

## BAB III

### METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

#### A. Model Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan diatas, maka jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini maka peneliti menggunakan jenis penelitian yang dapat menghasilkan sebuah produk. Penelitian ini dengan model *Research and Development* dengan model penelitian ADDIE (*Analysis, design, development, implementation*). *Research and Development* merupakan metode yang berbasis pengembangan serta menguji produk yang nantinya akan dikembangkan dalam dunia pendidikan.<sup>1</sup> Produk yang akan dikembangkan oleh peneliti berupa media pembelajaran yaitu Lemari *Rolling Ball* untuk meningkatkan kemampuan literasi sosial budaya siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah.

Dalam penelitian yang akan dilakukan, peneliti memilih penelitian *Research and Development* (R&D) menggunakan model pengembangan ADDIE karena peneliti menganggap model ini cocok untuk media peneliti. Model ADDIE juga termasuk sederhana prosedurnya, peneliti memilih model ini karena model ini sistematis dan efektif serta tahapan pengembangannya juga ringkas. Model ADDIE adalah salah satu model penelitian yang terstruktur, ADDIE merupakan model pembelajaran yang sederhana dan mudah dipelajari.<sup>2</sup> Menurut Prawiradilaga model ADDIE terdapat lima komponen yang termasuk kesatuan model ADDIE. Kelima komponen tersebut yaitu: 1.

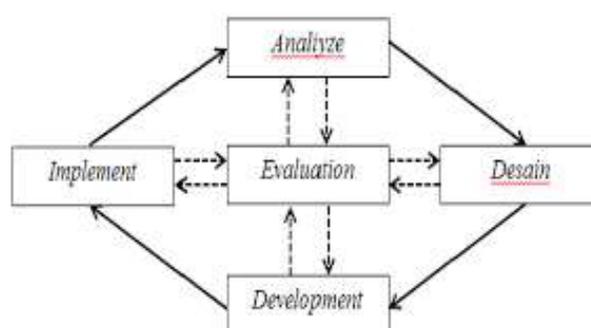
---

<sup>1</sup> Albert Maydiantoro, 2020. '*Model Penelitian Pengembangan*', Chemistry Education Review (CER), 3.2, p. 185.

<sup>2</sup> Muhammad Khoirul Ulum, Ervina Eka S, and AY Soegeng Ysh, 2020. 'Keefektifan Model Pembelajaran Addie Terhadap Hasil Belajar Matematika', *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4.1 , p. 98, doi:10.23887/jppp.v4i1.24774.

*Analysis* (analisis), 2. *Design* (merancang), 3. *Development* (pengembangan), 4. *Implementation* (penerapan), 5. *Evaluation* (evaluasi).<sup>3</sup> Peneliti menggunakan model ADDIE karena model ini fleksibel bisa digunakan untuk mengembangkan media serta disesuaikan dengan kondisi lapangan. Selain itu berbasis kebutuhan serta model ADDIE paling banyak digunakan.

**Gambar 3. 1 Langkah- Langkah Model Pengembangan ADDIE**



### 1. Lokasi Penelitian

Lokasi Penelitian yang dilakukan di MI Manbaul Ulum merupakan salah satu Madrasah Ibtidaiyah yang berada di Kecamatan Kepung Kabupaten Kediri. Penelitian dilakukan di kelas IV dengan jumlah 23 siswa, peneliti memilih MI Manbaul Ulum Jatirejo sebagai tempat penelitian karena telah melakukan observasi dan wawancara, hasil observasi dan wawancara kepada guru kelas IV kemampuan literasi di MI Manbaul Ulum Jatirejo digolongkan rendah terutama dalam bidang sosial budaya, dalam pembelajaran juga tidak membuat media sehingga siswa tidak mudah tertarik dengan pembelajaran. Peneliti ingin

<sup>3</sup> Muhammad Khoirul Ulum, Ervina Eka S, and AY Soegeng Ysh, 2020. 'Keefektifan Model Pembelajaran Addie Terhadap Hasil Belajar Matematika', *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4.1 , p. 98, doi:10.23887/jppp.v4i1.24774.

mengembangkan media Lemari *Rolling Ball* untuk meningkatkan kemampuan literasi sosial budaya siswa kelas IV MI Manbaul Ulum Jatirejo Kepung Kabupaten Kediri.

