

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Desain Penelitian**

Metode yang digunakan dalam Penelitian ini adalah Design and Development yang dimana merupakan sebuah penelitian yang mengarah pada pembuatan dan pengembangan suatu produk. Richey and Klein dalam buku yang berjudul” *Design and Development Research Methodes, Strategies and Issue*” menyatakan bahwa D&D ini merupakan sebuah proses dalam mendesain dan mengembangkan suatu produk yang dapat disempurnakan. Hal ini sejalan dengan apa yang dinyatakan oleh Munaroh (dalam Agustin, V. A. 2020). Bahwa perancangan atau pengembangan ini memiliki tujuan untuk membuat suatu produk yang baru atau penyempurnaan suatu produk yang sudah ada sebelumnya dengan cara mendesain ulang untuk menghasilkan produk yang baik dan sesuai dengan materi.

Pada penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data mixed method yaitu Kualitatif dan Kuantitatif untuk mengetahui validitas dan Reliabilitas dari bahan ajar yang akan dibuat nantinya. Penggunaan desain penelitian D&D ini guna untuk menghasilkan sebuah produk bahan ajar yang dapat digunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Produk yang akan dibuat yaitu E-Book tentang kuliner atau makanan tradisional yang ada di Indonesia pada pembelajaran IPS di Kelas IV Sekolah Dasar.

#### **3.2 Prosedur Penelitian**

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan model ADDIE. Model ADDIE memiliki 5 tahapan yang diterapkan, kelima tahapan tersebut dilakukan secara berurutan (Pribadi, 2014). Tahapan – tahapan ini bertujuan untuk merancang, mengembangkan dan menciptakan sebuah produk yaitu bahan ajar e-book materi jenis- jenis makanan tradisional di Indonesia. Rusdi (2019) menyatakan bahwa 5 tahapan prosedur model ADDIE adalah analyze, design,

development, implementation dan evaluate. Rencana pengembangan penelitian dapat dijabarkan dalam tahap sebagai berikut:

### 3.2.1 Analisis

Tahap analisis adalah tahap awal yang dilakukan dalam kerangka ADDIE. Tahap ini dilakukan untuk mengumpulkan informasi yang dibutuhkan dalam pengembangan produk yang akan dibuat. Rusdi (2018) mengungkapkan adanya empat tahapan yang dilakukan pada tahap analisis yaitu, (1) analisis kebutuhan bahan ajar atau sumber belajar, (2) analisis karakteristik siswa, (3) analisis materi, dan (4) analisis lingkungan belajar. Langkah analisis dapat dijabarkan sebagai berikut,

- a. Analisis kebutuhan bahan ajar, analisis ini dilakukan untuk mencari informasi mengenai bahan ajar yang digunakan pada saat proses pembelajaran di sekolah khususnya pada mata Pelajaran IPS.
- b. Analisis karakteristik siswa, analisis ini dilakukan untuk mencari informasi mengenai karakteristik siswa kelas IV sebagai acuan untuk membuat produk yang disesuaikan dengan karakteristik siswa.
- c. Analisis materi, analisis ini dilakukan dengan mengkaji kompetensi dasar untuk membuat indicator dan disesuaikan dengan cakupan materi pada bahan ajar e-book.
- d. Analisis lingkungan belajar, analisis ini dilakukan untuk mengetahui lingkungan belajar siswa seperti budaya belajar dikelas dan fasilitas yang dimiliki seperti teknologi dan alat pendukung lainnya.

### 3.2.2 Desain

Tahap Desain merupakan Tahap kedua yang dilakukan. Pada tahap ini peneliti mulai melakukan perancangan atau pembuatan konsep dari produk bahan ajar e-book yang akan dibuat. Rusdi (2018) mengatakan bahwa ada empat langkah yang dilakukan dalam proses desain yaitu (1) menentukan spesifikasi produk, (2) menentukan aplikasi yang ada digunakan dalam membuat e-book, (3) menentukan cakupan, struktur dan urutan materi, (4) membuat prototipe produk. Hasil rancangan ini digunakan sebagai acuan peneliti dalam membuat produk agar

produk yang dihasilkan dapat sesuai dengan kebutuhan. Keempat langkah tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut,

