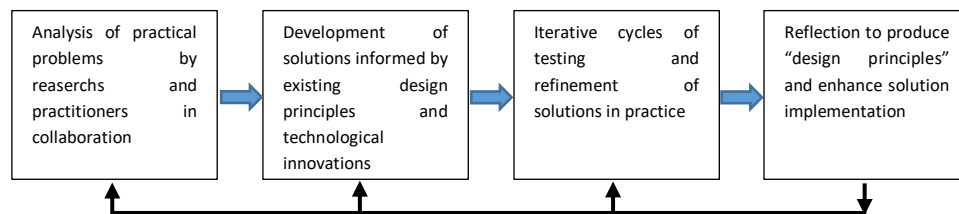


## BAB III

### METODE PENELITIAN

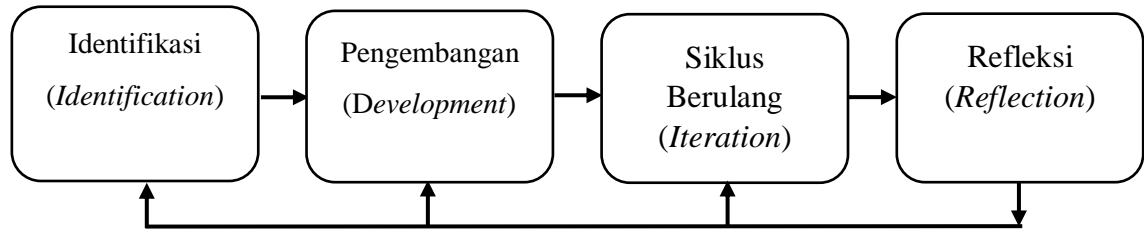
#### 2.1 Metode dan Desain Penelitian

Penelitian penyusunan Bahan Ajar Elektronik Materi Gunung Berapi (BAE MAGUPI) dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik SMP yang berorientasi kecerdasan majemuk dan nilai-nilai karakter ini termasuk penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan metode DBR (*Design-Based Research*). Plomp dalam Clark (2013) menjelaskan bahwa *Design Based Research* merupakan sistematis pendidikan dan instruksional proses desain yang di dalamnya memiliki proses kegiatan analisis, desain, evaluasi, dan revisi sehingga mendapatkan hasil yang memuaskan. Peneliti mengadopsi dari desain penelitian yang dilakukan oleh Reeves dkk (2008) pada jurnalnya yang berjudul “*Design-Based Research and Educational Technology: Rethinking Technology and the Research Agenda*” menjelaskan tahapan-tahapan metode DBR, yaitu:



Gambar 3.1 Prosedur Metode DBR

Metode DBR ini adalah metode yang tepat dalam mencapai tujuan penelitian yaitu untuk menghasilkan produk berupa bahan ajar elektronik yang berorientasi kecerdasan majemuk dan nilai-nilai karakter, karena dalam penyusunan bahan ajar elektronik diperlukan penyesuaian konten materi bahan ajar dengan dimensi kecerdasan majemuk dan nilai-nilai karakter berdasarkan identifikasi kecerdasan majemuk dan nilai-nilai karakter dari peserta didik. Maka peneliti mengembangkan desain penelitian sebagai berikut:



Gambar 3.2 Prosedur Metode DBR yang digunakan dalam Penelitian

Dari gambar di atas, terdapat 4 tahap umum pada penelitian yang akan peneliti lakukan, yaitu:

1. Identifikasi (*Identification*)
2. Pengembangan (*Development*)
3. Siklus Berulang (*Iteration*)
4. Refleksi (*Reflection*)

