

BAB III

METEDOLOGI PENELITIAN

A. Metode dan Model Pengembangan

Dalam penelitian ini, metode yang diterapkan untuk mengembangkan media *Flipbook* sebagai produk pembelajaran bagi siswa kelas IV adalah pendekatan Research and Development (R&D) diterapkan dalam penelitian ini. Pendekatan tersebut dimanfaatkan untuk menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran. yang sebelumnya telah melewati tahap desain serta pengujian untuk memastikan kelayakannya. Menurut Richey and Klein, metode Research and Development (R&D) adalah suatu bentuk pendekatan penelitian yang berfokus pada pengembangan produk melalui proses sistematis bersifat sistematis dalam merancang dan mengembangkan sebuah produk. Proses ini mencakup kegiatan penyusunan desain, pembuatan, serta pengembangan produk, model, atau perangkat yang bisa digunakan tidak hanya dalam proses belajar mengajar, tetapi juga dapat diterapkan dalam situasi di luar kegiatan pembelajaran. (Sugiyono, 2019)

Dengan demikian, Research and Development (R&D) merupakan pendekatan penelitian yang berorientasi pada pembuatan dan penyempurnaan sebuah produk, sekaligus menilai sejauh mana produk tersebut bekerja secara efektif setelah dikembangkan Tahapan perencanaan dan pengembangannya dilakukan secara terstruktur dengan mengacu pada data empiris yang diperoleh langsung dari lapangan, sehingga hasilnya bersifat lebih terarah dan dapat dipertanggungjawabkan.

Penelitian dan pengembangan memiliki peran untuk melakukan pengujian serta pembuktian kelayakan suatu produk yang sudah ada, di mana peneliti berfokus pada proses validasi dan pengukuran efektivitas dari produk tersebut. Kegiatan proses pengembangan produk dapat ditempuh melalui dua jalur, yakni dengan menyempurnakan produk yang telah ada agar lebih tepat guna dan relevan

dengan kebutuhan, atau dengan menciptakan inovasi baru yang sebelumnya belum pernah dikembangkan oleh peneliti. (Sugiyono, 2015)

Dalam penelitian ini diterapkan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yakni analisis, perancangan, pengembangan, penerapan, serta evaluasi. Model ADDIE merupakan pendekatan sistematis yang menekankan proses yang saling berhubungan dan berkelanjutan antara peserta didik, pendidik, serta lingkungan pembelajaran (Fitria, 2021). Adapun tahapan dalam model ADDIE tersebut meliputi beberapa langkah sebagai berikut:

1) Tahap Analisis

Tahap analisis ini berfungsi sebagai langkah awal untuk melakukan pengkajian awal yang bertujuan memperoleh gambaran dasar sebelum pengembangan dilakukan dilaksanakan di MIS Bahrul Ulum Tanggul dengan melihat atau observasi terkait bagaimana kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kemudian dilanjutkan dengan kegiatan wawancara kepada guru IPAS, kepala sekolah, serta peserta didik kelas IV guna mendapatkan data atau informasi yang diperlukan untuk menunjang proses berikutnya mengetahui informasi lebih lanjut dan dapat melakukan analisis karakteristik maupun kebutuhan dari peserta didik.

2) Tahap Desain

Tahapan desain meliputi beberapa perencanaan pengembangan Berikut perencanaan yang dibuat pada tahap desain media *Flipbook* :

- a) Membuat instrumen penelitian yaitu berupa angket dan pertanyaan yang akan diwawancarakan kepada guru IPAS maupun peserta didik
- b) Mencari referensi dan tutorial pembuatan *Flipbook*, kemudian menyiapkan beberapa bahan yang dibutuhkan dalam pembuatannya.
- c) Mencari materi yang berhubungan dengan materi kearifan lokal
- d) Mempersiapkan strategi pembelajaran yang tepat untuk proses uji coba
- e) Membuat prangkat pembelajaran

f) Membuat desain awal media *Flipbook*

3) Tahap pengembangan

Pengembangan dapat dipahami sebagai proses merealisasikan suatu rancangan hingga menjadi produk yang nyata. Salah satu langkah yang memiliki peran krusial dalam rangkaian ini adalah pelaksanaan pengujian produk terlebih dahulu sebelum produk diterapkan secara luas. Adapun tahapan dalam pengembangan tersebut meliputi:

- a) Melakukan pengembangan terhadap desain awal media
- b) Menyerahkan media kepada validator
- c) Melakukan revisi terhadap kekurangan dan masukan yang melibatkan penilaian dari para pakar, yaitu ahli media, ahli materi, serta ahli bahasa hingga media tersebut dinilai dinyatakan layak untuk diimplementasikan.