## **B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan**

Prosedur penelitian dengan menggunakan model ADDIE terdiri dari lima tahapan meliputi *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Sedangkan prosedur “Pengembangan Media Lemari *Rolling Ball* untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Sosial Budaya Siswa Kelas IV MI Manbaul Ulum Jatirejo Kepung Kabupaten Kediri” meliputi tahap sebagian berikut:

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

Tahap *analysis* (analisis) adalah tahap pertama dalam model pengembangan ADDIE, dalam tahap ini merupakan proses mengumpulkan beberapa informasi yang disajikan sebagai bahan pembuatan produk untuk menghasilkan media Lemari *Rolling Ball*. Beberapa analisis yang dilakukan meliputi:

#### a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan bertujuan untuk mengidentifikasi produk yang sesuai dengan CP dan ATP pada mata pelajaran IPAS yang tertuang dalam kelas 4 pada akhir fase. Analisis kebutuhan ini mengidentifikasi dan mengevaluasi kebutuhan pengembangan media, bertujuan untuk mendapatkan data yang akurat dan membantu mengidentifikasi hal yang perlu ditingkatkan.

#### b. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum bertujuan untuk menentukan kurikulum yang saat ini digunakan dalam pembelajaran IPAS dan disesuaikan dengan kurikulum yang sudah berlaku di sekolah. Analisis kurikulum adalah langkah awal sebelum dilakukan proses pembelajaran untuk memastikan bahan ajar yang akan digunakan sesuai dan dapat dikuasai siswa.

c. Analisis Peserta Didik

Dalam hal ini peneliti melakukan observasi langsung di dalam ruang kelas guna mengetahui karakteristik peserta didik saat pembelajaran berlangsung. Analisis peserta didik ini bertujuan untuk proses pengembangan media agar mengetahui bagaimana media akan dikembangkan.

2. Tahap *Desaign* (Desain)

Tahap *desaign* (desain) merupakan tahap kedua dalam pengembangan model ADDIE. Tahap ini dilakukan dengan tujuan untuk mempermudah peneliti dalam merancang media yang akan dikembangkan. Tahap pertama adalah menentukan judul media, penentuan ukuran media, spesifikasi bahan yang akan digunakan, menentukan gambar dan background yang akan menjadi penambah kemenarikan media merupakan hal yang penting dalam melakukan desain.

3. Tahap *Development* (pengembangan)

Tahap yang ketiga adalah pengembangan, tahap ini bertujuan untuk proses pengembangan media sesuai dengan kebutuhan siswa. Pengembangan media pembelajaran pada bentuk, bahan dan penggunaan. Media Lemari *Rolling Ball*

didesain dengan bentuk seperti lemari yang berukuran sedang, dibuat dengan memadukan berbagai warna yang menarik karakter siswa Madrasah Ibtidaiyah.

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

Pada tahap implementasi ini tujuan utama yang dilakukan adalah membantu guru mencapai tujuan pembelajaran. selama proses implementasi seluruh rancangan Lemari *Rolling Ball* diterapkan sesuai dengan kondisi nya. Materi yang digunakan dalam media Lemari *Rolling Ball* ini disampaikan ketika pembelajaran berlangsung. Setelah diterapkan pembelajaran dilakukan evaluasi pada penggunaan media untuk penerapan pengembangan selanjutnya. Tujuan utama dari implementasi adalah 1) memecahkan permasalahan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran 2) memastikan bahwa pada akhir pembelajaran, kemampuan literasi sosial budaya siswa kelas IV MI Manbaul Ulum Jatirejo.

