

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Jenis Metode Penelitian

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode *Desain and Development (D&D)* atau dalam bahasa Indonesia dikenal dengan metode desain dan pengembangan. Metode *D&D* ini merupakan metode yang dikembangkan oleh (Richey Rita C. & James D. Klein, 2007, hal. 13), bahwa *D&D* merupakan studi yang sistematis tentang proses desain, pengembangan, evaluasi dengan tujuan untuk membuat suatu produk ataupun alat instruksional dan non-instruksional juga alat baru atau yang disempurnakan. Pada penelitian ini terdapat 4 fokus utama, yaitu analisis (*analysis*), perencanaan (*planning*), produk atau pengembangan (*production/development*), dan evaluasi (*evaluation*).

Model pengembangan yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Model ADDIE merupakan model yang digunakan dalam mengembangkan sebuah desain produk pembelajaran secara sistematis. ADDIE ini adalah akronim dari *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluate*. Model ADDIE terdiri dari 5 langkah, yaitu : (Hidayat & Nizar, 2021, hal. 31–32)

- 1) *Analysis* (analisis), dimana pada tahap ini peneliti menganalisis masalah dan menentukan solusi yang tepat. Dalam kegiatan ini biasanya diawali dengan mengumpulkan data untuk penelitian awal.
- 2) *Design* (desain), dimana pada tahap ini peneliti merancang produk pembelajaran yang tepat.
- 3) *Development* (pengembangan), dimana pada tahap ini peneliti mengembangkan produk yang sudah di rancang pada tahap sebelumnya.
- 4) *Implementation* (implementasi), dimana pada tahap ini peneliti harus melakukan uji coba mengenai produk yang telah dikembangkan untuk mendapatkan hasil validasi dan kesimpulan.

5) *Evaluate* (evaluasi), dimana pada tahap ini peneliti melakukan suatu perbaikan terhadap produk yang sudah di rancang.

Dari pernyataan tersebut, peneliti menggunakan metode *D&D* dengan model ADDIE, dimana peneliti akan mengembangkan suatu produk media pembelajaran yang akan diuji cobakan kepada peserta didik kelas tinggi untuk mengetahui peningkatan hasil belajar.

### **3.2 Subjek, Lokasi, dan Waktu**

#### **3.2.1 Subjek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik fase C Sekolah Dasar. Subjek yang digunakan merupakan subjek yang sedang mengalami permasalahan mengenai literasi budaya dan kewarganegaraan dalam materi keberagaman budaya yang cukup rendah.

#### **3.2.2 Lokasi Penelitian**

Penelitian ini akan dilaksanakan di fase C Sekolah Dasar wilayah Kota Bandung dengan jumlah peserta didik sebanyak 17.

#### **3.2.3 Waktu Pengambilan Data**

Penelitian ini akan dilakukan dalam kurun waktu kurang lebih selama tiga bulan sejak bulan Februari - Juni 2024.

### **3.3 Teknik Pengumpulan Data**

#### **3.3.1 Tes**

Tes merupakan serangkaian pertanyaan ataupun latihan juga alat yang digunakan untuk mengukur pengetahuan, keterampilan, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu dan kelompok (Hikmawati, 2017, hal. 33). Dalam penelitian ini, peneliti melakukan tes kepada peserta didik fase C untuk memperoleh data dan memperkuat pendapat mengenai kemampuan pemahaman peserta didik atas keragaman.

### 3.3.2 Angket/Kuesioner

Kuesioner atau angket merupakan teknik pengumpulan data yang menggunakan pertanyaan tertulis yang diberikan kepada responden untuk dijawab. Angket yang dipakai dalam penelitian berbagai macam, yaitu angket tertutup, angket terbuka, angket tertutup terbuka dan angket semi terbuka (Mania, 2019, hal. 90). Angket diberikan kepada ahli desain, ahli materi, ahli bahasa, dan guru sebagai praktisi untuk melakukan validasi media pembelajaran.

### 3.3.3 Observasi

Observasi adalah pengamatan terhadap fakta – fakta yang dibutuhkan oleh peneliti. Observasi ini harus dilakukan dengan sebaik – baiknya, karena teknik ini bermanfaat untuk memberikan pandangan yang menyeluruh dan mengungkap hal – hal yang belum terungkap pada teknik sebelumnya (Endra, 2017, hal. 90). Dalam penelitian ini, dilakukan observasi penilaian antar teman.