- a. Menentukan spesifikasi produk, hal ini dilakukan dengan tujuan untuk menentukan karakteristik bahan ajar yang dikembangkan.
- b. Menentukan aplikasi, hal ini dilakukan untuk menentukan aplikasi pendukung pembuatan bahan ajar e-book.
- c. Menentukan cakupan, struktur dan urutan materi
  1. Membuat Garis Besar Pembuatan Media (GBPM), hal ini dilakukan dengan tujuan untuk merinci materi pokok, sub materi dan format penyajian.
  2. Membuat story board, hal ini bertujuan sebagai acuan dalam mempermudah pembuatan produk.
  3. Membuat RPP, hal ini berfungsi sebagai pedoman pembelajaran yang dilakukan pada saat implementasi produk.
- d. Membuat prototipe produk, pada tahap ini peneliti mulai merancang dan merealisasikan produk dengan cara Menyusun materi, membuat elemen dan desain grafis.

### 3.2.3 Pengembangan

Pada tahap ini dilakukan dua tahap yaitu mengembangkan e-book dan validasi kelayakan produk. Pada tahap pengembangan produk dilakukan dengan melanjutkan proses desain ke tahap editing yaitu memasukan semua komponen yang diperlukan dalam pembuatan bahan ajar e-book, lalu mengubah format e-book kedalam format yang dapat diakses menggunakan laptop, computer atau smartphone. Produk yang sudah selesai dibuat kemudian di validasi oleh validator materi, bahasa dan media untuk mengetahui kelayakan produk bahan ajar e-book yang telah dikembangkan. Produk yang telah divalidasi kemudian diperbaiki sesuai arahan atau revisi dari validator ahli agar produk yang telah dirancang menjadi produk yang baik dan layak untuk digunakan. Jika produk telah dinyatakan layak, maka produk sudah siap untuk diimplementasikan atau diuji coba kepada guru dan siswa sebagai pengguna.

### 3.2.4 Implementasi

Pada tahap ini dilakukan uji coba produk secara langsung kepada guru dan siswa kelas IV di SDN LINGGAR 04. Tahap ini dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan dan mengetahui respon dari pengguna yaitu guru dan siswa terhadap bahan ajar e-book melalui angket dan wawancara.

### 3.2.5 Evaluasi

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dari prosedur penelitian ini, dimana pada tahap ini peneliti harus mengolah hasil dari penilaian atau respon guru dan siswa sebagai pengguna. Hasil evaluasi ini digunakan sebagai bahan masukan untuk penyempurnaan produk. Selain itu dilakukan analisis SWOT pada produk yang telah dirancang dan digunakan.

## 3.3 Partisipan dan Tempat Penelitian

### 3.3.1 Partisipan

Partisipan dari penelitian ini adalah para validator ahli yang akan menguji kelayakan produk, guru dan siswa sebagai pengguna.

1. Validator Ahli Materi yang merupakan dosen pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang memiliki keahlian pada bidang IPS di lingkungan UPI Kampus Cibiru, yang akan memeriksa dan menilai kelayakan dari materi yang disajikan. Adapun Pihak yang dilibatkan ialah Ibu Yona Wahyuningsih, M.Pd.
2. Validator Ahli Media yang merupakan dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar di lingkungan UPI Kampus Cibiru yang memiliki keahlian dalam bidang media yang akan memeriksa kelayakan dan kualitas dari bahan ajar yang dibuat oleh peneliti Adapun pihak yang dilibatkan ialah Ibu Nurul Hidayah, M.Pd.
3. Validator Ahli Bahasa merupakan dosen Bahasa Indonesia di lingkungan UPI Kampus Cibiru yang memiliki keahlian dalam bidang kebahasaan yang akan memeriksa kelayakan dari segi Bahasa yang termuat pada bahan ajar yang dihasilkan. Pihak yang dilibatkan ialah ibu Dr. Kurniawati, M.Pd.

4. Guru Kelas IV SDN LINGGAR 04 sebagai pengguna yang akan memberikan respon terhadap bahan ajar e-book.
5. 33 Siswa kelas IV SDN LINGGAR 04 sebagai pengguna yang akan memberikan respon terhadap bahan ajar e-book.