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

Tahap ini adalah tahap yang selalu ada dalam setiap tahapan dalam model pengembangan ADDIE. Tahap ini perlu dilakukan karena untuk menilai produk Lemari *Rolling Ball*. Evaluasi ini dilakukan pada setiap tahapan dan dibagi menjadi dua bentuk yaitu evaluasi formatif dan sumatif. Hasil evaluasi yang dilakukan adalah sebagai umpan balik mengukur pengembangan media Lemari *Rolling Ball* yang dihasilkan dan telah dikembangkan teruji layak kevalidannya pada proses pembelajaran.

### C. Uji Coba Produk

Pelaksanaan uji coba produk ini digunakan peneliti untuk memperoleh jawaban dari produk yang dikembangkan. Jawaban yang dibutuhkan peneliti adalah seperti: saran,

kritik, tanggapan dan penilaian kelayakan produk. Sebelum uji coba ini dilakukan produk membutuhkan tahap validasi yaitu: desain uji coba, subjek uji coba, jenis data, instrument pengumpulan data dan teknik analisis data. Berikut adalah tahapan produk yang akan dikembangkan:

#### 1. Desain Uji Coba

Uji coba dilakukan untuk mengumpulkan validasi kelayakan produk keefektifan media pembelajaran. Pelaksanaan uji coba ini dilakukan dengan cara menyerahkan produk yang dikembangkan kepada validator, validator akan memberikan saran, kritik yang menjadi dasar untuk melakukan revisi, sehingga produk yang dikembangkan akan efektif untuk pelaksanaan pembelajaran.

#### 2. Subjek Uji Coba

##### a. Ahli Media

Dalam penelitian ini ahli media bertugas menilai kelayakan media, ahli media yang berkompeten dalam bidang khususnya media pembelajaran. Validator dalam penelitian ini adalah salah satu dosen dari Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Institut Agama Islam Negeri Kediri yang berkompeten dalam media pembelajaran.

##### b. Ahli Materi

Dalam penelitian ini ahli materi yang pertama adalah salah satu Dosen dalam Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Institut Agama Islam Negeri Kediri yang berkompeten dalam bidang Ilmu Pengetahuan Sosial bertugas menilai

dan memahami materi IPAS. Ahli materi yang kedua adalah guru kelas IV MI Manbaul Ulum Jatirejo Kabupaten Kediri juga bertugas menilai dan memahami materi IPAS di kelas IV MI Manbaul Ulum Jatirejo Kepung Kabupaten Kediri.

c. Siswa Kelas IV MI Manbaul Ulum Jatirejo Kepung Kabupaten Kediri.

Dalam penelitian ini uji coba dilakukan di dalam kelas IV MI Manbaul Ulum Jatirejo Kepung Kabupaten Kediri, dalam pemilihan pengujian produk sesuai dengan kebutuhan uji coba lapangan dengan jumlah siswa 23 peserta didik.

3. Jenis Data

Uji coba produk yang telah dilakukan memperoleh data yang menjadi dasar revisi dan perbaikan produk yang dikembangkan. Data dikumpulkan menjadi instrumen pengumpulan data berupa skala dan lembar penilaian. Jenis data yang ditetapkan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari wawancara, observasi, dan dokumentasi dalam data ini akan mendapatkan masukan awal untuk mengembangkan media pembelajaran Lemari *Rolling Ball*. Data kuantitatif yang diperoleh melalui uji *pretest* dan *posttest* dan diakumulasikan menjadi data. Data yang akan digunakan peneliti dalam hasil uji coba ini sebagai berikut:

a. Data Proses Pengembangan

Data ini menunjukkan proses pembuatan media Lemari *Rolling Ball* pada mata pelajaran IPAS untuk meningkatkan kemampuan literasi sosial budaya siswa kelas IV di MI Manbaul Ulum Jatirejo Kepung Kabupaten Kediri melalui tahapan yang telah dilakukan peneliti saat berada di kelas.

b. Data Kelayakan Media Pembelajaran

Data ini digunakan untuk mengetahui kelayakan dari pengembangan media pembelajaran Lemari *Rolling Ball* pada mata pelajaran IPAS di MI Manbaul Ulum Jatirejo Kepung Kabupaten Kediri

1) Data Kualitatif

Data ini berisi komentar dari ahli media dan ahli materi, hasil observasi, hasil wawancara serta dokumentasi penelitian. Setelah mendapatkan komentar peneliti melakukan perbaikan terhadap media yang dikembangkan.

