan jenis huruf (<i>font</i>) yang dapat terbaca dan tidak mengganggu materi modul	4
		Desain isi modul tidak menggunakan terlalu banyak jenis huruf (<i>font</i>)	4
		Desain isi modul menggunakan spasi antar baris yang konsisten	4
		Desain isi modul menggunakan spasi antar huruf yang konsisten	4
Infografis			
Aspek Kelayakan Grafik	Isi Materi/Konten	Ilustrasi atau contoh pada infografis relevan dengan materi	4
		Ilustrasi bersifat logis, sesuai dengan kenyataan dan berjumlah sesuai kebutuhan	4
		Spasi antar teks dan ilustrasi pada infografis sesuai	4
		Penempatan ilustrasi/hiasan tidak mengganggu judul, isi materi, gambar atau halaman	4
		Mampu mengungkapkan makna/arti dari objek	4
		Penyajian infografis secara keseluruhan serasi	4
		Penyajian infografis secara keseluruhan kreatif dan dinamis	4
		Video Eksplainer	
Aspek Kelayakan Grafik	Isi Materi/Konten	Isi pada video eksplainer sesuai dengan tema	4
		Penggunaan backsound tidak mengganggu isi materi yang disampaikan	4
		Volume suara pada video eksplainer stabil	4
		Pembawaan pengisi suara menarik	4
		Audio pada video eksplainer terdengar jelas	4
		Gambar atau ilustrasi yang digunakan jelas	4
		Tidak mengandung unsur SARA atau	4

		kalimat provokatif	
		Penyajian secara keseluruhan menarik	4
Audio Eksplainer			
	Isi Materi/Konten	Isi pada audio eksplainer sesuai dengan tema	4
		Volume suara pada audio eksplainer stabil	4
Aspek Kelayakan Grafik		Pembawaan pengisi suara menarik	4
		Audio pada audio eksplainer terdengar jelas	4
		Tidak mengandung unsur SARA atau kalimat provokatif	4
		Penyajian secara keseluruhan menarik	4

Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Lembar Angket Ahli Bahasa

Aspek	Indikator	Butir Penilaian	Skor Maksimal
Aspek Kelayakan Bahasa	Lugas	Struktur kalimat yang digunakan di dalam modul telah tepat	4
		Kalimat yang digunakan di dalam modul efektif dan mudah dipahami	4
		Penulisan istilah yang digunakan di dalam modul sesuai dengan Kamus Besar Bahasa Indonesia	4
	Komunikatif	Kalimat yang disampaikan di dalam modul komunikatif dan menarik	4
		Kalimat yang digunakan dapat membuat siswa bertanya-tanya dan mencari jawabannya secara mandiri	4
	Kesesuaian dengan Peserta Didik	Kalimat yang digunakan sesuai dengan perkembangan kognitif siswa kelas V Sekolah Dasar	4
		Kalimat yang digunakan sesuai dengan perkembangan emosional siswa kelas V Sekolah Dasar	4
	Dialogis dan Interaktif	Ejaan pada kalimat yang digunakan di dalam modul telah sesuai	4
		Tata Bahasa Indonesia yang baik dan	4

benar pada kalimat yang digunakan di dalam modul telah sesuai

3.6 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif. Data yang akan dianalisis meliputi data kualitatif dan data kuantitatif.

1. Data Kualitatif

Data kualitatif dalam penelitian ini diperoleh dari hasil observasi dan wawancara. Hasil observasi dan wawancara tersebut dianalisis dengan tiga tahap berdasarkan model Miles dan Huberman. Menurut Latifah & Supena (2021, hlm. 1177) tiga tahap model Miles & Huberman tersebut adalah:

1) Reduksi Data (*Reduction*)

Tahap reduksi data merupakan proses penyederhanaan data untuk memilih dan memfokuskan hal-hal penting untuk memberikan gambaran yang jelas dalam pengumpulan data selanjutnya.

2) Penyajian Data (*Display*)

Penyajian data (*data display*) merupakan penyusunan data yang relevan agar informasi dapat disimpulkan. Tujuannya adalah untuk lebih meningkatkan pemahaman kasus dan sebagai acuan mengambil tindakan berdasarkan pemahaman dan analisis sajian data.

3) Penarikan Kesimpulan (*Verification*)

Tahap penarikan kesimpulan merupakan tahap dimana peneliti akan menarik atau membuat kesimpulan dengan memberikan penjelasan dari kegiatan pengambilan data.

2. Data Kuantitatif

Data kuantitatif pada penelitian ini diperoleh dari hasil uji angket validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Menurut Nuryanah dkk. (2021, hlm. 3053) dalam mengumpulkan data dari validasi ahli dapat dianalisis dengan menggunakan skala likert yang diperoleh dari data yang dianalisis, dideskripsikan, dan disimpulkan berdasarkan kualifikasi kriteria validitas media pembelajaran untuk menentukan kriteria validitas produk yang dikembangkan.

Untuk mengukur kelayakan media pembelajaran tersebut dapat melalui pemberian skor yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa dengan mengkategorikan sangat baik (4), baik (3), kurang baik (2), dan sangat kurang baik (1).

Teknik analisis kuantitatif dapat menggunakan rumus yang ada dalam Trisnawati & Sari (2019, hlm. 458) dengan tahapan sebagai berikut:

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

Keterangan:

P : Persentase kelayakan

Skor Ideal : Skor tertinggi setiap butir pertanyaan x jumlah responden x jumlah butir pertanyaan

Data kuantitatif berupa persentase diubah menjadi nilai kualitatif untuk menggambarkan kualitas modul. Hasil persentase dapat dikategorikan sebagai berikut berdasarkan penggunaan kriteria penilaian Arikunto:

Tabel 3. 7 Kategori Penilaian Kelayakan Modul

No	Persentase	Kategori
1.	76% - 100%	Sangat Baik
2.	51% - 75%	Baik
3.	26% - 50%	Kurang Baik
4.	0% - 25%	Sangat Kurang Baik