### 3.3.4 Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data yang berhubungan dengan pendapat secara mendalam dari seseorang. Wawancara dibagi menjadi dua jenis yaitu wawancara terstruktur dan wawancara tidak terstruktur (Mania, 2019, hal. 84 & 88). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan wawancara tidak terstruktur atau wawancara bebas karena peneliti tidak menggunakan pedoman yang disusun secara lengkap dan sistematis tetapi peneliti hanya menanyakan garis besar permasalahannya saja.

## 3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan informasi suatu objek penelitian secara objektif (Ahyar et al., 2020, hal. 116). Ada beberapa macam instrumen penelitian yang dapat digunakan, yaitu : 1) pedoman wawancara, 2) pedoman observasi, 3) angket/kuesioner, tes, dan 4) dokumentasi (Purwanto, 2018, hal. 27–31).

Maka dari itu, untuk mengumpulkan suatu data dari objek yang diteliti, instrumen penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu :

1) Tes

Tes digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik mengenai literasi budaya dan kewarganegaraan. Tes digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Tes yang digunakan berupa *pre-test* dan *post-test* mengenai pemahaman peserta didik mengenai keragaman budaya yang ada di Indonesia dan sikap yang harus dilakukan terhadap keragaman yang ada.

**Tabel 3. 1 Kisi – kisi Soal *Pre-test* dan *Post-test***

Indikator	No.	Level Kognitif	Soal
Menganalisis keragaman budaya dalam bingkai Bhineka Tunggal Ika	1.	C4	Indonesia memiliki banyak keragaman, salah satunya yaitu keragaman agama. Agama yang ada di Indonesia harus saling berdampingan dan harus saling toleransi. Terdapat berapa macam agamakah di Indonesia?  a. 5 agama b. 6 agama c. 4 agama d. 7 agama
	2.	C4	Perhatikan gambar dibawah ini!   (Sumber : dokumentasi pribadi) Gambar tersebut merupakan salah satu keragaman budaya Indonesia yaitu rumah

			<p>adat. Apa nama rumah adat tersebut dan sebutkan berasal darimana ?</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Honai dari Papua</li> <li>Hanoi dari Sumatera</li> <li>Kasepuhan dari Bali</li> <li>Rumah panggung dari Sulawesi</li> </ol>
3.		C4	<p>Suku di Indonesia sangat beragam, sebagai warga negara yang baik kita harus saling menghargai dan tidak membeda - bedakan antar suku. Salah satu suku bangsa yang ada di Papua yaitu.....</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Suku Maya            <p>(sumber : canva)</p> </li> <li>Suku Batak Karo            <p>(sumber : canva)</p> </li> </ol>

			<p>c. Suku Jawa</p>  <p>(sumber : canva)</p> <p>d. Suku Rote</p>  <p>(sumber : canva)</p>
4.		C4	<p>Perhatikan alat musik tradisional diawah ini!</p>  <p>Sumber : <a href="https://id.wikipedia.org">https://id.wikipedia.org</a></p> <p>Gambar di atas merupakan salah satu keragaman budaya yaitu alat musik. Sebutkan nama alat musik tersebut beserta asal daerahnya!</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Tifa – Maluku</li> <li>Sasando - NTT</li> <li>Angklung – Jawa Barat</li> <li>Gamelan – Jawa Tengah</li> </ol>

	5.	C4	<p>Indonesia memiliki banyak pakaian adat di setiap daerahnya masing – masing. Pakaian adat yang ada pada pulau Sumatera sangat beragam. Berikut ini merupakan pakaian adat dari Sumatera tepatnya yaitu Sumatera Barat, yaitu.....</p> <p>a. </p> <p>Sumber: <a href="https://www.freepik.com">https://www.freepik.com</a></p> <p>b. </p> <p>Sumber : <a href="https://id.pinterest.com">https://id.pinterest.com</a></p> <p>c. </p> <p>Sumber : <a href="https://www.istockphoto.com/id">https://www.istockphoto.com/id</a></p> <p>d. </p> <p>Sumber : <a href="https://www.freepik.com">https://www.freepik.com</a></p>
Menentukan keragaman budaya dalam bingkai Bhineka Tunggal Ika	6.	C3	<p>Yuda berasal dari Sumatera, sedangkan Susan berasal dari Bali. Suatu hari, mereka disatukan dalam satu kelompok belajar. Karena mereka berasal dari daerah yang berbeda, apa sikap yang seharusnya</p>