4) Tahap Implementasi

Pada fase penerapan, media yang sudah dirancang kemudian mulai diimplementasikan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas karena sebelumnya sudah dinyatakan memenuhi kriteria kelayakan untuk diterapkan. Pada proses ini peneliti melakukan penelitian dengan menguji kelayakan media untuk diterapkan kepada peserta didik. Selain itu, pada proses ini dilakukan pengamatan terhadap siswa, guru dan uga lingkungan belajar yang nantinya akan dianalisis dan dicantumkan dalam data penelitian yang sudah diperoleh di lapangan. (Rahmat, 2019)

5) Tahap evaluasi

Evaluasi merupakan tahap penutup dalam model pengembangan ADDIE yang berfungsi untuk menilai dan mengkaji kembali seluruh proses yang telah dilakukan menilai dan mengkaji hasil pengembangan media pembelajaran, sehingga dapat diketahui untuk menilai tingkat kesesuaian media tersebut terhadap tujuan yang telah direncanakan serta menentukan

kelayakannya untuk digunakan lebih lanjut digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, tahap ini juga mencakup kegiatan penyempurnaan apabila dalam penerapan media buku elektronik berbasis cerita fiksi masih ditemukan berbagai kekurangan atau hal yang perlu diperbaiki

Tahap evaluasi dilaksanakan berdasarkan hasil evaluasi dari para pakar serta umpan balik yang diberikan oleh guru dan siswa terhadap media yang telah dikembangkan. Jika pada proses implementasi masih ditemukan kekurangan atau aspek yang belum optimal, maka dilakukan perbaikan dan penyempurnaan supaya produk yang dihasilkan dapat disempurnakan dan lebih selaras dengan kebutuhan proses belajar mengajar. Jika sudah tidak diperlukan lagi adanya perbaikan, maka media tersebut bisa dianggap sudah siap diterapkan serta memenuhi kelayakan untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Pada setiap tahap pengembangan bahan ajar, proses penilaian dilakukan oleh tiga orang ahli, yakni pakar media, pakar bahasa, dan pakar materi, guna menjamin mutu serta kelayakan produk yang dihasilkan. Untuk mengetahui tanggapan peserta didik, diberikan lembar angket sederhana yang berisi pilihan jawaban “ya” dan “tidak” guna mengukur tanggapan peserta didik terhadap penggunaan media *Flipbook* yang telah dirancang dan dikembangkan oleh peneliti.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di MIS Bahrul Ulum bertempat di Jl. Kramat Gg. Pesantren No.07 Patemon Kec. Tanggul-Jember. Penelitian ini ditunjukkan untuk siswa kelas IV pada tahun ajaran 2025/2026

C. Jenis dan Sumber Data

Pada studi pengembangan ini, informasi yang dihimpun dikelompokkan ke dalam dua jenis, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif.

1) Data kualitatif

Data kualitatif dikumpulkan dari beragam sumber, antara lain respons siswa mengenai pemanfaatan serta kebermanfaatan media, disertai masukan dan

rekomendasi dari para pakar, yang mencakup penilaian dari pakar media pembelajaran, pakar materi, pakar bahasa, serta guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

2) Data kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dari skor angket penilaian terhadap media *Flipbook* yang diisi oleh pakar media, pakar materi, guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, serta siswa terkait penggunaan media tersebut dalam pembelajaran IPAS, termasuk juga dari hasil tes belajar siswa yang dilakukan.

Sumber informasi yang digunakan dalam penelitian ini bersumber dari data primer maupun data sekunder.

