

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Design and Development* (D&D). Cifuentes et al., (2010) berpendapat bahwa penelitian *design and development* merupakan penelitian berbasis desain yang dilakukan untuk menjembatani antara penelitian teoritis dan praktik pendidikan. Richey & Klein, (2007) mendefinisikan penelitian *design and development* sebagai studi sistematis yang mengkaji proses desain, pengembangan, dan evaluasi dengan tujuan membangun dasar empiris untuk pembuatan produk, alat baik yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran maupun non-pembelajaran serta menciptakan dan meningkatkan model baru yang sesuai dengan pengembangannya. Sehingga metode ini dilakukan untuk menghasilkan prosedur, teknik, maupun alat tertentu sesuai dengan analisis permasalahan yang terjadi.

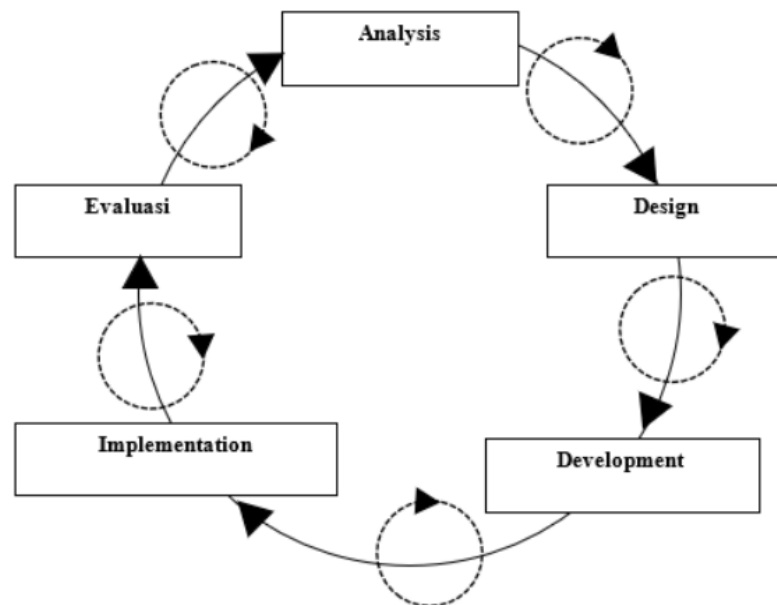
Penelitian *design and development* menurut Richey dan Klein terdiri dari dua kategori yakni *Product and tool research* dan *model research*. Adapun penelitian ini termasuk kategori *product and tool research* tipe 1, hal tersebut dikarenakan penelitian ini berfokus pada pengembangan bahan ajar multimedia *flipbook* (Puspita et al., 2021, hlm. 70). Richey dan Klein dalam Ainin (2013, hlm. 97) mengemukakan bahwa tujuan penelitian pengembangan pada dasarnya untuk menghasilkan produk kreatif-inovatif guna meningkatkan kualitas pembelajaran dan menghasilkan produk kreatif-inovatif yang mampu memecahkan permasalahan pembelajaran. Selain itu, adapun model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini ialah model pengembangan ADDIE. Model ADDIE yang digunakan mengacu pada formulasi yang dikembangkan oleh Rusdi (2018) untuk merancang suatu produk yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Proses utama dari model ADDIE yakni *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi) (Susanto & Ayuni, 2017, hlm. 472; Tegeh & Kirna, 2013, hlm. 16).