			<p>dilakukan oleh Yuda kepada Susan dan Susan kepada Yuda ?</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Menghormati</li> <li>Acuh</li> <li>Mengoloknya</li> <li>Menjauhinya</li> </ol>
	7.	C3	<p>Dibawah ini, manakah yang merupakan sikap saling menghormati perbedaan ?</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Yuni tidak mau berteman dengan Yuda karena perbedaan warna kulit</li> <li>Perbedaan agama antara Una dan Sifa tidak menjadi penghalang bagi mereka untuk berteman</li> <li>Ana mengolok – olok Sani karena berbeda daerah</li> <li>Nana tidak mau menolong Nia yang berbeda bahasa dengannya</li> </ol>
	8.	C3	<p>Hani enggan berbicara menggunakan bahasa daerahnya. Alasannya karena Hani malu untuk menggunakan bahasa tersebut. Sikap yang sesuai untuk menggambarkan perilaku Hani adalah.....</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Hani menghargai bahasa daerahnya</li> <li>Hani menghormati bahasa daerahnya</li> <li>Hani tidak menghargai dan menghormati bahasa daerahnya</li> <li>Hani melestarikan bahasa daerahnya</li> </ol>

	9	C3	<p>Berikut cara menjaga keragaman budaya !</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Saling menghargai</li> <li>2) Mencaci orang lain</li> <li>3) Tidak saling menjatuhkan</li> <li>4) Tidak bekerja sama</li> </ol> <p>Dari pernyataan di atas, manakah yang termasuk ke dalam cara menjaga keragaman budaya ?</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. 1) dan 4)</li> <li>b. 2) dan 3)</li> <li>c. 2) dan 4)</li> <li>d. 1) dan 3)</li> </ol>
	10.	C3	<p>Cara menjaga keragaman budaya adalah sebagai berikut !</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a) Melestarikan bahasa daerah masing – masing</li> <li>b) Ikut mencaci orang yang berbeda dalam beragama</li> <li>c) Membantu orang yang sedang kesulitan meskipun berbeda agama</li> <li>d) Memiliki sikap toleransi yang tinggi terhadap perbedaan</li> </ol> <p>Dari pernyataan di atas, manakah yang termasuk ke dalam cara menjaga keragaman budaya, kecuali ?</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. a) dan c)</li> <li>b. b) dan d)</li> <li>c. a) dan d)</li> <li>d. c) dan d)</li> </ol>

## 2) Lembar Angket/Kuesioner Validasi Ahli

Lembar angket digunakan untuk mengumpulkan data mengenai media pembelajaran yang telah dikembangkan untuk mendapatkan tanggapan dari validator. Lembar validasi diisi oleh ahli media, ahli materi, dan praktisi (guru). Menurut (Fallensky, 2021, hal. 46–47) fungsi validasi oleh ahli media yaitu untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan dari aspek media. Sedangkan fungsi validasi oleh ahli materi adalah untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan dari aspek materi dan fungsi validasi oleh ahli bahasa adalah untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Kemudian fungsi validasi oleh praktisi pembelajaran (guru) adalah untuk mengetahui kualitas media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti (Lestari et al., 2018, hal. 41). Berikut aspek – aspek yang akan divalidasi (Purwita & Zuhdi, 2023, hal. 264):

**Tabel 3. 2 Kisi – Kisi Angket Validasi Ahli Materi**

No.	Aspek yang Dinilai	Skor				Catatan
		4	3	2	1	
<b>A. Kesesuaian materi</b>						
1.	1.1 Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.					
2.	2.1 Kesesuaian antara gambar dengan materi.					
<b>B. Keakuratan materi</b>						
3.	3.1 Pembahasan yang disajikan sesuai dengan materi.					
4.	4.1 Materi pada media sesuai dengan kemampuan siswa.					
5.	5.1 Materi disajikan secara runtut.					
6.	6.1 Materi mudah dipahami peserta didik.					
<b>C. Keakuratan gambar</b>						

7.	7.1 Gambar yang digunakan sesuai dengan materi.					
----	---	--	--	--	--	--

Sumber : (Hikmah et al., 2022, hal. 140-141)

