

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan suatu produk bahan ajar berbasis multimedia interaktif, oleh karena itu metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode penelitian pengembangan. Adapun jenis penelitian pengembangan yang digunakan ialah *Design and Development (D&D)*. Menurut Richey (2009) metode penelitian D&D ini adalah metode penelitian yang sistematis mengenai desain, pengembangan dan proses evaluasi yang berkaitan dengan produk dan perangkat instruksional maupun non instruksional yang baru maupun pengembangan yang sudah ada. Menurut Gay, Millis dan Airasian (dalam Inra, 2019) tujuan utama penelitian dan pengembangan ialah membuat atau mengembangkan produk-produk yang akan digunakan di sekolah-sekolah. Menurut Setyosari (2013) pengembangan dalam penelitian pengembangan dapat berupa proses, produk dan rancangan. D&D dapat diartikan suatu proses yang sistematis untuk mendesain, atau mengembangkan serta mengevaluasi dengan tujuan membangun (menciptakan) produk atau alat yang digunakan dalam pembelajaran.

Sejalan dengan Borg & Gall (2003) menyatakan bahwa penelitian pengembangan adalah penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan pada aspek pendidikan. Senada juga yang dinyatakan oleh Gay (dalam Ardilla, 2017) bahwa penelitian pengembangan bukan untuk menciptakan teori atau menguji teori melainkan untuk mengembangkan produk-produk yang efektif untuk digunakan di sekolah.

Berdasarkan desain penelitian tersebut maka dalam penelitian ini digunakan desain penelitian D&D yang bertujuan untuk menciptakan suatu produk bahan ajar berbentuk multimedia interaktif yang diperuntukkan sebagai pendukung proses pembelajaran. Produk bahan ajar yang akan didesain dan dikembangkan oleh peneliti yaitu modul berbentuk buku digital (*flipbook*) yang bermuatan materi penerapan Pancasila di kelas 5 SD pada tema 5 subtema 1 pembelajaran ke-3. Dengan proses pengolahan data secara deskriptif untuk menyajikan hasil dari penelitiannya.

3.2 Prosedur Penelitian

Menurut Setyosari (dalam Inra, 2019) penelitian pengembangan memiliki banyak model yang digunakan, salah satunya ialah model *procedural* yang merupakan model deskriptif yang menggambarkan alur atau langkah-langkah prosedural yang akan dilakukan peneliti untuk menghasilkan produk tertentu. Cakupan proses desain penelitian D&D yang dilakukan yakni sebagai suatu analisis, perencanaan, mendesain, dan mengembangkan serta mengevaluasi suatu produk atau model. *D&D Research* memiliki karakteristik, yaitu:

- a. Menghasilkan produk dalam bentuk artefak
- b. Produk yang dihasilkan melalui proses penelitian (uji coba).

Implementasi *D&D Research* melalui tiga tahapan yang digambarkan sebagai berikut :



Gambar 3. 1 Prosedur D&D Research (Inra, 2019)

Rancangan D&D pada penelitian ini yaitu berdasarkan:

- a. *Market/Customers* (potensi masalah/kebutuhan);
- b. *Production* (Menghasilkan rancangan produk);
- c. *Design and Development* (Rancangan prosedur pengembangan).

Berikut penjabaran dari pernyataan diatas :



Gambar 3. 2 Implementasi D&D (Inra, 2019)

Rancangan penelitian pada gambar di atas merupakan garis besar penelitian D&D (*Design and Development*) secara umum. Oleh karena itu, guna lebih memperjelas prosedur penelitian D&D pada penelitian ini, maka peneliti mengadaptasi prosedur pengembangan media/bahan ajar dari Darmawan (2012) yang terdiri dari tahapan sebagai berikut.