### 3.3.2 Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di SDN LINGGAR 04 yang beralamatkan di Kp. Rancapanjang, Desa Sukamulya, Rancaekek, Kab. Bandung, Jawa Barat. Peneliti memilih lokasi tersebut sesuai dengan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan sebelumnya terkait bahan ajar pada materi makanan tradisional di Indonesia. Selain itu tidak adanya media dan bahan ajar yang digunakan pada kegiatan pembelajaran menjadi salah satu faktor pendorong bagi peneliti untuk mencari respon terkait penelitian yang akan dilakukan.

## 3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik Pengumpulan data merupakan salah satu langkah yang sangat penting dalam kegiatan penelitian yang berlangsung, karena melalui langkah inilah data akan didapatkan dan akan digunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian.

### 3.4.1 Observasi

Observasi adalah kegiatan dengan menggunakan panca indera, baik itu penglihatan, penciuman, pendengaran, dengan tujuan untuk memperoleh informasi yang diperlukan untuk menjawab masalah penelitian (Rahardjo, 2011). Schensul dalam (Rachmawati, 2017, hlm. 16) mengungkapkan bahwa observasi merupakan hal yang sangat fundamental dalam penelitian kualitatif. Pada tahap ini peneliti melakukan observasi dengan mencatat penemuan yang dihasilkan pada kegiatan pengamatan proses pembelajaran didalam kelas yang dapat memperkuat hasil wawancara mengenai kebutuhan bahan ajar dan juga karakteristik siswa.

### 3.4.2 Wawancara

Wawancara adalah kegiatan komunikasi yang melibatkan dua orang atau lebih untuk mendapatkan pengetahuan, sudut pandang dan informasi mengenai suatu permasalahan yang terjadi. Sugiyono (dalam Wijoyo, 2020) menyatakan

bahwa wawancara ini merupakan suatu interaksi dengan tujuan untuk bertukar informasi melalui sesi tanya jawab. Proses wawancara dinilai sebagai proses percakapan yang dilakukan minimal oleh dua orang dimana satu pihak mengajukan pertanyaan – pertanyaan untuk mendapatkan informasi, sedangkan pihak lainnya berperan sebagai pemberi jawaban sebagai informasi yang dibutuhkan sesuai dengan pertanyaan yang diajukan. pengumpulan data wawancara pada penelitian ini dilakukan untuk mendapatkan informasi yang akurat mengenai keadaan sekolah, karakteristik siswa, bahan ajar atau media pembelajaran yang digunakan, dibutuhkan dan proses pembelajaran yang terjadi. Jenis wawancara yang digunakan adalah wawancara secara langsung satu per satu menggunakan pedoman wawancara. Narasumber dari kegiatan wawancara ini adalah guru kelas IV dan Siswa Kelas IV SDN LINGGAR 04.

### 3.4.3 Angket

Angket merupakan lembaran kertas yang berisi pertanyaan- pertanyaan untuk mendapatkan suatu informasi. Hermawan dalam (Zakarsih, 2021) menyatakan bahwa angket terdiri dari pertanyaan – pertanyaan yang tertulis yang digunakan peneliti untuk mendapatkan data berupa informasi mengenai hal yang berkaitan dengan penelitian dari responden. Jenis angket yang digunakan pada penelitian ini adalah angket tertutup dan angket terbuka. Angket tertutup memiliki penilaian yang bersifat satu jawaban yang paling sesuai dengan keadaan bahan ajar yang jumlah skornya telah disesuaikan dengan skala likert (1-4), kemudian pada angket tertutup digunakan untuk memfasilitasi validator, guru dan siswa dalam memberikan pendapat ataupun masukan. Pada penelitian ini angket dibagi kedalam dua jenis yaitu angket penilaian atau Validasi yang diberikan kepada ahli media, materi dan bahasa dengan tujuan untuk mendapatkan penilaian dari hasil uji kelayakan terhadap media, materi dan bahasa pada produk bahan ajar yang telah dibuat dan dikembangkan. Angket respon yang diberikan kepada guru dan siswa kelas IV Sekolah Dasar yang digunakan untuk mendapatkan respon terkait bahan ajar yang telah dirancang.