1) Sumber data primer

Data primer merupakan informasi yang dikumpulkan secara langsung dari tempat dilaksanakannya penelitian dan berisi informasi utama yang dibutuhkan (Sarwono, 2018). Dalam penelitian ini, data primer dikumpulkan dari para ahli untuk proses validasi dan uji kelayakan produk, serta dari guru, siswa kelas, dan pihak lain yang dianggap relevan dengan penelitian di MIS Bahrul Ulum. Guru sebagai sumber data yang utama karena akan memberikan informasi terkait kemampuan pemahaman siswa ketika proses pembelajaran berlangsung.

2) Sumber data sekunder

Data sekunder adalah informasi yang tidak dihimpun langsung di lokasi penelitian, tetapi berasal dari sumber data yang telah tersedia sebelumnya tersedia dan dikumpulkan sebelumnya oleh pihak lain (Sugiyono, 2010). Data sekunder merujuk pada informasi yang tidak dikumpulkan langsung oleh peneliti, melainkan diambil dari rujukan yang telah tersedia, seperti publikasi ilmiah, buku, dan artikel, dokumen, situs web, serta berbagai referensi daring lainnya yang dapat mendukung dan memperkuat proses penelitian.

D. Teknik Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data adalah perangkat atau teknik yang dimanfaatkan peneliti untuk menghimpun informasi yang dibutuhkan selama proses penelitian. Selain berfungsi sebagai sarana pengumpulan informasi, instrumen ini juga membantu peneliti agar proses penelitian dapat berjalan lebih terarah dan sistematis. Pada studi pengembangan ini, peneliti memanfaatkan beberapa macam instrumen sebagai alat pengumpul data, antara lain sebagai berikut:

a. Angket Penilaian media *Flipbook*

Kuesioner dimanfaatkan untuk menghimpun penilaian terkait mutu media pembelajaran, termasuk untuk mengetahui tingkat keefektifan penggunaannya. Penilaian tersebut masih bersifat logis atau rasional, karena proses validasi dilakukan berdasarkan pertimbangan pemikiran para ahli sebelum diuji secara langsung di lapangan (Sugiyono, 2019).

Angket tersebut disebarkan kepada tiga orang pakar yang melibatkan pakar materi, pakar media, serta ahli pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk memberikan penilaian terhadap produk melalui kuesioner tertutup atau terstruktur dengan berisi informasi objek yang dinilai dengan rentang 1-5 untuk membantu proses penilaian sekaligus memudahkan perhitungan tingkat kelayakan media. Data yang dihimpun dari kuesioner penilaian ini berupa skor yang direkapitulasi, disertai masukan dalam bentuk kritik dan saran sebagai bahan perbaikan yang hasil yang terkumpul selanjutnya dijadikan pijakan untuk menyempurnakan media pembelajaran sampai diperoleh produk akhir yang dinyatakan valid. Pengembangan media dilaksanakan dengan mengacu pada temuan analisis kebutuhan yang telah dibuat sebelumnya, sehingga selaras dengan karakter serta kebutuhan belajar siswa. (Ridwan, 2018)

Setiap pernyataan pada instrumen berskala Likert dinilai dalam rentang skor yang bergerak dari kategori paling positif hingga paling negatif, yang umumnya disajikan dalam bentuk pernyataan atau pilihan kategori kata

tertentu, seperti berikut:

- 1) Sangat Setuju (SS)
- 2) Setuju (S),
- 3) Ragu-ragu (R),
- 4) Tidak Setuju (TS),
- 5) dan Sangat Tidak Setuju (STS).

Pada pengolahan data kuantitatif, tiap respons diberi skor dalam rentang 1 hingga 5, dengan angka 5 sebagai nilai paling tinggi dan teks tersebut sudah kena repository, parafrasekan dengan kalimat yang sangat berbeda, berbeda banget dengan sebelumnya agar tidak terdeteksi oleh turnitin (Sugiyono, 2019) Formulir penilaian diberikan kepada para pakar yang berperan sebagai validator dalam rangkaian kegiatan penelitian dan pengembangan. Rincian indikator atau kisi-kisi instrumen yang digunakan untuk proses validasi oleh pakar materi, pakar media, pakar bahasa, serta pakar pembelajaran pada media *Flipbook* disusun sebagai berikut:

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	No Item
1	Kesesuaian dengan kurikulum	Materi yang disusun dalam pengembangan sesuai dengan kurikulum Madrasah, yaitu Kurikulum Merdeka	1-2
		Kesesuaian capaian pembelajaran dengan tujuan pembelajaran yang diterapkan.	
2	Keruntutan materi	Materi yang disajikan jelas	3-6
		Materi yang disajikan lengkap	
		Menarik perhatian peserta didik	
		Materi berkaitan yang berkaitan langsung dengan pengalaman keseharian siswa.	
3	Kesesuaian dengan karakter siswa	Isi materi telah diatur agar selaras dengan tingkat kemampuan kognitif siswa yang termasuk dalam ciri	7-11

N a d i a , 2 0 2 5 y a n g)	<p>khas yang dimiliki oleh peserta didik.</p>
	<p>Materi yang disajikan mampu memperluas pengetahuan serta menambah pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari.</p>
	<p>Penyajian materi yang dilakukan mampu menumbuhkan serta merangsang rasa keingintahuan peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung.</p>
	<p>Penyampaian materi tersebut berperan dalam menumbuhkan dan memperkuat dorongan keingintahuan siswa terhadap materi yang sedang dipelajari.</p>
	<p>Materi disajikan menggunakan bahasa yang mudah dipahami</p>

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Ahli Media

No	Aspek	Indikator	No Item
1	Kepraktisan Media	Media yang digunakan bersifat fleksibel	1-3
		Media dapat digunakan berulang kali	
		Media cocok untuk digunakan dalam pembelajaran	
2	Tampilan media yang dikembangkan	Desain media menarik	4-8
		Materi yang dijelaskan sesuai dengan gambar	
		Desain media terlihat memikat perhatian.	
		Warna yang ditampilkan sesuai	
3	Kelayakan kegrafikan	Tampilan media sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar	9-12
		Ukuran font sesuai	
		Kalimat yang digunakan sesuai	
		Warna yang digunakan menarik	
4	Keamanan penggunaan media	Tata letak gambar sesuai	13-14
		Bahan yang digunakan aman	
		Media tersebut memiliki daya guna yang dapat bertahan untuk digunakan	

		dalam periode waktu yang cukup panjang.	
--	--	---	--

(Nadia, 2025 yang telah dimodifikasi)

Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Bahasa dalam Media

No	Aspek	Indikator	No Item
1	Kesesuaian bahasa	Mudah dipahami	1-5
		Penggunaan bahasa sesuai dengan EYD	
		Penggunaan bahasa telah diselaraskan dengan kemampuan pemahaman siswa dan disesuaikan pula dengan ciri khas yang dimiliki siswa.	
		Bahasa dirangkai dengan sederhana sehingga mudah dipahami dan tidak membingungkan tidak memicu makna yang ambigu, sehingga informasi yang disampaikan dapat dipahami dengan lebih terang.	
		Bahasa yang digunakan dapat menyampaikan materi dengan baik	

(Nadia, 2025 yang telah dimodifikasi)

Tabel 3.4 Kisi-kisi validasi ahli pembelajaran (IPAS)

No	Aspek	Indikator	No Item
1	Ketepatan	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	1-2
		Bahasa yang digunakan sesuai	
2	Kelengkapan	Gambar yang mendukung materi	3
3	Minat dan Perhatian	Media mampu membangkitkan ketertarikan serta fokus siswa selama pembelajaran berlangsung	4
4	Kegunaan	Media pembelajaran tersebut dirancang agar penggunaannya sederhana, dengan demikian, siswa dapat menggunakannya secara mandiri tanpa mengalami hambatan berarti	5-7
		Fleksibel	

		Pembelajaran yang digunakan lebih mudah	
5	Kualitas tampilan	Menarik untuk digunakan	8
6	Evaluasi	Soal yang diberikan sesuai dengan materi	9-10
		Game bersifat menarik	

b. Angket respon peserta didik

Kuesioner respons dibagikan kepada siswa setelah proses pembelajaran selesai sebagai sarana untuk menilai tingkat kemudahan mereka dalam memahami Isi pelajaran disajikan melalui media *Flipbook*. Instrumen untuk merekam respons siswa disusun memakai skala Likert dengan rentang skor 1 sampai 5.