Maka dapat disimpulkan bahwa metode dan desain penelitian yang akan digunakan yakni *design and development* dengan model pengembangan ADDIE. Berdasarkan uraian tersebut, produk yang akan didesain dan dikembangkan oleh

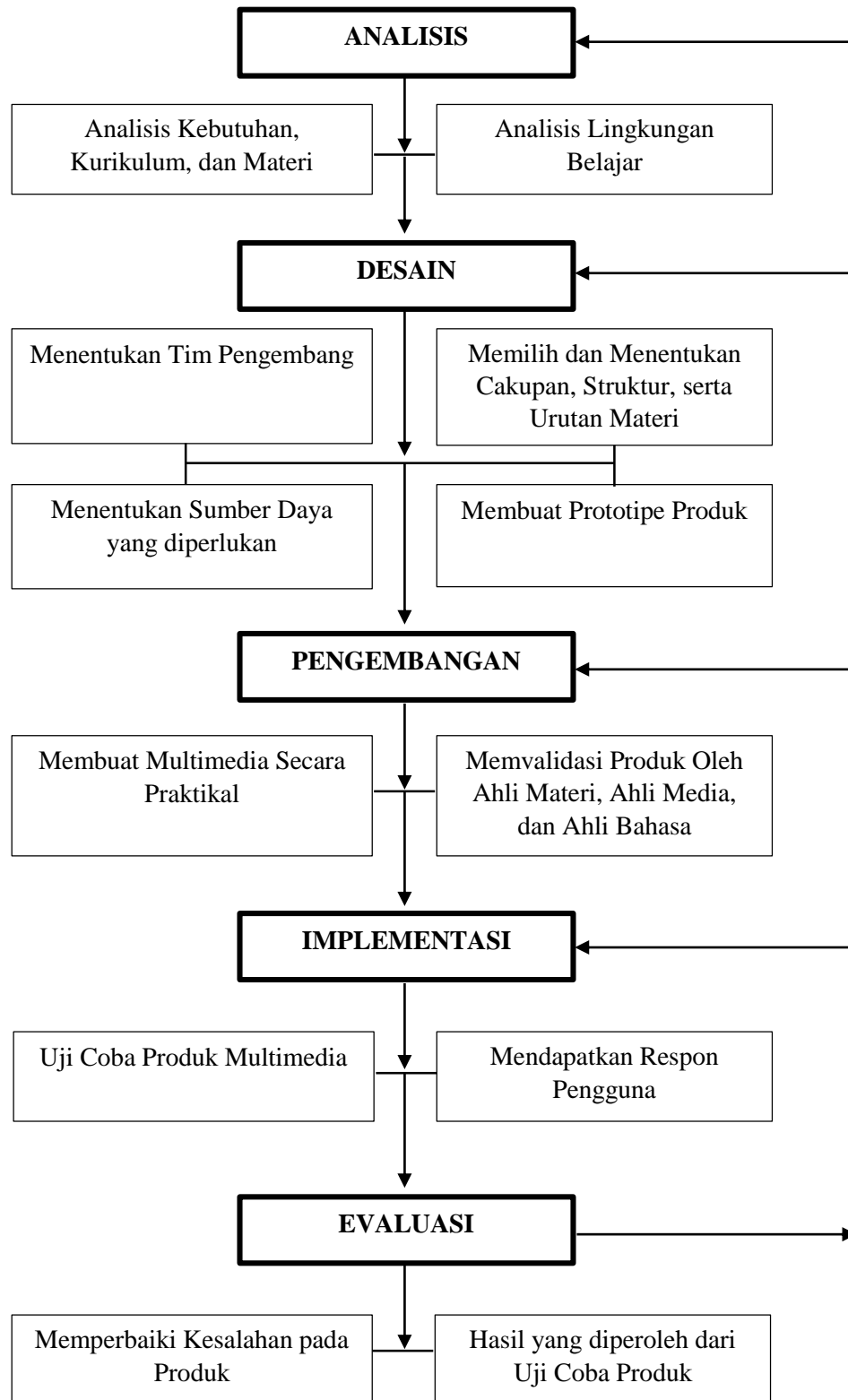
peneliti ialah bahan ajar multimedia *flipbook* materi keragaman budaya Indonesia di kelas IV sekolah dasar.