**Tabel 3. 3 Kisi – Kisi Angket Validasi Ahli Media**

No.	Aspek yang Dinilai	Skor				Catatan
		4	3	2	1	
<b>A. Ukuran media</b>						
1.	1.1 Tidak menggunakan banyak jenis huruf ( <i>font</i> ).					
2.	2.1 Kesesuaian antara gambar dengan teks.					
3.	3.1 Kejelasan tulisan dan ukuran huruf ( <i>font</i> ) yang sesuai.					
4.	4.1 Desain yang digunakan berwarna.					
5.	5.1 Ilustrasi gambar mudah dipahami.					
6.	6.1 Teks ditulis dengan jelas.					
<b>B. Kemudahan dan kesederhanaan</b>						
7.	7.1 Media digunakan dengan mudah.					
8.	8.1 Media sangat praktis digunakan saat pembelajaran.					
9.	9.1 Media mempermudah peserta didik memahami materi.					
<b>C. Kemenarikan</b>						
10.	10.1 Tema yang digunakan dan ilustrasi materi menarik.					
11.	11.1 Tampilan media dibuat menarik.					
12.	12.1 Tampilan media dibuat kreatif.					

Sumber : (Hikmah et al., 2022, hal. 140-141)

Tabel 3. 4 Kisi – Kisi Angket Validasi Ahli Pembelajaran

No.	Aspek yang Dinilai	Skor				Catatan
		4	3	2	1	
<b>A. Aspek media</b>						
1.	1.1 Tampilan media menarik.					
2.	2.1 Desain media berwarna.					
3.	3.1 Ilustrasi mudah dipahami.					
<b>B. Aspek materi</b>						
4.	4.1 Materi sesuai dengan capaian pembelajaran.					
5.	5.1 Materi disajikan secara menarik.					
6.	6.1 Bahasa yang digunakan jelas dan dapat dipahami.					
7.	7.1 Bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan peserta didik.					

Sumber : (Lestari et al., 2018, hal. 41).

### 3) Pedoman Observasi.

Pedoman observasi digunakan saat melakukan implementasi ke sekolah. Hal ini dilakukan guna memperoleh informasi terkait sikap peserta didik sesuai dengan indikator sikap literasi budaya dan kewarganegaraan. Pedoman observasi ini berisikan mengenai indikator - indikator yang berkaitan dengan literasi budaya dan kewarganegaraan. Berikut adalah pedoman observasi yang akan digunakan dalam penelitian :

Tabel 3. 5 Indikator Pedoman Observasi

No.	Indikator	Pernyataan	Skor			
			1	2	3	4
1.	Menghargai terhadap keberagaman budaya	1.1 Saling menghormati pada sesama				
		1.2 Saling menghargai sesama teman				
		1.3 Bergaul dengan orang yang berbeda agama, suku, dll				
		1.4 Membeda – bedakan teman				
		1.5 Menghina teman				
		1.6 Membantu teman				
		1.7 Memiliki rasa toleransi				
2.	Rasa tanggung jawab sebagai warga negara	2.1 Menjadi pelajar yang teladan				
		2.2 Mematuhi peraturan sekolah				

Sumber : Modifikasi dari (Indrakurniawan et al., 2022, hal. 582; Rokhimah, 2023, hal. 1).

### 3.5 Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan proses mencari dan menyusun data secara sistematis yang diperoleh dari hasil penelitian. Analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis data kualitatif dan kuantitatif.

#### a) Teknik Analisis Data Kualitatif.

Terdapat 3 tahap analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman (Abdussamad, 2021, hal. 176-180), yaitu :

- 1) Tahap reduksi data. Pada tahap ini berisi langkah – langkah selama pengumpulan data.
- 2) Tahap penyajian data. Pada tahap ini juga peneliti menyusun data yang relevan menjadi suatu informasi yang memiliki makna tertentu.
- 3) Tahap penarikan kesimpulan atau verifikasi. Pada tahap penarikan kesimpulan penelitian kualitatif diharapkan menjadi temuan baru yang belum pernah ada. Pada tahap ini juga peneliti harus sudah memutuskan antara data yang memiliki makna dengan data yang tidak bermakna.

b) Teknik Analisis Data Kuantitatif.