## 2.2 Partisipan

Partisipan yang terlibat dalam penelitian ini terdiri dari beberapa ahli berjumlah empat orang ahli yang terdiri atas tiga ahli yang merupakan dosen Pendidikan Fisika dan satu ahli merupakan guru mata pelajaran IPA untuk menilai keterbacaan bahan ajar sesuai standar Puskurbuk dan kesesuaian materi dalam bahan ajar dengan dimensi kecerdasan majemuk dan nilai-nilai karakter. Guru mata pelajaran juga menjadi narasumber dalam mengkaji kecocokan materi pada kurikulum dan kebutuhan bahan ajar di sekolah. Selain itu, terdapat juga 40 peserta didik kelas VIII yang berasal dari 3 lembaga pendidikan dengan rincian yaitu 5 peserta didik kelas VIII dari sekolah 1, 5 peserta didik dari suatu lembaga pendidikan dan 30 peserta didik kelas VIII dari sekolah 2 yang terlibat pada tahap uji luas. Peserta didik tersebut berperan sebagai responden terkait ketertarikan, keterbacaan dan respon terhadap bahan ajar serta uji rumpang untuk mengetahui pemahaman peserta didik pada materi bahan ajar. Sebelumnya, pada uji terbatas sudah diberikan instrumen yang sama pada 10 peserta didik dari sekolah 1 dan sekolah 2 dengan rincian masing-masing 5 peserta didik serta angket identifikasi

kecerdasan majemuk dan nilai-nilai karakter pada tahap identifikasi. Tugas masing-masing partisipan berikut ditunjukkan oleh Tabel 3.1 berikut ini.

Tabel 3.1 Partisipan Penelitian

No.	Partisipan	Tugas
1	Reviewer (4 orang)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menilai keterbacaan BAE MAGUPI dengan standar Puskurbuk.</li> <li>• Menilai kesesuaian konten bahan ajar elektronik terhadap dimensi kecerdasan majemuk.</li> <li>• Menilai kesesuaian konten bahan ajar elektronik terhadap nilai-nilai karakter.</li> </ul>
2	Guru (1 orang)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengkaji kecocokan materi pada kurikulum.</li> </ul>
3	Peserta Didik (40 orang)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengetahui ketertarikan dan ketersediaan bahan bacaan IPBA di sekolah.</li> <li>• Mengetahui identifikasi kecerdasan majemuk.</li> <li>• Mengetahui identifikasi nilai-nilai karakter.</li> <li>• Menilai keterbacaan dan respon penilaian BAE MAGUPI di sekolah.</li> <li>• Menilai tingkat pemahaman materi.</li> </ul>

## 2.3 Prosedur Penelitian

Tahapan penelitian DBR (*Design-Based Research*) yang dikembangkan oleh Reeves dkk (2008) dengan model pengembangan IDIR yang terdiri dari empat tahapan sebagai berikut.

### 2.3.1 Tahap Identifikasi (*Identification*)

Tahapan ini dilakukan untuk mengidentifikasi masalah terkait penggunaan bahan ajar yang beredar pada peserta didik dan guru di sekolah, memperoleh informasi ketertarikan peserta didik terkait bahan ajar dan mengetahui materi yang sesuai untuk dikembangkan dalam bentuk bahan ajar elektronik. Tahap ini terdiri dari kegiatan berikut.

#### 1) Analisis Kurikulum

Materi yang akan dimuat dalam bentuk bahan ajar elektronik diperoleh dari wawancara kepada guru tentang pembelajaran IPBA dengan fokus wawancara mengarahkan pada materi tentang gunung berapi. Kemudian materi tersebut dianalisis pada kurikulum yang berlaku dengan meninjau kompetensi dasar.

## 2) Analisis Pembelajar

Penggunaan bahan ajar yang digunakan oleh guru dan peserta didik dilakukan dengan menyebarkan angket ketertarikan bahan ajar, identifikasi kecerdasan majemuk dan nilai-nilai karakter kepada peserta didik agar bahan ajar yang dibutuhkan sesuai dengan potensi dan minat peserta didik.