3.2 Prosedur Penelitian

Dalam proses pengembangan, peneliti menggunakan model ADDIE menurut Rusdi, (2018) yang dianggap sebagai salah satu model pengembangan yang sangat efektif diterapkan saat ini. Hal ini karena peneliti dapat memetakan pengembangan produk yang sesuai dengan karakteristik, kebutuhan, dan tujuan dalam pembelajaran. Selain itu, proses nya pun sistematis dan saling berkesinambungan sehingga dalam pelaksanaannya harus dilakukan secara bertahap. Adapun kerangka ADDIE dapat di sesuaikan dengan tahapan yang diinginkan oleh peneliti, namun tetap mengacu pada prosedur utama dalam model ADDIE tersebut. Terdapat lima tahapan untuk pengembangan bahan ajar multimedia menggunakan model ADDIE yakni *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluate* yang dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 3.1 Kerangka Model ADDIE (Rusdi, 2018)



Gambar 3.2 Prosedur Pengembangan ADDIE Rusdi

3.2.1 Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis merupakan langkah awal yang dilakukan dengan tujuan mencari informasi atau data yang terkait dengan kebutuhan akan perlunya pengembangan suatu produk. Dalam tahap analisis menurut Rusdi terdapat empat langkah yakni (1) analisis kebutuhan media, (2) analisis kurikulum, (3) analisis materi, dan (4) analisis lingkungan belajar. Maka dari itu, tahap analisis dapat dikatakan sebagai dasar dalam pembuatan produk. Adapun langkah-langkah yang dilakukan peneliti pada tahap analisis antara lain:

1. Analisis Kebutuhan, Kurikulum dan Materi

Analisis kebutuhan untuk mengetahui pengembangan bahan ajar multimedia *flipbook* memang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran, selain itu bahan ajar harus mampu memenuhi kebutuhan belajar siswa sesuai dengan kondisi, minat dan karakteristiknya. Analisis kurikulum dilakukan agar bahan ajar yang dirancang sesuai dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi dan ketercapaian profil pelajar Pancasila. Adapun analisis materi dilakukan untuk memastikan bahwa materi keragaman budaya Indonesia termasuk ke dalam materi yang diajarkan pada mata pelajaran PPKn di kelas IV serta menjadi acuan dari pengembangan konten dalam bahan ajar multimedia *Flipbook*. Analisis ini dilakukan melalui kajian literatur berdasarkan pada kurikulum yang berlaku yakni kurikulum merdeka dan kurikulum 2013, permendikbud, buku panduan guru serta siswa.

2. Analisis Lingkungan Belajar

Analisis lingkungan belajar dilakukan melalui kegiatan observasi ke sekolah dan wawancara pada guru kelas IV untuk mengetahui proses pembelajaran yang dilaksanakan serta ketersediaan sarana dan prasarana di sekolah.

3.2.2 Tahap Desain (*Design*)

Setelah melakukan analisis, maka tahap selanjutnya ialah mendesain atau merancang media. Dalam tahap desain menurut Rusdi terdapat lima langkah yaitu (1) menentukan tim pengembang, (2) menentukan sumber daya yang dibutuhkan, (3) memilih dan menentukan cakupan, (4) menentukan struktur dan urutan materi, dan (5) membuat prototype produk. Adapun langkah-langkah yang akan peneliti

lakukan pada tahap desain bahan ajar multimedia *flipbook* yang akan dibuat diantaranya:

1. Menentukan Tim Pengembang

Tim pengembang utama dalam penelitian ini yakni peneliti serta dua pembimbing yang akan mengarahkan serta memberikan bimbingan terkait pengembangan produk. Selain itu, terdapat validator ahli, serta pengguna yakni guru dan siswa yang turut menjadi bagian dalam tim pengembang.

2. Menentukan Sumber Daya yang dibutuhkan

Dalam pengembangan bahan ajar multimedia *flipbook* dibutuhkan beberapa aplikasi serta aset atau variasi item yang mendukung pembuatan produk.