### 3.4.4 Studi Literatur

Proses penelitian ini tidak akan lengkap jika tidak menggunakan metode studi literatur sebagai metode pelengkap dalam mengumpulkan data. Habsy (2017) menyatakan bahwa studi literatur merupakan cara yang digunakan dalam mengumpulkan data atau sumber terkait dengan penelitian yang sedang dilakukan. Sumber – sumber tambahan yang digunakan pada penelitian ini ialah jurnal, artikel, video youtube dan juga buku.

### 3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat ukur dalam pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data dan mendapatkan informasi mengenai masalah penelitian (Rusdi, 2018 hlm 229). Pada penelitian rancang bangun bahan ajar e-book digunakan beberapa instrument dalam mengumpulkan data, diantaranya dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 3.1 Instrumen Penelitian

<b>Unsur Penelitian / Jenis Data</b>	<b>Instrument Penelitian</b>	<b>Sumber Data</b>	<b>Hasil</b>
Rancangan Bahan Ajar (Kebutuhan bahan ajar, materi dan karakteristik siswa)	1. Pedoman Observasi 2. Pedoman Wawancara	Guru dan siswa	Mengetahui kebutuhan bahan ajar, karakter dan materi
Uji Kelayakan Bahan Ajar	Judgment Expert Review (Lembar angket validasi)	1. Ahli materi 2. Ahli bahasa 3. Ahli media	Kelayakan materi, bahasa dan media.
Respon Pengguna Bahan Ajar	1. Angket respon 2. Pedoman wawancara	Guru dan siswa	Respon terhadap bahan ajar e-book

### 3.5.1 Pedoman Observasi

Pedoman Observasi dibuat untuk untuk mengetahui proses pembelajaran dan penggunaan bahan ajar dengan teknologi yang digunakan di kelas IV SDN LINGGAR 04. Pedoman yang digunakan yaitu sebagai berikut.

Tabel 3.2 Pedoman Observasi

No	Aspek	Terlihat	Tidak terlihat	Keterangan
1.	Keaktifan siswa pada pembelajaran IPS.			
2.	Penggunaan bahan ajar (konvensional / Digital) pada proses pembelajaran.			
3.	Penggunaan media pembelajaran.			
4.	Ketersediaan alat pendukung teknologi dalam pembelajaran.			

### 3.5.2 Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara dibuat untuk mendapatkan informasi mengenai kebutuhan dan karakteristik siswa kelas IV. Pedoman ini berisi butir pertanyaan yang ditujukan kepada guru dan siswa kelas IV SDN LINGGAR 04 sebagai pengguna untuk mengetahui respon yang diberikan terhadap bahan ajar e-book. di kelas IV SDN LINGGAR 04. Pedoman yang digunakan yaitu sebagai berikut.



Tabel 3.3 Pedoman Wawancara Guru

Aspek	Daftar butir pertanyaan
Kebutuhan bahan ajar.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagaimana proses pembelajaran IPS didalam kelas ?</li> <li>2. Bagaimana proses pembelajaran IPS mengenai materi keberagaman makanan tradisional di Indonesia?</li> <li>3. Media apa saja yang sering digunakan dalam penyampaian pembelajaran IPS?</li> <li>4. Media apa saja yang sering digunakan dalam penyampaian materi keberagaman makanan tradisional di Indonesia?</li> <li>5. Apakah ibu/bapak merasa kesulitan dalam menyampaikan materi makanan tradisional di Indonesia?</li> <li>6. Apakah ibu/bapak pernah membuat atau mengembangkan bahan ajar digital dalam pembelajaran?</li> <li>7. Jika ada bahan ajar digital yang akan digunakan dalam</li> </ol>

	<p>menunjang pembelajaran materi keberagaman makanan tradisional, apakah hal tersebut dibutuhkan? Apa alasannya?</p> <p>8. Apa syarat bahan ajar yang dibutuhkan dalam penyampaian materi keberagaman makanan tradisional?</p>
Karakteristik siswa.	9. Bagaimana menurut ibu mengenai karakteristik siswa kelas IV di SDN LINGGAR 04?
Ketersediaan teknologi pendukung.	10. Bagaimanan ketersediaan alat teknologi dalam menunjang atau memfasilitasi pembelajaran di SDN LINGGAR 04?