### 2.3.2 Tahap Pengembangan (*Development*)

Dalam tahap ini akan dihasilkan rancangan bahan ajar dalam bentuk produk bahan ajar elektronik. Perancangan ini dilakukan dengan mengacu pada hasil analisis yang dilakukan pada tahap identifikasi dalam penyusunan bahan ajar elektronik berorientasi kecerdasan majemuk dan nilai-nilai karakter. Dalam tahapan ini kerangka isi bahan ajar elektronik disusun berdasarkan kompetensi dasar tentang lapisan Bumi sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Hasil akhir yang diharapkan dari tahap ini adalah berupa *draft* bahan ajar elektronik materi gunung berapi berorientasi kecerdasan majemuk dan nilai-nilai karakter dalam bentuk pdf. Rancangan produk yang dibuat dimasukkan ke dalam aplikasi 3D PageFlip, aplikasi *platform* yang digunakan dalam pembuatan bahan ajar elektronik. Kegiatan yang dilakukan pada tahap pengembangan yaitu.

#### 1) Analisis Materi

Langkah pertama dalam penyusunan bahan ajar elektronik yaitu membuat cakupan materi yang akan disajikan dalam bahan ajar elektronik sesuai dengan kurikulum 2013 edisi revisi 2016 dan membuat daftar kesesuaian materi dengan dimensi kecerdasan majemuk dan nilai-nilai karakter. Penyusunan *draft* bahan ajar elektronik ini dibuat menggunakan aplikasi Microsoft Word dengan format doc. atau docx.

#### 2) Desain Awal

Desain awal yang dibuat dalam penelitian ini merupakan sketsa desain bahan ajar elektronik yang akan dikembangkan dengan berisi

konten-konten dalam bahan ajar elektronik. Tampilan dalam bahan ajar elektronik ini akan memuat teks, gambar, video, animasi dan simulasi. Selain itu, pada tahap ini *draft* bahan ajar elektronik akan mengalami pengeditan kalimat dan susunan kata yang disajikan serta pemilihan gambar, video, animasi dan simulasi yang ditampilkan. Pengeditan kalimat dan kata menggunakan aplikasi Microsoft Word sedangkan pengeditan gambar dengan bantuan CorelDraw dan pemilihan video, animasi dan simulasi diperoleh dari internet. Sketsa desain bahan ajar elektronik ini berfungsi sebagai dasar dalam mengembangkan tampilan bahan ajar elektronik agar dalam pembuatannya tetap teratur. Sketsa yang diperoleh akan dimuat dalam aplikasi *platform* 3D PageFlip. Kemudian sketsa tersebut juga akan dilakukan pengeditan di dalam aplikasi tersebut berupa tata letak halaman, tautan link, penambahan video, animasi dan simulasi serta pemilihan instrumen atau musik lainnya.

### 2.3.3 Tahap Siklus Berulang (*Iteration*)

Kegiatan yang dilakukan selanjutnya adalah merealisasikan rancangan produk yaitu melakukan uji lapangan Bahan Ajar Elektronik Materi Gunung Berapi (BAE MAGUPI) berorientasi kecerdasan majemuk dan nilai-nilai karakter yang mengacu pada tahap pengembangan dan refleksi. Langkah-langkah yang dilakukan dalam tahap pengembangan setelah dihasilkan produk yaitu.

#### 1) Validasi Ahli

Tahap ini bahan ajar elektronik akan divalidasi oleh para *reviewer*. Para *reviewer* akan memberikan penilaian dan masukan untuk bahan ajar.

#### 2) Uji Terbatas

Uji terbatas adalah tahap pengujian bahan ajar elektronik di sekolah dengan jumlah sampel yang terbatas, sebanyak 10 peserta didik yang diambil dari dua SMP berbeda dengan rincian masing-

masing 5 peserta didik. Pada tahap ini peserta didik akan diberikan angket keterbacaan dan respon penilaian bahan ajar elektronik. Selain itu, uji terbatas produk juga dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik pada materi bahan ajar. Oleh karena itu, peserta didik juga diberikan soal rumpang yang ada di akhir setiap bab yang merupakan rangkuman materi pada bab tersebut dari bahan ajar dengan rincian seorang peserta didik menjawab satu bab soal rumpang.