3. Memilih dan Menentukan Cakupan, Struktur, serta Urutan Materi

Materi yang akan disajikan dalam bahan ajar multimedia *flipbook* yakni mengenai keragaman budaya Indonesia. Memilih dan menentukan cakupan materi dapat dilakukan dengan cara:

- a. Menyusun Garis Besar Program Media (GBPM). GBPM adalah petunjuk dalam perancangan materi, naskah, dan format penyajian bahan ajar yang disusun secara runtut.
- b. Menyusun *Storyboard*, dilakukan untuk memudahkan proses pembuatan bagian demi bagian dalam pengembangan bahan ajar multimedia *flipbook*.
- c. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sebagai acuan dalam implementasi produk dalam kegiatan pembelajaran.

4. Membuat Prototipe Produk

Prototipe adalah tahap merancang, membangun, dan merealisasikan konsep atau desain yang akan dibuat menjadi suatu produk mentah yang masih membutuhkan perbaikan (Enggrita et al., 2022; Rozi & Kristari, 2020).

3.2.3 Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap selanjutnya ialah pengembangan, berdasarkan desain dan prototipe yang sudah dibuat kemudian direalisasikan menjadi produk yang siap untuk digunakan. Menurut Rusdi, pada tahap terdapat beberapa langkah yang dilakukan yakni (1) memvalidasi produk oleh ahli materi, (2) memvalidasi produk oleh ahli bahasa, dan (3) memvalidasi produk oleh ahli media. Dalam proses pengembangan bahan ajar multimedia *flipbook* ini menggunakan aplikasi canva serta *heyzine flipbook*. Produk

yang telah dikembangkan akan di nilai atau uji validitas oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa melalui serangkaian angket untuk mengetahui kelayakan produk tersebut. Produk yang telah divalidasi kemudian di revisi sesuai arahan validator. Jika produk sudah dinyatakan layak maka akan di uji coba atau diimplementasikan dalam proses pembelajaran.

3.2.4 Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi berupa uji coba produk bahan ajar kepada siswa maupun guru yang dilaksanakan secara langsung di dalam kelas, tahap ini perlu dilakukan untuk mengetahui respon pengguna yakni guru dan siswa kelas IV sekolah dasar melalui penyebaran angket. Pada tahap ini pula siswa akan diberikan soal tes sebanyak enam nomor soal dalam bentuk pilihan ganda untuk mengetahui pemahaman siswa setelah mempelajari dan menggunakan bahan ajar multimedia *flipbook* dalam pembelajaran.

3.2.5 Tahap Evaluasi (*Evaluate*)

Tahap evaluasi dilakukan untuk memperbaiki bahan ajar multimedia *flipbook* berdasarkan hasil angket guru dan siswa.

3.3 Partisipan dan Tempat Penelitian

Tipe partisipan dalam penelitian *design and development* kategori *product and tools research* tipe 1, adapun partisipan dan tempat penelitian yang dipilih dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Partisipan dalam penelitian ini ialah siswa dan guru kelas IV di SDN 184 Buah Batu sebagai pengguna dari bahan ajar yang dikembangkan.
2. Penelitian bertempat di SDN 184 Buah Batu di Kecamatan Buah Batu, Kota Bandung, Provinsi Jawa Barat.
3. Validator ahli materi merupakan dosen pendidikan PPKn di lingkungan UPI Kampus Cibiru yang akan memeriksa dan menilai kelayakan serta relevansi materi dalam bahan ajar multimedia *flipbook* pada materi keragaman budaya di Indonesia yang dikembangkan oleh peneliti.
4. Validator ahli bahasa merupakan dosen UPI Kampus Cibiru yang berkompeten di bidang bahasa, beliau akan memeriksa dan menilai ketepatan bahasa dan ejaan dalam bahan ajar multimedia *flipbook* pada materi keragaman budaya di Indonesia yang dikembangkan oleh peneliti.

5. Validator ahli media merupakan UPI Kampus Cibiru yang berkompeten di bidang media atau desain, beliau akan memeriksa dan menilai kualitas, kelayakan bahan ajar, desain dan teknis dalam bahan ajar multimedia *flipbook* pada materi keragaman budaya di Indonesia yang dikembangkan oleh peneliti.