Tabel 3.4 Pedoman Wawancara Siswa

No	Daftar Butir Pertanyaan
1.	Apa bahan ajar yang digunakan oleh ibu/ bapak guru dalam menyampaikan materi makanan tradisional di Indonesia?
2.	Apakah ibu/bapak guru pernah menggunakan media pembelajaran dalam mata Pelajaran IPS khususnya materi keberagaman makanan tradisional?
3.	Apakah bahan ajar atau media pembelajaran yang digunakan menarik? Berikan alasannya!

4.	Menurut kamu media pembelajaran apa yang menarik dan kamu suka?
5.	Kegiatan apa yang kamu suka dalam pembelajaran dikelas?

Tabel 3.5 Pedoman Wawancara Respon Guru

<b>Indikator</b>	<b>Pertanyaan</b>
Kemenarikan	Tampilan E-book.
Kejelasan materi	Kejelasan dan kesesuaian materi
Kemudahan	Kemudahan menggunakan e-book Memudahkan dalam menyampaikan materi
Kelebihan dan kekurangan	Kelebihan e-book Kekurangan e-book

Tabel 3.6 Pedoman Wawancara Respon Siswa

<b>Indicator</b>	<b>Pertanyaan</b>
Kemenarikan	Tampilan e-book
Membangun Semangat	Menarik dan memberikan semangat
Kemudahan	Kemudahan penggunaan e-book Kebermanfaatan e-book

### 3.5.3 Angket Validasi Materi

Angket ini akan diisi oleh validator ahli materi dengan tujuan untuk menilai dan mengevaluasi kelayakan materi yang terdapat pada bahan ajar yang telah dibuat.

Tabel 3.7 Angket Validasi Materi

<b>Indikator</b>	<b>Butir Penilaian</b>
Ketepatan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Materi yang disajikan sesuai dengan KD.</li> <li>2. Kesesuaian materi dengan Indikator Pembelajaran.</li> <li>3. Kesesuaian materi dengan karakter peserta didik.</li> <li>4. Kesesuaian Kuis dengan materi pembelajaran.</li> </ol>
Kelengkapan	<ol style="list-style-type: none"> <li>5. Kelengkapan materi makanan tradisional di Indonesia.</li> <li>6. Materi disajikan secara berurutan.</li> <li>7. Keakuratan gambar dengan materi yang disajikan.</li> </ol>
Kualitas Memotivasi	<ol style="list-style-type: none"> <li>8. Mendorong rasa ingin tahu siswa terhadap materi yang disajikan.</li> <li>9. Materi yang disajikan dapat menumbuhkan rasa nasionalisme siswa.</li> </ol>
Minat dan Perhatian	<ol style="list-style-type: none"> <li>10. Materi yang disajikan dapat menarik perhatian siswa.</li> <li>11. Materi yang disajikan dapat menumbuhkan kemampuan bertanya siswa.</li> </ol>
Kesesuaian dengan kondisi peserta didik	<ol style="list-style-type: none"> <li>12. Materi yang disajikan sesuai dengan lingkungan dan pengalaman peserta didik.</li> </ol>
Memberikan bantuan belajar	<ol style="list-style-type: none"> <li>13. Bahan ajar E-book dapat membantu pembelajaran siswa secara mandiri.</li> <li>14. Dapat digunakan secara fleksibel.</li> </ol>

Pendukung Penyajian	15. Terdapat daftar Pustaka pada akhir halaman.
---------------------	---

### 3.5.4 Angket Validasi Media

Angket ini akan diisi oleh validator ahli media dengan tujuan untuk menilai kelayakan bahan ajar yang telah dibuat.