2) Data Kuantitatif

Data ini dihasilkan dari skor dari ahli materi dan ahli media. Skor yang didapatkan dari penyebaran angket yang disebarakan kepada peserta didik terhadap media pembelajaran yang digunakan. Nilai rata-rata aspek penelitian dari para ahli dan angket respon peserta didik digunakan untuk penilaian

4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan bagian yang terpenting dalam desain penelitian. Menurut Sugiyono<sup>4</sup> teknik pengumpulan data adalah pengumpulan data yang bisa dilakukan Diana saja, bila dilihat dari tempanya bisa dilakukan dalam laboratorium dengan eksperimen, bila dilihat dari sumbernya maka pengumpulan data menggunakan sumber primer dan sekunder. Teknik

---

<sup>4</sup> Ventura, 2017 “Progam Studi Magister Pendidikan Guru Sekolah Dasar Keguruan Dan Ilmu Keguruan Universitas Tanjung Pura Pontianak”, Artikel Penelitian.

pengumpulan data penelitian dapat dilakukan teknik wawancara, teknik observasi, teknik dokumentasi dan, teknik angket.

a. Teknik wawancara

Wawancara adalah pengumplan data melalui Tanya jawab oleh dua orang atau lebih untuk memperoleh informasi yang sedang dicari.<sup>5</sup> Teknik wawancara merupakan pengambilan data yang melibatkan interaksi secara langsung dengan objek yang diteliti antara peneliti dan partisipan, pengambilan data langsung di lapangan menemui sumber yang dipercaya untuk menanyakan beberapa hal yang penting. Dalam menemui subyek dapat dilakukan dengan mengajukan pertanyaan yang sudah disusun sebelumnya. Pada wawancara ini peneliti mengajukan pertanyaan kepada kepala madrasah dan guru kelas IV MI Manbaul Ulum Jatirejo Kepung Kabupaten Kediri tentang permasalahan yang dihadapi saat pembelajaran di kelas tersebut. Instrumen yang digunakan disusun oleh peneliti sesuai dengan kebutuhan.

**Tabel 3. 1 Kisi-kisi Instrumen Wawancara**

No.	Kisi-Kisi Pertanyaan Wawancara
1.	Di kelas 4 menggunakan kurikulum apa?
2.	Apakah siswa kelas 4 sudah baik dalam literasinya?
3.	Menurut anda, permasalahan apa yang menonjol dari siswa kelas 4 dalam hal literasi?
4.	Apakah siswa kelas 4 sudah memahami tentang materi IPAS?
5.	Apakah saat pembelajaran menggunakan media?

<sup>5</sup> Arifin S Harahap, 'Teknik Wawancara Bagi Reporter Dan Moderator Di Televisi', *Komunikologi*, 16.1 (2019), pp. 1-6.

6.	Apakah dalam pembelajaran menggunakan metode yang menyenangkan? Jika iya metode apa?
7.	Apakah Anda menggunakan <i>pretest</i> dalam mengawali pembelajaran?
8.	Apakah permasalahan yang menonjol dalam materi IPAS terutama dalam literasi?

b. Teknik Observasi

Teknik observasi dalam penelitian diartikan pemusatan perhatian yang melibatkan panca indera dalam mendapatkan data, observasi ini menggunakan pengamatan langsung ke obyek yang akan diteliti. Teknik observasi dilakukan dengan pengamatan terkait hal yang perlu diketahui peneliti. Metode observasi ini memberikan kesempatan kepada peneliti untuk mengamati hal yang benar terjadi dan terkait fenomena yang ingin diteliti. Observasi ini dilakukan secara langsung di kelas IV MI Manbaul Ulum Jatirejo Kepung Kabupaten Kediri untuk mengumpulkan informasi mengenai permasalahan yang terjadi selama proses pembelajaran mulai dari keadaan kelas, kondisi siswa di dalam kelas, karakteristik siswa, media pembelajaran, dan kegiatan selama berada pembelajaran di dalam kelas. Observasi dibagi menjadi dua jenis yaitu:

1) Observasi Non-sistematis

Observasi non sistematis adalah observasi yang dilakukan peneliti tanpa menggunakan instrumen. Peneliti langsung mendatangi objek dan menilai sendiri keadaan objek yang diobservasi.