Tabel 3.5 Kisi-kisi instrumen respon peserta didik

No	Aspek	Indikator	No Item
1	Materi	Materi yang disampaikan jelas dan juga runtut	1-3
		Materi mudah untuk dipahami	
		Materi dijelaskan dengan menarik	
2	Bahasa	Pilihan kata yang digunakan sederhana sehingga gampang dimengerti	4
3	Konten	Tampilan menarik	5-8
		Praktis	
		Dapat memotivasi peserta didik	
		Lingkungan pembelajaran terasa menyenangkan bagi siswa	

c. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memperoleh keterangan langsung dari narasumber, dan serta membantu peneliti mengenali kebutuhan yang mendasari pengembangan media *Flipbook*. Kegiatan wawancara dilaksanakan di lingkungan MIS Bahrul Ulum. Pada penelitian ini, narasumber yang dipilih adalah guru wali kelas IV

MIS Bahrul Ulum hal ini disebabkan karena pihak tersebut dianggap paling memahami serta mampu memberikan penjelasan yang akurat mengenai pelaksanaan pembelajaran IPAS di MIS Bahrul Ulum.

Jenis wawancara yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini bersifat semi terstruktur, yaitu peneliti menyiapkan pedoman pertanyaan yang hanya berisi garis besar topik yang akan dibahas garis besar pokok permasalahan yang akan digali dari informan. Adapun informasi yang dikumpulkan meliputi profil sekolah, sistem pembelajaran yang berlangsung, serta media pembelajaran yang sedang dikembangkan, serta siswa saat peneliti berada di lokasi penelitian. Cara ini digunakan agar pelaksanaan wawancara berjalan lebih sistematis dan respons yang diberikan lebih terarah diselaraskan dengan kebutuhan data yang diperlukan peneliti selama pelaksanaan studi dan pada tahap pengembangan, sehingga pelaksanaan wawancara dapat berlangsung secara lebih terencana dan fokus.

d. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung dan cermat terhadap objek yang diteliti di lokasi tertentu, kemudian hasil pengamatan tersebut dicatat secara terstruktur mengenai fenomena yang diteliti (Mawardani, 2012). Dalam penelitian ini, teknik observasi digunakan melalui pengamatan secara langsung di lokasi penelitian, yaitu di MIS Bahrul Ulum, untuk memperoleh data yang diperlukan.

e. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan salah satu teknik penghimpunan data yang dilakukan dengan menelusuri serta mengumpulkan informasi dari berbagai sumber tertulis maupun visual. Teknik ini dilakukan dengan menghimpun data yang berkaitan dengan variabel penelitian, misalnya berupa catatan tertulis, transkrip, buku, surat kabar, majalah, agenda, foto, serta dokumen lain yang berkaitan. Dalam penelitian ini, dokumentasi dihimpun dalam

beragam bentuk bukti, seperti foto aktivitas dan catatan tertulis, serta produk tulisan peserta didik yang terkait dengan pemanfaatan media buku elektronik yang telah diimplementasikan di MIS Bahrul Ulum. (Sandu, 2015)

E. Teknik Analisis Data

1. Analisis data kuantitatif

Pada penelitian pengembangan media pembelajaran *Flipbook* ini, digunakan tiga komponen utama yang menjadi fokus kajian dipakai sebagai acuan untuk menentukan sejauh mana produk yang dibuat memiliki tingkat validitas yang layak. Penilaian tingkat validitas data didasarkan pada hasil kuesioner yang diisi oleh tiga orang pakar yang bertindak sebagai validator, serta pihak pengguna media, yaitu siswa. Adapun rumus atau cara perhitungan yang digunakan dalam proses analisis validasi oleh para ahli adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan :

P = nilai

$\sum x$ = skor yang diperoleh

$\sum xi$ = skor maksimum

Kriteria penilaian validasi dari ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, serta tanggapan siswa kemudian dirangkum dalam satu tabel validitas yang digunakan sebagai bahan acuan untuk menilai sejauh mana media tersebut valid dan layak digunakan yang dikembangkan. (Euis, 2019).