Tabel 3.8 Kisi-kisi Validasi Media

Aspek	Indikator	Jumlah
Desain	Desain sampul	2
	Desain isi	10
Teknis	Kemudahan	2
	Kebergunaan	3
Total		16

Tabel 3.9 Angket Validasi Media

Indikator	Butir Penilaian
Desain sampul	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Desain sampul sesuai dengan tema yang diusung yaitu makanan tradisional khas Indonesia</li> <li>2. Desain sampul terlihat menarik dari segi warna, gambar dan jenis tulisan</li> </ol>
Desain isi	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. Ketepatan urutan penyajian materi</li> <li>4. Variasi huruf tidak berlebihan</li> <li>5. Menampilkan gambar atau ilustrasi yang mudah dipahami</li> <li>6. Menggunakan variasi huruf yang tidak berlebihan</li> <li>7. Penempatan judul gambar dan ilustrasi tidak mengganggu unsur lainnya.</li> <li>8. Kualitas gambar</li> </ol>

	9. Kesesuaian gambar dengan materi 10. Tampilan isi buku menarik 11. Pemilihan warna yang digunakan selaras dengan sampul 12. Penulisan unsur – unsur pendukung dan pelengkap (kata pengantar, daftar isi, halaman, dan daftar Pustaka) tertata dengan baik
Keterbacaan	13. Angka, huruf dan symbol disajikan dengan jelas 14. Pemilihan font yang sesuai
Kebergunaan	15. Bahan ajar buku digital dapat mempermudah dalam proses belajar 16. Dapat digunakan secara fleksibel 17. Dapat memudahkan siswa belajar secara mandiri

### 3.5.5 Angket Validasi Bahasa

Angket ini akan diisi oleh validator ahli bahasa dengan tujuan untuk menilai dan mengetahui kelayakan bahasa yang digunakan pada bahan ajar yang telah dibuat.

Tabel 3.10 Kisi-kisi Validasi Bahasa

Aspek	Indikator	Jumlah
Kelayakan kebahasaan	Komunikatif	2
	Lugas	3
	kesesuaian dengan perkembangan siswa	5
	<b>Total</b>	<b>10</b>

Tabel 3.11 Angket Validasi Bahasa

Indikator	Butir Penilaian
Komunikatif	1. Efektif dalam menyampaikan pesan atau informasi. 2. Bahasa mudah untuk dipahami.

Lugas	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. Struktur kalimat yang digunakan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar.</li> <li>4. Menggunakan kalimat yang efektif.</li> <li>5. Kalimat tidak menimbulkan makna ganda.</li> </ol>
Kesesuaian dengan Perkembangan Siswa	<ol style="list-style-type: none"> <li>6. Kemampuan mendorong berpikir kritis.</li> <li>7. Kemampuan memotivasi siswa.</li> <li>8. Ketepatan ejaan.</li> <li>9. Ketepatan tata Bahasa.</li> <li>10. Kesesuaian dengan karakteristik siswa kelas IV SD.</li> </ol>

### 3.5.6 Angket Respon Guru

Lembar angket ini diisi oleh guru untuk mengetahui respon mengenai bahan ajar yang dirancang dan telah diimplementasikan.

Tabel 3.12 Angket Respon Guru

Aspek	Pertanyaan
Materi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran.</li> <li>2. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.</li> <li>3. Materi yang disajikan jelas dan mudah dipahami</li> <li>4. Materi bermanfaat bagi siswa.</li> <li>5. Adanya gambar yang dapat memperjelas materi.</li> <li>6. Terdapat Latihan soal evaluasi.</li> <li>7. Mendorong rasa ingin tahu siswa.</li> <li>8. Mendorong pembelajaran berbasis HOTS.</li> </ol>

Media	<ul style="list-style-type: none"> <li>9. Memiliki desain sampul yang menarik</li> <li>10. Desain sampul menggambarkan <i>isi e-book</i></li> <li>11. Pemilihan kombinasi warna yang pas.</li> <li>12. Jenis dan ukuran huruf mudah dibaca</li> <li>13. Tata letak gambar dan teks tersusun dengan baik</li> <li>14. Bahan ajar <i>e-book</i> mempermudah guru dalam menyampaikan materi</li> <li>15. Bahan ajar <i>e-book</i> mempermudah siswa memahami materi</li> <li>16. Terdapat game/kuis pada bahan ajar.</li> <li>17. Dapat digunakan secara fleksibel</li> <li>18. Dapat digunakan jangka Panjang</li> <li>19. Bahan ajar <i>e-book</i> menarik untuk digunakan</li> </ul>
Bahasa	<ul style="list-style-type: none"> <li>20. Bahasa yang digunakan mudah dipahami.</li> <li>21. Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia.</li> </ul>

### 3.5.7 Angket Respon Siswa

Lembar angket ini diisi oleh siswa untuk mengetahui respon penggunaan bahan ajar.