2) Observasi Sistematis

Observasi sistematis dilakukan ketika peneliti harus menggunakan lembar instrument dalam mengamati. Pada penelitian ini peneliti melakukan observasi di MI Manbaul Ulum Jatirejo Kepung Kabupaten Kediri. Pengamatan dilakukan dengan mencatat karakteristik peserta didik secara langsung pada kelas IV dalam mengobservasi peneliti dapat mengetahui keadaan secara langsung dan dapat menyimpulkan respon peserta didik dalam pembelajaran IPAS.

**Tabel 3. 2 Kisi-kisi Instrumen Observasi**

No.	Indikator
1.	Guru mempersiapkan modul ajar yang digunakan dalam mata pelajaran IPAS
2.	Materi pembelajaran berkaitan dengan materi sebelumnya
3.	Pemberian motivasi kepada siswa untuk mengikuti pembelajaran
4.	Antusiasme siswa dan mengapresiasi
5.	Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran
6.	Perhatian dan fokus siswa terhadap penjelasan guru saat pembelajaran
7.	Ketika ada media pembelajaran, perhatian siswa apakah fokus atau terpecah
8.	Keaktifan siswa dalam pelajaran. (bertanya, menjawab)
9.	Pemahaman siswa dalam materi yang diajarkan
10.	Interaksi siswa terhadap guru saat kegiatan penugasan.

#### c. Teknik Dokumentasi

Teknik dokumentasi dalam penelitian dikembangkan dalam pendekatan analisis, dalam teknik dokumentasi juga digunakan dalam mencari bukti-bukti

tentang sejarah, landasan hukum dalam penelitian sebelumnya. Dokumentasi juga diartikan penguatan dan penyempurna dalam mencari data melalui wawancara, karena terdapat bukti berupa tulisan, gambar dan juga karya monumental dari obyek yang diteliti.<sup>6</sup> Dokumentasi juga mencakup bukti yang relevan berupa foto saat peneliti melakukan observasi penelitian media pembelajaran yang dilakukan di kelas IV MI Manbaul Ulum Jatirejo Kepung Kabupaten Kediri peneliti mempunyai bukti berupa foto saat penelitian berlangsung.

#### d. Angket

Angket atau sering disebut juga dengan kuesioner. Menurut Chaplin, *questioner* (Kuesioner) merupakan satu set pertanyaan yang didalamnya membahas suatu topik tunggal atau set topik yang saling berkaitan, yang wajib dijawab oleh subjek. Kuesioner sendiri telah dikembangkan dengan tujuan untuk mengukur minat, masalah pribadi serta pendapat ahli dan untuk mencatat suatu infografis yang penting.

Angket sendiri merupakan salah satu teknik pengumpulan data dengan menggunakan pertanyaan yang telah disediakan sebelumnya. Angket adalah daftar pertanyaan yang diberikan kepada orang lain bersedia memberikan respon sesuai dengan permintaan pengguna.<sup>7</sup> Angket adalah sebuah data tertulis yang harus ditanggapi oleh responden<sup>8</sup>. Peneliti dalam penelitian dan pengembangan ini membuat beberapa angket, angket yang pertama adalah

---

<sup>6</sup> Asiva Noor Rachmayani, 2019 *'Instrumen Pengumpulan Data'*, Jakarta: Kencana , p. 6.