a. Analisis kebutuhan

Pada tahap ini peneliti mengumpulkan analisis kebutuhan dengan melakukan studi pendahuluan yang terdiri dari studi literatur dan studi lapangan. Studi literatur berarti kegiatan pencarian informasi-informasi penting tentang multimedia interaktif, pemahaman PPKn, pendekatan dan pencarian strategi penyelesaian yang akan diimplementasikan pada permasalahan yang ada untuk dipakai sebagai dasar pembuatan produk. Studi lapangan merupakan kegiatan yang bertujuan untuk memperoleh data yang menggambarkan tentang suatu masalah, keadaan dan gejala di lapangan yang disesuaikan dengan kebutuhan kurikulum, lembaga pendidikan (sekolah), siswa, dan model pembelajaran yang digunakan.

b. Identifikasi Materi

Pada tahap ini suatu produk yang dirancang berdasarkan materi yang dibutuhkan yaitu materi tentang penerapan Pancasila pada pembelajaran PPKn di SD kelas V. Peneliti melakukan identifikasi materi yang mencakup kompetensi dasar pembelajaran, tujuan pembelajaran, pokok materi, pokok bahasan, format bahan ajar dan media. Adapun rincian materi pada *flipbook* Pancasila ini terdiri dari pengertian pancasila, makna simbol-simbol pancasila, makna sila-sila pancasila, kandungan nilai-nilai Pancasila, penerapan nilai-nilai pancasila di kehidupan sehari-hari serta profil pelajar pancasila.

c. Menentukan Model Pembelajaran

Pada tahap ini peneliti menentukan model pembelajaran, model tersebut didasarkan pada analisis karakteristik materi dan tujuan yang ingin dicapai. Menurut Darmawan (2012) model pembelajaran multimedia interaktif dikelompokkan menjadi empat. Bila bahan ajar ditujukan untuk menyelesaikan soal-soal latihan maka menggunakan model *drill* dan *practice*. Bila bahan ajar ditujukan untuk pemahaman materi secara menyeluruh maka menggunakan model *tutorial*. Bila bahan ajar ditujukan untuk mengetahui detail proses, mekanisme, alur, sistem kerja, yang perlu visualisasi berupa simulasi dengan animasi/video maka menggunakan model simulasi. Bila bahan ajar yang disajikan cenderung bersifat gamifikasi atau permainan maka model yang digunakan adalah model games. Adapun dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model *drill*, *tutorial* dan *games*.

d. Membuat desain format produk awal

Pada tahap ini peneliti merancang alur dalam program bahan ajar *flipbook* yang dibuat menggunakan simbol-simbol dalam desain *flowchart* dan *storyboard* atau naskah petunjuk belajar serta isi dari materi yang akan dibuat.

e. Pengumpulan bahan multimedia

Pada tahap ini peneliti mengumpulkan semua bahan-bahan multimedia yang dibutuhkan mulai dari teks, gambar, audio, animasi maupun video. Fungsi dari format media ini yaitu untuk memperjelas suatu konten materi atau intruksi dari suatu bahan ajar buku digital, memperindah tampilan serta membuat buku digital praktis dan menarik untuk digunakan.

f. Pemrograman

Tahap utama dalam membuat buku digital multimedia interaktif adalah pemrograman yaitu proses menggabungkan berbagai bahan elemen-elemen multimedia yang sesuai dengan materi ajar berdasarkan alur pada *flowchart* dan *storyboard* sehingga menjadi multimedia interaktif yang siap dikonversi ke dalam bentuk aplikasi.

g. *Finishing*

Tahap akhir ini merupakan tahap dimana keseluruhan pembuatan produk yang telah mengalami proses pemrograman dikonversi ke dalam file aplikasi tertentu (APK dan pdf) supaya mampu diakses dan digunakan pada perangkat desktop dan android.

h. Uji Coba Ahli

Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba produk berupa uji validasi kepada ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. Tujuan dilakukannya validasi ini adalah untuk mengetahui sejauh mana kelayakan bahan ajar untuk diujicobakan kepada siswa dan guru dari sudut pandang para ahli.

i. Revisi Akhir

Setelah mendapatkan hasil validasi dari para ahli, tahap selanjutnya ialah merevisi produk sesuai saran dan masukan yang diterima dari para ahli.

j. Uji Coba Partisipan

Setelah produk direvisi, produk diujicobakan kepada siswa dan guru kelas

5. Tujuan diadakannya uji coba ini adalah untuk mengetahui tingkat kelayakan produk sebagai bahan ajar untuk siswa dan guru dalam pembelajaran.