Tabel 3.1 Kriteria Validasi dan uji respon Peserta Didik

Presentase	Tingkat kevalidan	Keterangan
------------	-------------------	------------

<76-100	Valid	Layak/tak perlu direvisi
<50-75	Cukup Valid	Cukup layak/revisiSebagian
<26-50	Kurang Valid	Kurang layak/revisiSebagian
<26	Tidak Valid	Tidak layak/revisitotal

Sumber : Miftahur Rohmah & Nino Indrianto (2020)

penelitian)

Selain itu dilakukan penilaian akhir terhadap hasil evaluasi peserta didik terhadap materi. Evaluasi akhir dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan setelah siswa memanfaatkan media pembelajaran *Flipbook* dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada materi kearifan lokal, dilakukan tahap evaluasi untuk melihat tingkat penguasaan belajar siswa. Kegiatan ini bertujuan mengetahui sejauh mana ketuntasan belajar tercapai serta memastikan bahwa media yang dikembangkan dapat membantu meningkatkan pemahaman konsep secara maksimal. Penilaian dilakukan melalui pemberian tes hasil belajar setelah proses pembelajaran berlangsung pembelajaran selesai. Persentase ketuntasan belajar peserta didik ditentukan melalui perhitungan menggunakan rumus ketuntasan sebagai berikut:

$$\text{Presentase ketuntasan} = \frac{\text{Jumlah siswa tuntas}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100$$

Rumus tersebut digunakan untuk menentukan seberapa besar proporsi siswa yang mencapai Batas Ketuntasan Minimal (KKM) dipakai sebagai dasar untuk menilai sejauh mana keberhasilan proses belajar yang dicapai oleh siswa. Peserta didik dinyatakan tuntas apabila memperoleh nilai yang mencapai atau melampaui standar KKM yang telah ditetapkan. Persentase ketuntasan yang diperoleh kemudian dijadikan dasar untuk menilai tingkat keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan.

2. Analisis data kualitatif

a) *Data Reduction* (Reduksi Data)

Reduksi data adalah proses dalam analisis yang mencakup pemilahan, penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data mentah yang diperoleh dari lapangan penelitian agar lebih terfokus (Sugiyono, 2010). Data yang dikumpulkan melalui wawancara dengan guru terkait kesulitan memahami pembelajaran IPAS. Data ini akan digunakan untuk pengembangan media *Flipbook* untuk pada mata pelajaran Ilmu Pengathuan Alam dan Sosial.

b) *Data Display* (Penyajian Data)

Penyajian data merupakan tahap pengorganisasian informasi secara terstruktur agar lebih mudah dipahami, dianalisis, dan digunakan dalam menarik kesimpulan yang tepat (Sulistiyawati, 2023). Pada tahap ini, data hasil pengembangan media disusun sedemikian rupa sehingga lebih sistematis dan jelas untuk ditelaah lebih lanjut data yang sudah melalui proses reduksi selanjutnya disusun kembali dalam bentuk uraian naratif. Bentuk data yang disajikan bisa berupa grafik, bagan, uraian singkat bahkan tabel.

c) *Conclusion/verification* (Kesimpulan/verifikasi)

Setelah data disajikan dan dianalisis, langkah selanjutnya adalah penarikan kesimpulan. Kesimpulan disusun guna memberikan jawaban atas rumusan masalah penelitian yang telah ditetapkan sebelumnya (Sugiyono, 2010). Proses penarikan kesimpulan dilakukan dengan merangkum inti dari data yang sudah ditata secara sistematis kemudian dipaparkan dalam bentuk deskripsi naratif yang utuh dan menyeluruh, kemudian didukung oleh bukti-bukti yang sah sehingga hasil akhirnya dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

F. Alur Penelitian

Borg and Gall Jaelani, 2022) Pada studi pengembangan ini, tahapan yang digunakan tidak dilakukan secara keseluruhan, melainkan dibatasi hanya pada

tujuh langkah dari sepuluh tahapan yang dikemukakan oleh Sugiyono. Adapun langkah-langkah yang dimaksud tahapan yang dijalankan mencakup penentuan potensi dan permasalahan, pengumpulan informasi, penyusunan rancangan produk, validasi rancangan, penyempurnaan desain, pengujian produk, hingga revisi akhir produk (Sugiyono, 2010).