### 3) Uji Luas

Uji luas adalah tahap pengujian bahan ajar elektronik di sekolah setelah mengalami proses revisi dan masukan dari para *reviewer* dengan jumlah sampel sebanyak 40 peserta didik dengan rincian 5 peserta didik sekolah 1, 30 peserta didik dari sekolah 2 dan 5 peserta didik dari satu lembaga pendidikan. Pada tahap ini, peserta didik akan memperoleh instrumen yang sama dengan yang diberikan pada tahap uji terbatas untuk menilai keterbacaan dan respon penilaian bahan ajar elektronik serta mengetahui tingkat pemahaman peserta didik pada materi bahan ajar elektronik.

#### 2.3.4 Tahap Refleksi (*Reflection*)

Tahap ini merupakan tahap dimana peneliti mendiskusikan hasil penelitiannya ke ahli bidang, dosen, dan guru mata pelajaran. Tujuan dari diskusi ini juga untuk mendapatkan jawaban atas masalah yang terjadi selama proses penelitian. Setelah selesai semua tahapan di lapangan, peneliti merangkum keseluruhan hasil untuk direvisi menghasilkan produk akhir. Lalu, bahan ajar elektronik dapat digunakan sebagai sumber bacaan alternatif bagi peserta didik di sekolah setelah dilakukan revisi para *reviewer*.

#### 2.3.5 Tahap Refleksi (*Reflection*)

Tahap ini bahan ajar elektronik akan divalidasi oleh para *reviewer* bersamaan dengan uji terbatas. Hal-hal yang ditemukan di lapangan

selama uji terbatas menjadi masukan kepada *reviewer* dalam menilai bahan ajar elektronik. Para *reviewer* akan memberikan penilaian dan masukan, kemudian dilakukan tahap siklus berulang kepada peserta didik untuk uji luas. Pada tahap ini, bahan ajar elektronik digunakan sebagai sumber bacaan alternatif bagi peserta didik di sekolah setelah dilakukan revisi para *reviewer*.

## 2.4 Instrumen Penelitian

Agar diperoleh data yang dibutuhkan dalam penelitian maka digunakan alat pengumpul data (instrumen) yang sesuai. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini diberikan kepada peserta didik dan *reviewer* pada setiap tahapan penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini ditunjukkan oleh Tabel 3.2 berikut.

Tabel 3.2 Instrumen Penyusunan Bahan Ajar Elektronik

No	Tujuan	Jenis Instrumen	Sasaran
1	Mengkaji kecocokan materi pada kurikulum	Wawancara	Guru
2	Mengetahui identifikasi kecerdasan majemuk	Angket	Peserta didik
3	Mengetahui identifikasi nilai-nilai karakter	Angket	Peserta didik
4	Mengetahui ketertarikan bahan bacaan IPBA di sekolah	Angket	Peserta didik
5	Mengetahui keterbacaan dan respon penilaian BAE MAGUPI di sekolah	Angket	Peserta didik
6	Menilai tingkat pemahaman materi	Soal rumpang	Peserta didik
7	Menilai keterbacaan BAE MAGUPI dengan standar Puskurbuk	Angket	<i>reviewer</i>
8	Menilai konten bahan ajar elektronik terhadap dimensi kecerdasan majemuk	Penilaian skala 10	<i>reviewer</i>
9	Menilai konten bahan ajar elektronik terhadap nilai-nilai karakter	Penilaian skala 10	<i>reviewer</i>

## 2.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang diperoleh terletak pada validasi oleh ahli dan guru mata pelajaran IPA, serta pengumpulan data yang diperoleh setelah penggunaan produk oleh peserta didik. Sumber data dan bentuk data yang diperoleh ditunjukkan oleh Tabel 3.3 berikut.