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian ialah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam atau sosial yang diamati (Sugiyono, 2015). Dalam penelitian pengembangan bahan ajar multimedia *flipbook*, peneliti menggunakan beberapa instrumen untuk mengumpulkan data diantaranya sebagai berikut:

3.4.1 Angket Validasi Ahli Materi

Angket validasi materi diisi oleh ahli materi yaitu dosen UPI Kampus Cibiru dalam bidang materi PKn untuk mengukur kelayakan dari aspek isi/materi dalam bahan ajar multimedia *flipbook* pada materi keragaman budaya di Indonesia. Angket validasi ini akan digunakan sebagai instrument pada tahap pengembangan (*development*). Adapun kisi-kisi instrumen untuk validasi ahli materi ialah sebagai berikut.

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator	Nomor	Jumlah
Kelayakan Isi Materi	Cakupan Materi	1, 2, 3	3
	Akurasi Materi	4, 5, 6	3
	Kemutakhiran	7, 8	2
	Merangsang Keingintahuan	9, 10	2
	Mengembangkan <i>Sense of Diversity</i>	11, 12	2
	Mengembangkan Kecakapan Hidup	13, 14	2
Kelayakan Penyajian	Pendukung Penyajian	15, 16	2
	Penyajian Pembelajaran	17	1
Jumlah			17

Diadaptasi dari (BSNP, 2017)

Tabel 3.2 Angket Validasi Ahli Materi

Indikator	Butir Penilaian
Cakupan Materi	1. Kesesuaian materi dengan KD
	2. Keluasan materi
	3. Kedalaman materi
Akurasi Materi	4. Keakuratan materi keragaman budaya di Indonesia

	5. Keakuratan fakta dan data
	6. Keakuratan gambar dan ilustrasi
Kemutakhiran	7. Kesesuaian materi dengan perkembangan zaman
	8. Contoh, gambar, dan ilustrasi sesuai dengan kehidupan sehari-hari
Merangsang Keingintahuan	9. Mendorong rasa ingin tahu
	10. Memunculkan kemampuan bertanya
Mengembangkan <i>Sense of Diversity</i>	11. Keragaman penyajian materi
	12. Memunculkan rasa toleransi siswa
Mengembangkan Kecakapan Hidup	13. Mendukung pembelajaran berbasis HOTS
	14. Memunculkan kemampuan kolaborasi dan komunikasi siswa
Pendukung Penyajian	15. Pengantar
	16. Daftar Pustaka
Penyajian Pembelajaran	17. Keterlibatan siswa

Diadaptasi dari (BSNP, 2017)

3.4.2 Angket Validasi Ahli Media

Angket validasi media diisi oleh ahli media yaitu dosen UPI Kampus Cibiru dalam bidang media/ teknologi pendidikan untuk menilai kualitas, kelayakan desain, dan teknis dalam bahan ajar multimedia *flipbook* pada materi keragaman budaya di Indonesia. Angket validasi ini akan digunakan sebagai instrument pada tahap pengembangan (*development*). Adapun kisi-kisi instrumen untuk validasi ahli media ialah sebagai berikut.

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Media

Aspek	Indikator	Nomor	Jumlah
Kualitas Desain	Ukuran <i>Flipbook</i>	1, 2	2
	Desain Kulit Media (<i>Cover</i>)	3, 4, 5, 6, 7, 8, 9	7
	Desain Isi <i>Flipbook</i>	10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17	8
Jumlah			17

Diadaptasi dari (BSNP, 2017)