Analisis data kuantitatif adalah data numerik yang dihitung akurat. Data numerik pada metode penelitian kuantitatif ini adalah hasil survey responden (Priadana, 2021, hal. 202).

1) Analisis Kelayakan Produk.

Pada penelitian ini, data kuantitatif diperoleh dari angket yang telah divalidasi oleh para ahli yaitu ahli desain, ahli materi, ahli bahasa, dan guru sebagai ahli praktisi untuk melihat kelayakan media pembelajaran. Untuk melihat efektivitas penggunaan media pembelajaran dan peningkatan literasi budaya dan kewarganegaraan, peneliti akan melakukan *pre-test* dan *post-test*. Penilaian validasi ahli akan dilakukan dengan menggunakan skala *Likert*. Menurut (Jannah, 2016, hal. 69), skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang suatu fenomena tertentu di masyarakat.

Adapun penilaian menggunakan skala *Likert* adalah sebagai berikut :

**Tabel 3. 6 Penilaian Skala *Likert***

Skor	Kategori
1	Sangat Tidak Baik
2	Tidak Baik
3	Baik
4	Sangat Baik

Sumber : (Udin, 2021, hal. 24)

Untuk menghitung persentase jawaban dari setiap pertanyaan dalam angket, digunakan rumus sebagai berikut (Haryawati et al., 2019, hal. 171) :

$$N = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

**Dengan keterangan :**

N = Nilai dari setiap subjek

Skor perolehan = jumlah skor yang diperoleh

Skor maksimal = jumlah skor maksimal

Hasil perhitungan tersebut memerlukan kategori atau kriteria persentase kelayakan atas produk yang dikembangkan. Kriteria persentase kelayakan menurut Arikunto (2013) (Puti et al., 2023, hal. 82) adalah sebagai berikut :

**Tabel 3. 7 Kriteria Kelayakan**

Interval Persentase	Kriteria
<20%	Sangat Tidak Layak
21% - 40%	Tidak Layak
41% - 60%	Cukup Layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

- 2) Analisis Peningkatan Kemampuan Literasi Budaya dan Kewarganegaraan Peserta Didik.

Untuk mengetahui efektivitas penggunaan produk, peneliti menggunakan data hasil *pre-test* dan *post-test*. Soal *pre-test* dan *post-test* berupa pilihan ganda mengenai kemampuan literasi budaya dan kewarganegaraan materi keragaman budaya. kemudian skor setiap peserta didik ditentukan dengan menghitung jumlah jawaban yang benar, skor yang diperoleh kemudian diubah menjadi nilai dengan ketentuan sebagai berikut :

$$\text{Nilai siswa} = \frac{\text{skor siswa}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Setelah diperoleh nilai peserta didik, untuk menghitung efektivitas media pembelajaran aplikasi 'Colere' untuk meningkatkan literasi budaya dan kewarganegaraan peserta didik dapat dilakukan dengan uji *N - gain*. Menurut Meltzer, berikut adalah rumus untuk menghitung uji *N - gain* :

$$N - \text{gain} = \frac{S_{\text{Post}} - S_{\text{Pre}}}{S_{\text{max}} - S_{\text{Pre}}}$$

**Keterangan :** $S_{Post}$  = skor *post-test* $S_{Pre}$  = skor *pre-test* $S_{max}$  = skor maksimal

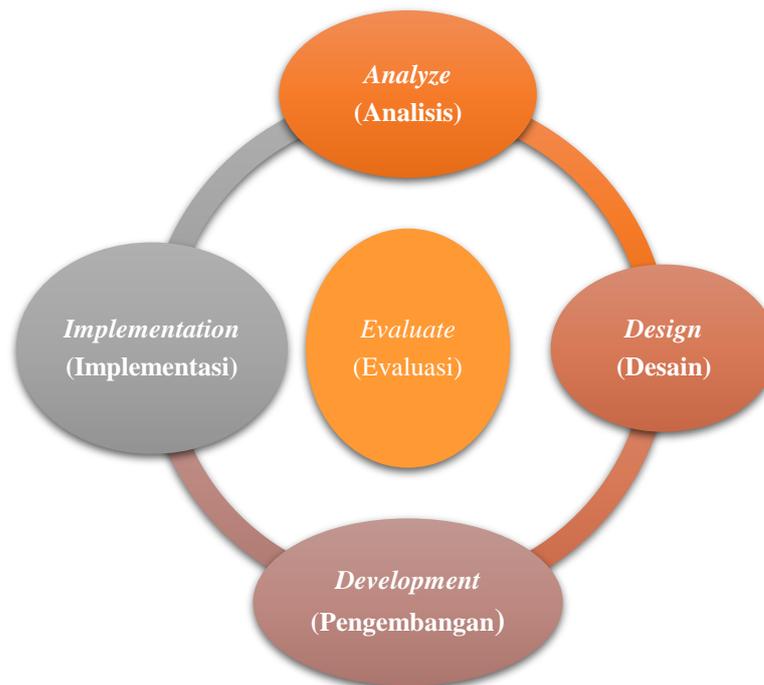
Adapun kriteria keefektivan dari nilai uji *N-gain* menurut Meltzer (Oktavia et al., 2019, hal. 598) adalah sebagai berikut :