Tabel 3.13 Angket Respon Siswa

No	Pertanyaan
1.	Saya senang belajar menggunakan bahan ajar <i>e-book</i> dengan materi keberagaman makanan tradisional di Indonesia.
2.	Materi disampaikan dengan jelas.



3.	Dengan <i>e-book</i> ini saya dapat lebih memahami materi makanan tradisional dengan jelas dan mudah.
4.	Dengan <i>e-book</i> saya menjadi lebih aktif bertanya dan menjawab saat proses pembelajaran.
5.	Materi yang terdapat dalam <i>e-book</i> dapat menambah wawasan saya tentang makanan tradisional yang ada di Indonesia
6.	Materi yang disajikan dapat menumbuhkan rasa cinta tanah air
7.	Bahan ajar <i>e-book</i> ini mudah untuk digunakan
8.	Tampilan cover atau sampul sesuai dengan isi materi
9.	Desain buku digital sangat menarik karena terdapat gambar-gambar yang berwarna
10.	Tampilan isi buku digital dilengkapi dengan gambar, dan tulisan
11.	Kualitas bahan ajar seperti, gambar, dan tulisan terlihat jelas
12.	Terdapat Latihan soal yang dikemas dalam bentuk games / kuis
13.	<i>e-book</i> dapat digunakan kapan saja dan dimana saja
14.	Bahan ajar <i>e-book</i> menarik bagi siswa
15.	Bahasa yang digunakan mudah untuk dipahami

### 3.6 Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif didapatkan dari hasil observasi, wawancara, saran dan masukan yang diberikan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa juga guru dan siswa kelas IV SDN LINGGAR 04 sebagai pengguna bahan ajar tersebut, sedangkan data kuantitatif didapatkan dari skor hasil angket yang diisi oleh validator dan juga pengguna bahan ajar tersebut. Data ini akan dijabarkan menggunakan perhitungan rata – rata nilai hasil kelayakan berdasarkan *skala likert*.

Tabel 3.14 Keterangan Skala Likert

Skor	Keterangan	
	Validasi Ahli	Respon Pengguna
1	Sangat Kurang (SK)	Sangat Kurang (SK )
2	Kurang (K)	Kurang (K)
3	Baik (B)	Baik (B)
4	Sangat Baik (SB)	Sangat Baik (SB)

Skor yang telah diperoleh dari hasil angket dari validasi ahli dan respon pengguna akan diubah kedalam bentuk persentase dengan metode perhitungan sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Keseluruhan}} \times 100\%$$

Hasil presentase yang telah diperoleh, kemudian akan dibahasakan dengan kriteria atau kategori kelayakan yang telah dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 3.15 Kelayakan Media

Presentase	Kualifikasi
< 21%	Sangat Tidak Layak
21% - 40%	Tidak Layak
41%- 60 %	Cukup Layak
61 % - 80%	Layak
81% - 100 %	Sangat Layak

### 3.7 Penyajian Data

Data yang telah diisi oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa, guru dan siswa, akan dianalisis dan dijelaskan dengan metode kualitatif deskriptif yang kemudian akan disesuaikan dengan tingkat kelayakan dari hasil perolehan skor persentase yang telah didapatkan.

### **3.8 Penarikan Kesimpulan**

Penarikan kesimpulan dilakukan sebagai cara untuk menjawab rumusan masalah yang telah ditentukan melalui hasil data yang telah didapatkan. Hasil akhir dari analisis data adalah berupa kelayakan dari bahan ajar yang telah diproduksi mengenai materi makanan tradisional Indonesia yang akan digunakan pada siswa kelas IV Sekolah Dasar.