Tabel 3.4 Angket Validasi Ahli Media

Indikator	Butir Penilaian
Ukuran <i>Flipbook</i>	1. Kesesuaian ukuran <i>flipbook</i> dengan standar ISO yakni A4 (210 x 297 mm)
	2. Kesesuaian ukuran dengan materi isi <i>flipbook</i>
Desain Kulit Media (<i>Cover</i>)	3. Penampilan unsur tata letak pada sampul muka, belakang, dan punggung <i>flipbook</i> memperlihatkan kesatuan dan konsisten
	4. Menampilkan pusat pandang (<i>center point</i>)
	5. Warna unsur tata letak harmonis dan memperjelas fungsi
	6. Huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca
	7. Tidak menggunakan terlalu banyak kombinasi jenis huruf
	8. Ukuran dan warna huruf harus proporsional dan sesuai dengan ukuran keseluruhan <i>flipbook</i>
	9. Menggambarkan isi atau materi ajar dan mengungkapkan karakter obyek
Desain Isi <i>Flipbook</i>	10. Penempatan unsur tata letak konsisten berdasarkan pola
	11. Pemisahan antar paragraf jelas
	12. Spasi antara teks dan ilustrasi sesuai
	13. Ilustrasi dan keterangan gambar
	14. Penempatan hiasan atau ilustrasi sebagai latar belakang tidak mengganggu judul, teks, angka halaman
	15. Penggunaan variasi huruf (<i>bold, italic, all capital, small capital</i>) tidak berlebihan
	16. Spasi antar baris susunan teks normal
	17. Kreatif dan dinamis

Diadaptasi dari (BSNP, 2017)

3.4.3 Angket Validasi Ahli Bahasa

Angket validasi materi diisi oleh ahli materi yaitu dosen UPI Kampus Cibiru dalam bidang kebahasaan untuk mengukur kelayakan dari penggunaan bahasa dalam bahan ajar multimedia *flipbook* pada materi keragaman budaya di Indonesia. Angket validasi ini akan digunakan sebagai instrument pada tahap pengembangan (*development*). Adapun kisi-kisi instrumen untuk validasi ahli bahasa ialah sebagai berikut.

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Bahasa

Aspek	Indikator	Nomor	Jumlah
Kelayakan Bahasa	Sesuai dengan Perkembangan Pembaca yang dituju	1, 2	2
	Komunikatif	3	1
	Dialogis dan Interaktif	4, 5	2
	Lugas	6, 7, 8	3
	Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa Indonesia yang Benar	9, 10	2
	Konsistensi Penggunaan Istilah dan Simbol/Lambang	11, 12	2
Jumlah			12

Diadaptasi dari (BSNP, 2017)

Tabel 3.6 Angket Validasi Ahli Bahasa

Indikator	Butir Penilaian
Sesuai dengan Perkembangan Pembaca yang dituju	1. Kesesuaian dengan perkembangan intelektual siswa
	2. Kesesuaian dengan perkembangan emosional siswa
Komunikatif	3. Pemahaman terhadap pesan atau informasi
Dialogis dan Interaktif	4. Kemampuan memotivasi siswa
	5. Kemampuan mendorong berpikir kritis
Lugas	6. Ketepatan struktur kalimat
	7. Keefektifan kalimat
	8. Kebakuan istilah
Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa Indonesia yang Benar	9. Ketepatan tata bahasa
	10. Ketepatan ejaan
Konsistensi Penggunaan Istilah dan Simbol/Lambang	11. Konsistensi penggunaan istilah
	12. Konsistensi penggunaan simbol atau ikon

Diadaptasi dari (BSNP, 2017)

3.4.4 Angket Penilaian Guru

Angket penilaian pengguna diisi oleh guru kelas IV sekolah dasar yang digunakan untuk mengetahui respon guru terhadap bahan ajar multimedia *flipbook* pada materi keragaman budaya di Indonesia yang dikembangkan oleh peneliti. Angket penilaian guru akan digunakan sebagai instrument pada tahap implementasi (*implementation*). Adapun kisi-kisi instrumen untuk angket penilaian guru ialah sebagai berikut.