3.3 Lokasi dan Partisipan Penelitian

Partisipan penelitian ini ialah siswa dan guru kelas V di salah satu Sekolah Dasar di Kecamatan Cileunyi, Desa Cibiru Hilir, Kecamatan Cileunyi, Kabupaten Bandung, Provinsi Jawa Barat.

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini ialah kuisisioner/angket dan wawancara. Berikut merupakan jabaran data serta teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan bahan ajar buku digital multimedia *flipbook* pancasila ini:

Tabel 3. 1 Data dan Teknik yang Digunakan

| No | Data | Instrumen Penelitian | Teknik Pengumpulan Data |
|----|------------------------------------------------------------------|------------------------------------------|---------------------------------------------------------|
| 1. | Validasi Bahan Ajar <i>Flipbook</i> Pancasila | Angket Validasi | <i>Judgement/Expert Review</i> |
| 2. | Respon Guru dan Siswa terhadap Bahan Ajar Buku Digital Pancasila | 1. Angket Respon 2. Pedoman Wawancara | 1. Angket pernyataan dalam skala likert 2. Wawancara |

Instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini berupa angket yang dibagi menjadi beberapa bagian yaitu;

1. Angket Uji Kelayakan untuk Ahli Materi,
2. Angket Uji kelayakan untuk Ahli Media,
3. Angket Uji Kelayakan dari segi Bahasa oleh Ahli Bahasa,
4. Angket Respon untuk Siswa dan Guru.
5. Pedoman Wawancara untuk Guru
6. Pedoman Wawancara untuk Siswa

Adapun penjabaran dari setiap instrumen dan teknik pengumpulan data, yaitu:

1. Angket

Menurut Arikunto (2010) angket atau kuesioner merupakan susunan pertanyaan tertulis yang ditujukan untuk memperoleh data informasi dari responden terhadap persoalan yang diketahui dan berhubungan dengan penelitian. Angket yang digunakan peneliti didapat dari beberapa rujukan penelitian sejenis yang sebelumnya telah dilakukan. Diantaranya dari Inra (2018), dan dari BSNP (2008) yang selanjutnya diadaptasi sesuai kebutuhan menjadi beberapa bagian:

- a. Lembar Angket Validasi Materi, lembar angket ini diisi oleh ahli materi guna mengetahui kelayakan dari segi materi yang disampaikan dalam bahan ajar yang telah dikembangkan.

Tabel 3. 2 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

| Aspek | Indikator | Item Pernyataan |
|----------------------|-------------------------------------------|----------------------------------------------------------------|
| Aspek Isi/ Materi | Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar | Ketepatan materi dengan indikator capaian kompetensi |
| | | Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran |
| | Keakuratan | Keakuratan konsep |
| | | Ketepatan konten nilai-nilai pancasila |
| | | Kesesuaian contoh-contoh penerapan dalam kehidupan sehari-hari |
| | | keakuratan gambar, audio dan video |
| | Keruntutan konsep | Tingkat kesulitan materi |
| | | Relevansi setiap unit-unit dalam <i>flipbook</i> |
| | | Kesesuaian dengan jenjang materi SD Kelas V |
| | | Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik kelas V |
| Aspek Penyajian | Pendukung penyajian | Contoh-contoh soal latihan |

| Aspek | Indikator | Item Pernyataan |
|-----------------|----------------------------|-----------------------------------------------------|
| Aspek Penyajian | Mendorong rasa ingin tahu | Mendorong rasa ingin tahu peserta didik |
| | Keterlibatan peserta didik | Interaktivitas <i>flipbook</i> dengan peserta didik |

- b. Lembar Angket Validasi Media, angket ini diisi oleh ahli media guna mengetahui kelayakan semua elemen media pembelajaran dalam bahan ajar berbentuk buku digital yang dikembangkan dengan melihat dari segi efektifitas, alur pembelajaran dan desain yang ditampilkan dalam bahan ajar multimedia ini.

Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media

| Aspek | Indikator | Item Pernyataan |
|-----------------|----------------------------------|------------------------------------------------------------------|
| Kualitas Teknis | Kebergunaan (<i>Usability</i>) | Membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran |
| | | Mempermudah siswa memahami materi pembelajaran |
| | | Media mudah digunakan kapan dan dimana saja |
| | Keterbacaan | Huruf dapat dibaca dengan jelas |
| | | Ukuran huruf sesuai |
| | | Komposisi warna huruf |
| Kualitas Desain | Desain Sampul <i>Flipbook</i> | Tata letak |
| | | Ketepatan dalam pemilihan warna |
| | | Keseuaian gambar ilustrasi |
| | | Ketepatan pemilihan ukuran dan jenis huruf |
| | | Proporsi warna sesuai |
| | | Keseimbangan tata letak teks dan media (gambar, audio dan video) |
| | | Pilihan warna menarik |

| Aspek | Indikator | Item Pernyataan |
|-------|-----------------------------------------|--------------------------------------------|
| | Desain Ilustrasi Isi <i>Flipbook</i> | Proporsi warna sesuai |
| | | Kesesuaian ukuran huruf |
| | | Pemilihan jenis huruf |
| | | Kesesuaian <i>background</i> dengan cerita |
| | | Ilustrasi gambar menarik bagi siswa |

- c. Lembar Angket Validasi Ahli Bahasa, angket ini diisi oleh ahli bahasa guna menilai kelayakan dari segi kesesuaian dengan kaidah bahasa dan karakteristik siswa.

Tabel 3. 4 Kisi-kisi Instrumen Ahli Bahasa Indonesia

| Aspek | Item Pernyataan |
|-----------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| Penggunaan bahasa | Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia |
| | Keefektifan kalimat |
| | Konsistensi penggunaan istilah dan lambang ekspresi |
| | kejelasan makna kalimat |
| | Kejelasan instruksi |
| Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik | Kesesuaian penggunaan bahasa dengan perkembangan intelektual peserta didik kelas V SD |
| | Kesesuaian penggunaan bahasa dengan perkembangan emosional peserta didik kelas V SD |

- d. Lembar Angket Guru, angket ini diisi oleh guru guna untuk mengetahui tanggapan dan penilaian dari guru selaku konsumen yang menggunakan buku digital ini sebagai bahan ajar. Angket wawancara diberikan untuk melihat respon konsumen serta untuk mendapatkan saran dan masukan dari pengguna media Buku Digital dalam Pembelajaran PPKn Penerapan Pancasila.

Tabel 3. 5 Kisi-kisi Angket Respon Guru

| Aspek | Item Pernyataan |
|-----------------------------|-----------------------------------------------------------------|
| Materi | Kesesuaian dengan kompetensi dasar dan indikator |
| | Kesesuain dengan tujuan pembelajaran |
| | Kesesuaian penggunaan bahasa dengan karakteristik peserta didik |
| | Keruntutan materi |
| | Kejelasan penyampaian materi |
| | Kemudahan memahami materi |
| | Kemenarikan penyampaian materi |
| Desain | Kemenarikan tampilan <i>flipbook</i> |
| | Kejelasan huruf |
| | Kesesuaian ukuran huruf |
| Penggunaan elemen pendukung | Kesesuaian gambar |
| | Kesesuaian ilustrasi |
| | Kesesuaian media audio |
| | Kesesuaian media video |
| Implementasi | Kemudahan menggunakan <i>flipbook</i> |
| | Keterlibatan peserta didik (interaktivitas <i>flipbook</i>) |
| | Kelayakan <i>flipbook</i> sebagai bahan ajar |

- e. Lembar Angket Siswa, angket ini diisi oleh siswa guna untuk mengetahui tanggapan dan penilaian dari siswa terhadap bahan ajar yang dikembangkan.