<sup>7</sup> Syarifuddin, Jamaluddin Bata Ilyas, and Amar Sani, 'Pengaruh Persepsi Pendidikan Dan Pelatihan Sumber Daya Manusia Pada Kantor Dinas Di Kota Makassar', *Bata Ilyas Educational Management Review*, 1.2 (2021), p. 55 <<https://ojs.stieamkop.ac.id/index.php/biemr/article/view/102>>.

<sup>8</sup> Purwaningrum and Iftitah.

angket untuk validasi instrumen pengembangan media pembelajaran yang diberikan kepada ahli media, ahli materi dan ahli soal untuk mengukur tingkat validitas dan tingkat kelayakan dari instrumen tersebut. Pengumpulan data angket dalam penelitian ini sebagian berikut:

#### 1) Angket Ahli Media

Angket yang diberikan kepada ahli media yang menilai kesesuaian produk yang dikembangkan oleh peneliti dan juga kemenarikan media pembelajaran yang dikembangkan.. Berikut merupakan indikator angket ahli media pembelajaran Lemari *Rolling Ball*:

**Tabel 3. 3 Kisi- Kisi Instrumen Ahli Media<sup>9</sup>**

	Aspek yang dinilai
<b>Kesesuaian Tujuan Pembelajaran</b>	
1.	Kesesuaian media dengan TP.
2.	Kesesuaian dengan kompetensi yang ditargetkan.
<b>Tampilan Media</b>	
3.	Kesesuaian background media
4.	Kombinasi warna teks pada background terlihat jelas.
5.	Pemilihan font dan ukuran dalam media pembelajaran Lemari <i>Rolling Ball</i> ini jelas dan mudah dibaca
6.	Isi media mudah dipahami baik bahasa, model dan gambarnya.
<b>Kepraktisan</b>	
7.	Media Lemari <i>Rolling Ball</i> efektif dan efisien digunakan dalam pembelajaran
8.	Ukuran media sesuai dengan konteks penggunaan.
9.	Media terbuat dari bahan yang aman bagi siswa.
10.	Media pembelajaran mudah disimpan
11.	Keawetan media Lemari <i>Rolling Ball</i> .
12.	Media dapat digunakan berulang kali.
13.	Scan barcode yang digunakan mudah diakses.

<sup>9</sup> Putu Sugiantara, Ni Made Listarni, and Krisnanda Pratama, 2024. 'Urgensi Pengembangan Media Pembelajaran Lingkaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa', *Jurnal Literasi Digital*,

14.	Media mudah dipindahkan.
<b>Kecepatan Waktu</b>	
15.	Pembelajaran menggunakan media Lemari Rolling Ball tidak memakan waktu lama.
<b>Kemampuan Literasi Sosial Budaya</b>	
16.	Tingkat kesulitan media disesuaikan dengan kemampuan literasi sosial budaya siswa.
17.	Media Lemari <i>Rolling Ball</i> di desain untuk merangsang kemampuan literasi sosial budaya siswa kelas IV

Berdasarkan tabel kisi-kisi instrument angket ahli media yang dipaparkan diatas, akan dikembangkan butir pertanyaan instrument angket untuk ahli media. Instrument yang dikembangkan peneliti akan diisi oleh validator ahli media dan diisi secara objektif oleh validator.

## 2) Angket Ahli Materi

Angket ini masih untuk validasi media namun diberikan kepada ahli materi untuk digunakan dalam mengumpulkan data mengenai beberapa aspek yang ingin diketahui oleh peneliti dari materi pembelajaran yang telah dikembangkan pada media pembelajaran. Kisi-kisi instrumen untuk ahli materi adalah sebagai berikut:

**Tabel 3. 4 Kisi- Kisi Instrumen Ahli Materi<sup>10</sup>**

No	Aspek yang dinilai
1.	Kesesuaian materi dengan CP.
2.	Kesesuaian materi dengan TP.
3.	Kesesuaian materi dengan IPAS.
4.	Memasukkan materi sesuai dengan kenyataan dan kebenaran meliputi Indonesiaku Kaya Budaya.

<sup>10</sup> Ina Magdalena and others, 2020. 'Analisis Bahan Ajar', *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2.2, pp. 311–26 <<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>>.