Tabel 3.7 Kisi-Kisi Angket Penilaian Guru

Aspek	Indikator	Nomor	Jumlah
Materi	Cakupan Materi	1, 2, 3	3
	Kelengkapan Materi	4, 5, 6, 7, 8, 9	6
Media	Desain <i>Flipbook</i>	10, 11, 12, 13, 14, 15	6
Bahasa	Kelayakan Bahasa	16, 17, 18	3
Jumlah			18

Diadaptasi dari (BSNP, 2017)

Tabel 3.8 Angket Penilaian Guru

Indikator	Butir Penilaian
Cakupan Materi	1. Kesesuaian materi dengan KD
	2. Keluasan materi
	3. Kedalaman materi
Kelengkapan Materi	4. Keakuratan materi keragaman budaya di Indonesia sesuai dengan perkembangan zaman
	5. Contoh, gambar, dan ilustrasi akurat sesuai dengan kehidupan sehari-hari
	6. Mendorong pembelajaran berbasis HOTS
	7. Keragaman penyajian materi
	8. Terdapat soal evaluasi
	9. Keterlibatan siswa
Desain <i>Flipbook</i>	10. Desain sampul sesuai dengan isi <i>flipbook</i>
	11. Desain <i>cover</i> dan keseluruhan isi <i>flipbook</i> menarik
	12. Kreatif dan dinamis
	13. Pemilihan warna yang sesuai
	14. Jenis dan ukuran huruf mudah dibaca

	15. Gambar, ilustrasi, audio, dan video sesuai dengan isi materi
Kelayakan Bahasa	16. Kesesuaian dengan perkembangan intelektual siswa
	17. Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa
	18. Ketepatan struktur kalimat

Diadaptasi dari (BSNP, 2017)

3.4.5 Angket Penilaian Siswa

Angket penilaian pengguna diisi oleh siswa kelas IV sekolah dasar yang digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap bahan ajar multimedia *flipbook* pada materi keragaman budaya di Indonesia yang dikembangkan oleh peneliti. Angket penilaian siswa akan digunakan sebagai instrument pada tahap implementasi (*implementation*) Adapun kisi-kisi instrumen untuk angket penilaian guru ialah sebagai berikut.

Tabel 3.9 Kisi-Kisi Angket Penilaian Siswa

Aspek	Nomor	Jumlah
Materi	1, 2, 3, 4	4
Media	5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12	7
Bahasa	12	1
Jumlah		12

Diadaptasi dari (BSNP, 2017)

Tabel 3.10 Angket Penilaian Siswa

Aspek	Butir Penilaian
Materi	1. Materi yang disampaikan jelas
	2. Materi mudah dipahami
	3. Gambar dan ilustrasi sesuai dengan materi
	4. Menggunakan contoh dalam kehidupan sehari-hari
Media	5. Tampilan sampul dan keseluruhan isi <i>flipbook</i> menarik
	6. Tampilan sampul sesuai dengan isi <i>flipbook</i>
	7. Huruf dalam <i>flipbook</i> dapat dibaca dengan jelas
	8. Gambar, ilustrasi, audio, dan video sesuai dengan isi materi
	9. Gambar, ilustrasi, audio, dan video mempermudah memahami materi
	10. <i>Flipbook</i> mudah digunakan
	11. <i>Flipbook</i> membuat belajar lebih menyenangkan

Bahasa	12. Bahasa yang digunakan dalam <i>flipbook</i> mudah dipahami
--------	--

Diadaptasi dari (BNSP, 2017)

3.4.6 Soal Tes

Hardani et al., (2020) adanya tes ditujukan untuk mengetahui pemahaman siswa terkait materi keragaman budaya Indonesia setelah menggunakan bahan ajar multimedia *flipbook*. Soal tes akan digunakan sebagai instrument pada tahap implementasi (*implementation*), adapun soal tes yang diberikan kepada siswa berupa lima soal berbentuk essay yang mewakili setiap indikator dari materi keragaman budaya Indonesia. Berikut ini kisi-kisi soal tes pada materi keragaman budaya Indonesia di kelas IV.