Tabel 3.3 Teknik Pengumpulan Data

No	Partisipan	Instrumen dan Hasil
1	Reviewer	Instrumen yang diberikan: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Angket keterbacaan BAE MAGUPI dengan standar Puskurbuk.</li> <li>2. Angket penilaian konten bahan ajar elektronik terhadap dimensi kecerdasan majemuk.</li> <li>3. Angket penilaian konten bahan ajar elektronik terhadap nilai-nilai karakter.</li> </ol> Hasil yang diperoleh: <i>Draft</i> penilaian terhadap bahan ajar elektronik untuk direvisi serta catatan masukan perbaikan.
2	Guru	Wawancara terkait pembelajaran IPBA di sekolah dan kebutuhan buku bacaan IPA.s
3	Peserta Didik	Instrumen yang diberikan: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Angket identifikasi kecerdasan majemuk</li> <li>2. Angket identifikasi nilai-nilai karakter</li> <li>3. Angket ketertarikan bahan bacaan IPBA di sekolah</li> <li>4. Angket keterbacaan dan respon penilaian BAE MAGUPI di sekolah</li> <li>5. Soal rumpang untuk pemahaman materi</li> </ol> Hasil yang diperoleh: Data identifikasi kebutuhan peserta didik dalam dimensi kecerdasan majemuk dan nilai-nilai karakter yang akan dimuat dalam bahan ajar elektronik, data ketertarikan peserta didik terhadap bahan ajar di sekolah, data keterbacaan dan respon peserta didik terhadap bahan ajar elektronik dan tingkat pemahaman materi peserta didik.

## 2.6 Teknik Analisis Data

Berdasarkan pada data lembar penilaian yang diperoleh, akan diolah berdasarkan jenis data yang didapatkan dari instrumen yang digunakan. Data yang



diperoleh dari penelitian ini adalah data dari angket identifikasi kecerdasan majemuk, angket identifikasi nilai-nilai karakter, angket ketertarikan bahan bacaan IPBA di sekolah, angket keterbacaan dan respon peserta terhadap BAE MAGUPI dan angket tingkat pemahaman konsep dengan soal rumpang dari peserta didik. Sedangkan dari para *reviewer* diperoleh data berupa angket keterbacaan BAE MAGUPI dengan standar Puskurbuk serta penilaian kesesuaian konten bahan ajar elektronik terhadap dimensi kecerdasan majemuk dan nilai-nilai karakter. Secara umum, analisis data dilakukan untuk menyusun bahan ajar elektronik dan memperbaikinya menjadi lebih baik. Dilihat dari data yang ada, data terbagi menjadi dua, yaitu data informasi dan data lapangan. Data informasi diperoleh dari hasil wawancara dengan guru mata pelajaran, angket identifikasi kecerdasan majemuk dan nilai-nilai karakter serta ketertarikan bahan bacaan IPBA di sekolah. Data informasi digunakan pada tahap pengembangan untuk menyusun bahan ajar elektronik yang dibutuhkan.

Data identifikasi kecerdasan majemuk digunakan sebagai patokan dimensi kecerdasan majemuk yang disajikan pada bahan ajar elektronik. Instrumen identifikasi kecerdasan majemuk berupa angket yang diadopsi dari angket rancangan Chapman dkk. (2005) yang diterjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia dan modifikasi menjadi delapan kecerdasan. Analisis data yang digunakan seperti pada Tabel 3.4 sebagai berikut:

Tabel 3.4 Skala Penilaian Angket Identifikasi Kecerdasan Majemuk

<b>Respon</b>	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Sangat Setuju
<b>Skala</b>	1	2	3	4
<b>Identifikasi Rekapitulasi</b>	Sangat Kurang	Kurang	Baik	Sangat Baik

Chapman dkk. (2005)

Data identifikasi nilai-nilai karakter digunakan sebagai patokan persebaran nilai-nilai karakter yang ada dalam suatu materi yang akan disajikan pada bahan ajar elektronik. Dalam instrumen identifikasi nilai-nilai karakter terdapat pernyataan pada setiap nilai karakter, yang disertai dengan ungkapan “ya” atau “tidak”. Perolehan skor berkisar 0-1, 1 untuk ungkapan yang dipilih dan 0 untuk

ungkapan tidak dipilih. Perolehan nilai yang terkumpul dijumlahkan pada setiap karakternya. Cara menghitung rata-rata penilaiannya yaitu:

$$INK = \frac{\Sigma \text{Jumlah Kemunculan Nilai} - \text{nilai Karakter}}{\text{Jumlah Penilai}} \times 100\%$$