5.	Materi mengandung langkah-langkah yang sistematis dalam mengerjakan soal
6.	Materi tepat dengan pengertian terbaru dan terkini.
7.	Tepat sasaran pada materi Indonesiaku Kaya Budaya.
8.	Materi berhubungan dengan kemampuan siswa mengembangkan ide.
9.	Materi berhubungan dengan kemampuan siswa dalam mengembangkan ide pembelajaran.
10.	Mampu meningkatkan pemahaman siswa di dalam pembelajaran Indonesiaku Kaya Budaya.
11.	Relevansi dengan materi yang dibahas
12.	Kejelasan petunjuk pengerjaan soal
13.	Tingkat kesulitan soal

Berdasarkan instrumen kisi-kisi ahli media yang sudah dijelaskan sebelumnya, maka pertanyaan yang akan dikembangkan sebagai angket ahli materi yang akan diberikan kepada ahli materi, dan angket akan diisi menjadi objek peneliti untuk mendapatkan data tentang kelayakan materi yang telah dikembangkan. Angket yang akan diisi oleh validator secara objektif tanpa ada campur tangan pihak peneliti maupun pihak ketiga.

### 3) *Pretest* dan *Posttest*

*Pretest* dan *Posttest* merupakan suatu metode yang dilakukan pengajar untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa yang diberikan. Tes yang diberikan oleh siswa harus sesuai dengan materi yang diajarkan. *Pretest* dilakukan diawal sebelum pembelajaran guna *pretest* sendiri adalah sebagai acuan pemahaman siswa untuk mengetahui hasil materi dilakukan *posttest* setelah pembelajaran, jika nilai *posttest* lebih baik daripada *pretest* maka dinyatakan berhasil dan sebaliknya jika *pretest* lebih baik daripada *posttest* maka pembelajaran dinyatakan gagal. Tujuan

pemberian pretest dan posttest agar siswa dapat membandingkan pemahaman siswa dari tes awal dan akhir.

**Tabel 3. 5 Kisi-Kisi *Pretest* dan *Posttest***

CP	TP	CK	Indikator (Level Kongnitif)	Bentuk soal	No. Soal
Peserta didik mengenal keragaman budaya, kearifan lokal, sejarah di provinsi tempat tinggalnya serta menghubungkan dengan konteks kehidupan saat ini.	Peserta didik mampu mendeskripsikan keberagaman yang ada di daerah dan penyebab keberagaman budaya.	CK 1	Peserta didik mampu menjelaskan pengertian budaya dengan benar (C2)	Pilihan ganda	1
		.CK 1	Peserta didik mampu menjelaskan penyebab keberagaman budaya di indonesia. (C2)	Pilihan ganda	2
		CK 2	Peserta didik mampu menyebutkan suku yang ada di Sumatera (C1)	Pilihan ganda	3
		CK 1	Peserta didik mampu menguraikan arti keragaman budaya dengan benar (C4)	Pilihan ganda	4
		CK 2	Pretest: Peserta didik mampu menyebutkan bahasa yang	Pilihan ganda	5

			digunakan diberbagai suku bangsa di indonesia(C1 )		
		CK 2	Postetst: Peserta didik mampu menguraikan gambar keberagaman budaya yang sudah disediakan (C4)	Isian	
		CK 1	Peserta didik mampu menguraikan ciri khas rumah adat yang ada di indonesia (C4)	Pilihan ganda	6
		CK 3	Peserta didik mampu menyebutkan bahasa yang digunakan diberbagai suku bangsa di Indonesia	Pilihan ganda	7
		CK 3	Peserta didik mampu mengidentifi kasi gambar terkait keberagaman alat musik daerah(C2)	Pilihan ganda	8

Peserta didik dapat mengetahui manfaat dan cara melestarikan keberagaman budaya yang ada di negara Indonesia	CK 4	Peserta didik mampu mengembangkan manfaat keberagaman budaya yang ada di Indonesia. (C6)	Pilihan ganda	9
	CK 4	Peserta didik mampu menyebutkan cara melestarikan budaya sebagai generasi bangsa (C2)	Pilihan ganda	10