Tabel 3.11 Kisi-Kisi Soal Tes

Materi Pokok	Indikator	Nomor Soal	Jumlah
Keragaman Budaya Indonesia	Menguraikan bentuk-bentuk keragaman budaya di lingkungan sekitar	1, 2	2
	Mengaitkan keragaman budaya dengan sikap yang mencerminkan persatuan dan kesatuan	3, 4	2
	Menyimpulkan makna keragaman budaya dalam kehidupan sehari-hari	5	1
Jumlah			5

Untuk memperoleh hasil dalam bentuk informasi yang terstruktur, maka peneliti melakukan analisis data menggunakan rumus berikut ini:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maximum}} \times 100$$

Nilai yang didapat dari perhitungan rumus tersebut kemudian dijumlahkan secara keseluruhan dan di rata-ratakan. Selanjutnya, data diubah dalam bentuk kualitatif.

Tabel 3.12 KKM PKn di Kelas IV

Nilai	Kriteria
≥ 77	Tuntas
< 77	Tidak Tuntas

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Terdapat dua hal yang mempengaruhi kualitas data hasil penelitian yakni instrumen penelitian dan pengumpulan data. Pengumpulan data berkenaan dengan ketepatan cara-cara yang digunakan untuk mengumpulkan data (Sugiyono, 2015 hlm. 193). Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yakni dalam bentuk angket dan tes yang akan dipaparkan berikut ini.

3.5.1 Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan secara lisan maupun tertulis kepada responden (Sugiyono, 2015 hlm. 199). Jenis angket yang digunakan dalam penelitian ini yakni angket tertutup karena pernyataan dalam angket bersifat jawaban singkat atau berupa pilihan sehingga responden cukup memilih salah satu alternatif jawaban dari pertanyaan maupun pernyataan yang tersedia. Adapun responden yang ditujukan untuk pengisian angket ini ialah ahli materi, ahli media, ahli bahasa, guru dan siswa untuk mengetahui bagaimana kelayakan dari produk bahan ajar yang telah dikembangkan.

3.5.2 Tes

Tes adalah alat ukur yang digunakan untuk mengetahui tingkat pengetahuan siswa tentang materi pada mata pelajaran tertentu yang dipelajarinya (Prasetyo, 2014). Tes akan diberikan setelah siswa menggunakan bahan ajar multimedia *flipbook* pada materi keragaman budaya Indonesia. Selanjutnya, guru akan menghitung rata-rata nilai yang didapatkan oleh siswa agar mengetahui hasil pemahaman siswa terhadap materi keragaman budaya Indonesia.

3.6 Teknik Analisis Data

Analisis data ialah tahapan selanjutnya yang dilakukan setelah data dari seluruh responden dan sumber data lain terkumpul (Hardani et al., 2020). Adapun dalam analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data yang dianalisis terdiri dari hasil angket validasi ahli, angket penilaian respon guru serta siswa dan tes. Instrumen validasi yang diukur oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media serta respon dari pengguna dihitung dengan skoring berdasarkan skala likert (Budiaji, 2013). Berikut ini tabel skoring untuk instrument angket:

Tabel 3.13 Pengukuran *Skala Likert*

No.	Skor	Keterangan
1.	4	Sangat Baik
2.	3	Baik
3.	2	Kurang Baik
4.	1	Sangat Tidak Baik

Setelah memperoleh hasil dari angket ke dalam bentuk presentase, maka rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = presentase skor

f = jumlah skor hasil pengumpulan data

n = skor maksimal

Pemerolehan skor ke dalam presentase kemudian diubah menjadi data kualitatif (Pranatawijaya et al., 2019). Data tersebut kemudian di muat dalam tabel 3.13 berikut ini:

Tabel 3.14 Kriteria Validasi

No.	Skor	Keterangan
1.	0 - 19,9 %	Tidak Layak
2.	20 – 39,9 %	Kurang Layak
3.	40 – 59,9 %	Cukup Layak
4.	60 – 79,9 %	Layak
5.	80 – 100 %	Sangat Layak

3.7 Penyajian Data

Penyajian data berbentuk kualitatif deskriptif melalui hasil skor data yang telah diolah dan dijelaskan dalam kriteria “Sangat Layak”, “Layak”, “Cukup Layak”, “Kurang Layak”, dan “Tidak Layak”.