**Tabel 3. 8 Kriteria Uji *N – Gain***

Nilai Uji <i>N-gain</i>	Kriteria
$0.70 \leq n \leq 1.00$	Tinggi
$0.30 \leq n < 0.70$	Sedang
$0.00 \leq n < 0.30$	Rendah

**3.6 Prosedur Penelitian**

Prosedur penelitian yang akan digunakan oleh peneliti yaitu sesuai dengan prosedur penelitian yang dikembangkan oleh Reiser dan Molenda. Menurut Reiser dan Molenda, terdapat 5 langkah dalam model ADDIE, yaitu 1) analisis (*analysis*), 2) desain (*design*), 3) pengembangan (*development*), 4) implementasi (*implementation*), dan 5) evaluasi (*evaluation*). Prosedur tersebut dapat digambarkan sebagai berikut (Hidayat & Nizar, 2021, hal. 30):



**Gambar 3. 1 Model ADDIE**

- 1) Analisis (*analyze*), dimana pada tahap ini peneliti menganalisis Capaian Pembelajaran mengenai keragaman budaya dan menganalisis kebutuhan peserta didik dalam media pembelajaran.
- 2) Desain (*design*), dimana pada tahap ini peneliti merancang produk dan membuat instrumen validasi. Dalam penelitian ini, peneliti merancang produk pembelajaran mengenai mata pelajaran Pendidikan Pancasila yaitu materi keragaman budaya.
- 3) Pengembangan (*development*), dimana pada tahap ini peneliti mengembangkan media aplikasi *Colere* dan melakukan validasi.
- 4) Implementasi (*implementation*), dimana pada tahap ini peneliti melakukan *pre-test* dan *post - test* kepada peserta didik untuk mengukur adanya peningkatan.
- 5) Evaluasi (*evaluation*), dimana pada tahap ini peneliti menafsirkan hasil tes dan merevisi produk sesuai dengan saran perbaikan.

Adapun penjelasan mengenai kegiatan dan output di setiap tahapan – tahapan model ADDIE yang akan dilakukan oleh peneliti, yaitu sebagai berikut :

Tabel 3. 9 Tahap Model ADDIE

Tahap	Kegiatan	Output
<i>A. Analysis</i>	A.1 Menganalisis Capaian Pembelajaran keragaman budaya	A.1.1 Tujuan Pembelajaran
	A.2 Menganalisis kebutuhan peserta didik dalam media pembelajaran	A.2.1 Membutuhkan media pembelajaran
<i>B. Design</i>	B.1 Merancang produk sesuai dengan materi keragaman budaya	B. 1.1 Desain produk
	B.2 Membuat instrumen validasi	B.2.1 Instrumen validasi
<i>C. Development</i>	C.1 Mengembangkan media aplikasi <i>Colere</i>	C.1.1 Media aplikasi <i>Colere</i>
	C.2 Melakukan validasi	C.2.1 Hasil validasi
<i>D. Implementation</i>	D.1 <i>Pre-test</i> dan <i>post-test</i> media aplikasi <i>Colere</i> kepada peserta didik untuk mengukur adanya peningkatan	D.1.1 Hasil <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i>
<i>E. Evaluate</i>	E.1 Menafsirkan hasil tes	E.1.1 Laporan hasil tes
	E.2 Merevisi produk	E.2.1 Hasil akhir produk
		E.2.2 <i>Feedback</i>