Keterangan:

INK = Identifikasi Nilai-nilai Karakter Peserta Didik

Berikut ini tabel 3.5 merupakan interpretasi identifikasi nilai-nilai karakter diri peserta didik dari Rochman (2016):

Tabel 3.5 Interpretasi Identifikasi Nilai-nilai Karakter

Nilai (%)	Interpretasi
0-20	Sangat Kurang
21-40	Kurang
41-60	Cukup
61-80	Baik
81-100	Sangat Baik

Rochman (2016)

Angket ketertarikan bahan ajar peserta didik dan wawancara guru terhadap IPBA dalam penelitian ini diolah menggunakan presentase 0-100% untuk setiap butir pernyataan. Dalam angket ketertarikan bahan ajar terdapat pilihan jawaban dari setiap pernyataan dengan ungkapan “ya” atau “tidak”. Perolehan skor berkisar 0-1, 1 untuk ungkapan yang dipilih dan 0 untuk ungkapan tidak dipilih. Cara menghitung rata-rata penilaiannya yaitu:

$$NKBA = \frac{\Sigma \text{Jumlah Respon Ketertarikan terhadap Bahan Ajar}}{\text{Jumlah Pernyataan}} \times 100\%$$

Keterangan:

NKBA = Nilai Ketertarikan terhadap Bahan Ajar

Berikut ini tabel 3.6 merupakan interpretasi ketertarikan peserta didik terhadap bahan ajar dari Rochman (2016):

Tabel 3.6 Interpretasi Ketertarikan terhadap Bahan Ajar

Nilai (%)	Interpretasi
0-20	Sangat Kurang
21-40	Kurang
41-60	Cukup

61-80	Baik
81-100	Sangat Baik

Rochman (2016)

Sedangkan data lapangan diperoleh saat tahap siklus berulang dengan menggunakan angket keterbacaan dan respon bahan ajar elektronik yang diberikan kepada peserta serta pemberian soal rumpang dan penilaian bahan ajar elektronik dengan standar Puskurbuk serta kesesuaian konten bahan ajar terhadap dimensi kecerdasan majemuk dan nilai-nilai karakter yang diberikan kepada *reviewer*. Data yang diperoleh dari tahap ini akan diarahkan untuk merekonstruksi teks dan desain bahan ajar elektronik yang membuat peserta didik lebih mudah memahami konsep yang ada dalam bahan ajar elektronik. Angket keterbacaan dan respon peserta didik terhadap bahan ajar elektronik tersebut dibuat dalam skala Likert dengan redaksi pernyataan seperti pada Tabel 3.7.

Tabel 3.7 Skala Penilaian Angket Keterbacaan dan Respon Peserta Didik terhadap Bahan Ajar

<b>Pilihan Respon</b>	Tidak Tertarik	Biasa Saja	Tertarik	Sangat Tertarik
	Tidak Penting	Biasa Saja	Penting	Sangat Penting
	Tidak Menarik	Biasa Saja	Menarik	Sangat Menarik
	Sangat Banyak	Banyak	Sedikit	Tidak Ada
	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Sangat Setuju
	Sangat Sulit	Sulit	Mudah	Sangat Mudah
	Sangat Tidak Baik	Tidak Baik	Baik	Sangat Baik
	Sangat Tidak Layak	Tidak Layak	Layak	Sangat Layak
<b>Skala</b>	1	2	3	4
<b>Keterangan</b>	Sangat Kurang	Kurang	Baik	Sangat Baik

Berikut Tabel 3.8 merupakan klasifikasi tingkat keterbacaan dan respon peserta didik terhadap bahan ajar dari Rochman (2016):