#### D. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang telah diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan serta dokumentasi. Analisis data perlu dilakukan untuk mengetahui valid atau tidaknya data yang didapat agar memudahkan proses selanjutnya.<sup>11</sup> Dengan mengorganisasikan data kedalam kategori menjabarkan ke dalam unit-unit dan membuat kesimpulan sehingga dapat dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain. Skor yang diperoleh dari angket akan dianalisis menggunakan Skala Likert yang terdiri dari beberapa kategori sebagai berikut:

**Tabel 3. 6 Pedoman Skala Likert**

No.	Skor	Keterangan
1.	1	Sangat kurang setuju/ sangat kurang baik/sangat kurang sesuai/sangat kurang menarik/sangat kurang layak/sangat kurang bermanfaat
2.	2	Tidak setuju/hampir tidak pernah/negative/kurang

<sup>11</sup> Sampoerna University, "Retrieved from Teknik Analisis Data (2022, juni 8)

		setuju/kurang baik/kurang menarik/kurang sesuai/kurang paham/kurang layak/sangat kurang bermanfaat
3.	3	Ragu ragu/kadang-kadang/netral/cukup setuju/cukup baik/cukup mudah/cukup menarik/cukup layak/cukup bermanfaat
4.	4	Setuju/baik/sering/positif/sesuai/mudah/layak/bermanfaat
5.	5	Sangat setuju/selalu/sangat positif/sangat layak/sangat baik/sangat bermanfaat

Sumber: Sugiono (2023:135)

Adapun teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P =Presentase Skor Yang Dicari

$\sum R$  = Jumlah Skor Yang Diberikan Validator

N = Jumlah Skor Maksimal

Teknik analisis data yang dilakukan untuk mengetahui hasil uji coba telah dilakukan, analisis data harusnya sesuai dengan tujuan penelitian serta jenis data yang di analisis.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas menurut Siregar bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi, variabel pengganggu atau residual memiliki distribusi normal atau tidak.<sup>101</sup> Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji Shapiro-Wilk diolah dengan IBM SPSS statistik 25.51. Pengambilan kesimpulan hasil uji normalitas dapat dilihat: Jika nilai signifikansi > 0,05, maka dinyatakan data berdistribusi normal. Jika nilai signifikansi < 0,05, maka dinyatakan data berdistribusi tidak normal.

- b. Uji t statistik digunakan untuk mengetahui perbedaan rata-rata dua sampel yang diambil secara acak dari populasi yang sama. Data yang akan di uji pada penelitian dan pengembangan ini merupakan data posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol. Karena posttest merupakan hasil dari pengujian akhir kelas eksperimen dan setelah adanya perlakuan, jadi uji t hanya akan dilakukan menggunakan data posttest. hasil data yang sudah terkumpul akan dianalisis menggunakan uji t mengenai perbedaan antara kemampuan literasi sosial budaya siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Bila  $t_{hitung}$  lebih kecil atau sama dengan  $t_{tabel}$  ( $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ ) pada  $\alpha = 0,05$  sedangkan apa bila  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  ( $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ ) pada  $\alpha=0,05$  dengan perhitungan IBM SPSS statistic 22.51. untuk mengetahui perbedaan antara sebelum dan sesudah menggunakan produk yang dikembangkan. Maka uji coba akan dibandingkan dengan  $t_{tabel}$  dengan taraf 0,05 atau 5% sebagai berikut: 1)  $H_0$  : Tidak ada perbedaan yang signifikan (5%) antara sebelum dan sesudah menggunakan produk yang dikembangkan. 2)  $H_1$ : Ada perbedaan yang signifikan (5%) antara sebelum dan sesudah produk dikembangkan. Untuk mengambil keputusan Jika  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  maka hasilnya signifikan, artinya  $H_1$  diterima. Jika  $t_{hitung} \leq t_{tabel}$  maka hasil nonsignifikan, artinya  $H_1$  ditolak.