1. Potensi dan masalah

Potensi dapat diartikan sebagai segala hal yang jika dikelola dan dikembangkan dengan baik akan menghasilkan manfaat atau nilai yang lebih besar (Sugiyono, 2010). Berdasarkan pengertian tersebut, peneliti kemudian melakukan survei awal melalui kegiatan observasi di MIS Bahrul Ulum pada pembelajaran IPAS kelas IV, terdapat potensi masalah seperti kurangnya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dan siswa yang sulit untuk memahami materi IPAS, Strategi yang monoton dan juga hasil belajar yang relative rendah.

2. Pengumpulan data

Setelah melakukan survei di MIS Bahrul Ulum saat pembelajaran IPAS di kelas IV, peneliti menghimpun sejumlah informasi yang dijadikan acuan untuk merancang perencanaan produk. Dari hasil pengamatan tersebut, ditemukan adanya potensi sekaligus permasalahan yang dapat dijadikan fokus pengembangan penelitian, salah satunya adalah belum tersedianya media pembelajaran yang mendukung proses belajar. Sebagai upaya menjawab permasalahan tersebut, peneliti merancang solusi berupa pengembangan media *Flipbook* yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran IPAS, sehingga lebih praktis serta fleksibel untuk digunakan oleh siswa kapan saja sesuai kebutuhan belajar mereka.

3. Desain produk

Peneliti kemudian menyusun rancangan produk sebagai tahap awal pengembangan dalam penelitian Research and Development (R&D), berupa

rancangan media pembelajaran *Flipbook* yang kemudian akan dikembangkan pada tahap selanjutnya.

4. Validasi desain

Setelah rancangan produk selesai disusun, tahap selanjutnya adalah melakukan validasi dengan memberikan angket kepada para ahli yang memiliki pengalaman dalam memberikan penilaian terhadap rancangan produk yang telah dibuat. Melalui tahapan ini, para ahli memberikan penilaian terhadap rancangan tersebut sehingga dapat diidentifikasi kelebihan, kekurangan, serta aspek yang perlu diperbaiki dari hasil pengembangan produk tersebut.

5. Revisi desain

Berdasarkan hasil validasi desain yang diperoleh melalui diskusi bersama para ahli, akan ditemukan berbagai kekurangan dan kelemahan pada produk yang dikembangkan. Hasil yang diperoleh selanjutnya digunakan sebagai acuan untuk penyempurnaan, baik melalui pengurangan maupun penambahan elemen tertentu, agar produk yang dihasilkan menjadi lebih optimal dan memenuhi kelayakan penggunaan untuk dikembangkan lebih lanjut.

6. Uji coba produk

Selanjutnya, setelah desain diperbaiki, kemudian dihasilkan rancangan produk yang telah disempurnakan yang dinilai layak untuk dikembangkan, peneliti kemudian mewujudkan desain tersebut menjadi produk nyata sebagai media pembelajaran awal, yang kemudian tahap berikutnya adalah pelaksanaan uji coba guna menilai kelayakan serta kinerja produk tersebut. Tahap uji coba awal dilaksanakan melalui simulasi penggunaan produk untuk melihat cara kerjanya, dengan melibatkan kelompok kecil sebagai sampel terbatas. Pengujian pada tahap ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran tentang sejauh mana produk tersebut efektif dan efisien sebagai media pembelajaran sebelum diterapkan dalam skala yang lebih luas. Uji coba tersebut dapat

dilaksanakan melalui metode eksperimen, yaitu dengan cara membandingkan tingkat pemahaman siswa pada mata pelajaran IPAS untuk melihat sejauh mana peningkatan yang terjadi.

7. Revisi produk

Perbaikan produk dilaksanakan jika pada tahap pengujian masih dijumpai adanya kelemahan atau kekurangan tertentu, sehingga perlu dilakukan perbaikan agar produk menjadi lebih optimal. Namun, jika hasil pengujian menunjukkan bahwa produk sudah memenuhi kriteria dengan baik, maka tidak diperlukan lagi proses revisi.