Tabel 3.8 Klasifikasi Tingkat Keterbacaan dan Respon Bahan Ajar

<b>Tingkat Keterbacaan dan Respon Bahan Ajar</b>	<b>Kurang</b>	<b>Sedang</b>	<b>Tinggi</b>
<b>Skor</b>	Skor < 40%	40% < Skor < 60%	Skor > 60%
<b>Keterangan</b>	Rendah (kategori sulit)	Sedang (kategori instruksional)	Tinggi (kategori mandiri)

Rochman (2016)

Teknik uji rumpang adalah metode untuk mengukur keterbacaan suatu bacaan. Oleh karena itu, teknik uji rumpang sangat cocok digunakan dalam penelitian yang menghasilkan produk berupa bahan ajar. Metode yang dikemukakan oleh Taylor (1953) ini menjelaskan kecenderungan manusia untuk menyempurnakan suatu pola yang tidak lengkap menjadi kesatuan yang utuh. Langkah-langkah untuk mengolah data hasil uji rumpang sebagai berikut:

1. Memeriksa kesesuaian jawaban yang dikerjakan peserta didik dengan kunci jawaban yang telah dibuat.
2. Menghitung skor total yang diperoleh peserta didik dengan menjumlahkan skor masing-masing soal.
3. Mengolah skor yang diperoleh dalam bentuk presentase, digunakan rumus sebagai berikut:

$$q = \frac{y}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

- q = presentase peserta didik yang menjawab soal benar  
 y = jumlah jawaban peserta didik yang benar  
 n = jumlah keseluruhan soal

Berikut ini Tabel 3.9 merupakan tabulasi penafsiran hasil soal rumpang terhadap tingkat pemahaman peserta didik:

Tabel 3.9 Tabulasi Penafsiran Soal Rumpang

<b>Presentase</b>	<b>Tingkat Pemahaman</b>
61-100%	Tinggi
41-60%	Sedang
0-40%	Rendah

Taylor (1953)

Untuk validasi, diperoleh data validasi dari setiap *reviewer* berupa hasil penilaian bahan ajar elektronik dengan standar Puskurbuk (2011) yang akan dianalisis dengan poin penilaian seperti Tabel 3.10 sebagai berikut.

Tabel 3.10 Poin Penilaian Validasi Bahan Ajar Elektronik

Kurang Sekali		Kurang			Baik		Baik Sekali		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Puskurbuk (2011)

Kesesuaian konten bahan ajar terhadap dimensi kecerdasan majemuk dan nilai-nilai karakter yang diberikan kepada *reviewer* juga menjadi rujukan dalam perbaikan bahan ajar elektronik. Dalam instrumen kesesuaian konten bahan ajar terhadap dimensi majemuk dan nilai-nilai karakter terdapat pernyataan yang disertai dengan ungkapan “ya” atau “tidak”. Perolehan skor berkisar 0-1, 1 untuk ungkapan ya dan 0 untuk ungkapan tidak. Perolehan nilai yang terkumpul dijumlahkan pada setiap pernyataan. Cara menghitung rata-rata penilaiannya yaitu:

$$NKKM = \frac{\Sigma \text{Jumlah Kesesuaian Kecerdasan Majemuk}}{\text{Jumlah Pernyataan}} \times 100\%$$

$$NNK = \frac{\Sigma \text{Jumlah Kesesuaian Nilai – nilai Karakter}}{\text{Jumlah Pernyataan}} \times 100\%$$

Keterangan :

NKKM = Nilai Kesesuaian Konten Bahan Ajar dengan Kecerdasan Majemuk

NNK = Nilai Kesesuaian Konten Bahan Ajar dengan Nilai-nilai Karakter

Berikut ini Tabel 3.11 merupakan analisis kesesuaian konten bahan ajar elektronik terhadap dimensi kecerdasan majemuk dan nilai-nilai karakter:

Tabel 3.11 Interpretasi Kesesuaian Konten Bahan Ajar Elektronik dengan Dimensi Kecerdasan Majemuk dan Nilai-nilai Karakter

Nilai (%)	Interpretasi
0-20	Sangat Kurang
21-40	Kurang
41-60	Cukup
61-80	Baik
81-100	Sangat Baik