Tabel 3. 6 Kisi-kisi Angket Respon Siswa

| Aspek | Item Pernyataan |
|----------------|---------------------------------|
| Isi/ Materi | Kejelasan penyampaian materi. |
| | Kemenarikan penyampaian materi. |
| | Kemudahan memahami materi. |
| | Kemampuan menjawab soal latihan |
| Media | Tampilan <i>flipbook</i> |

| Aspek | Item Pernyataan |
|-------|---------------------------------------------------|
| Media | Kemenarikan <i>flipbook</i> |
| | Keterbacaan huruf pada <i>flipbook</i> |
| | Kenyamanan menggunakan <i>flipbook</i> |
| | Tombol/fitur pada <i>flipbook</i> dapat berfungsi |
| | Tingkat kemudahan menggunakan <i>flipbook</i> |

2. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu cara yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian. Wawancara merupakan kegiatan yang dilakukan oleh dua pihak atau lebih yaitu pewawancara dan terwawancara atau narasumber, dimana pewawancara mengajukan beberapa pertanyaan yang akan dijawab oleh terwawancara atau narasumber (Moleong, 2010). Pada penelitian ini, jenis wawancara yang digunakan adalah wawancara berstruktur. Wawancara berstruktur berisi sejumlah pertanyaan yang akan ditanyakan kepada narasumber dengan pertanyaan yang telah direncanakan sebelumnya atau dalam arti lain wawancara dengan jenis ini memiliki pedoman dalam pelaksanaannya (Rachmawati, 2007). Adapun rincian kisi-kisi pedoman wawancara untuk guru dan siswa dijabarkan sebagai berikut.

a. Pedoman Wawancara untuk Guru

Wawancara guru dilakukan pada saat pra pendahuluan dan juga pasca uji coba produk. Berikut ini item pedoman wawancara untuk guru pada saat pra pendahuluan.

- 1) Bahan ajar apa saja yang ibu gunakan dalam pembelajaran PPKn khususnya pada materi pancasila?
- 2) Media apa saja yang ibu gunakan dalam pembelajaran PPKn khususnya pada materi pancasila?
- 3) Bagaimana metode yang biasa ibu gunakan dalam pembelajaran pancasila?

Kemudian berikut pedoman wawancara untuk guru pada saat uji coba produk sudah dilalui.

Tabel 3. 7. Pedoman Wawancara Guru

| Aspek | Item Pertanyaan |
|------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Isi/Materi | Menurut ibu/bapak sudah sesuaikah <i>flipbook</i> pancasila ini dengan tujuan pembelajaran? |
| | Bagaimana pendapat ibu mengenai kedalaman materi pada <i>flipbook</i> pancasila ini? |
| | Bagaimana pendapat ibu/bapak mengenai keruntutan dan kejelasan sajian materi pada <i>flipbook</i> pancasila ini? |
| Isi/Materi | Bagaimana kesesuaian <i>flipbook</i> pancasila ini dari segi bahasa? Apakah menurut ibu/bapak ini sudah cocok dengan karakteristik peserta didik? |
| Sajian <i>Flipbook</i> | Menurut ibu/bapak apakah desain tampilan <i>flipbook</i> pancasila ini menarik? |
| | Bagaimana kejelasan huruf pada <i>flipbook</i> pancasila? |
| | Bagaimana pendapat ibu tentang seluruh elemen yang ada pada <i>flipbook</i> pancasila mulai dari teksnya, kuisnya, media gambar, audio dan video? |
| Implementasi | Apakah penggunaan <i>flipbook</i> pancasila ini mudah? |
| | Layakkah <i>flipbook</i> pancasila ini digunakan dalam pembelajaran? |
| | Menurut ibu sejauh mana <i>flipbook</i> pancasila ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa? |

b. Pedoman Wawancara untuk Siswa

Sama halnya dengan wawancara terhadap guru, wawancara terhadap siswa pun dilakukan dalam dua waktu, yakni saat pra pendahuluan dan pasca uji coba. Berikut daftar pertanyaan pra pendahuluan untuk siswa.

- 1) Bahan ajar apa saja yang biasa digunakan oleh gurumu saat pembelajaran PPKn?
- 2) Media apa saja yang biasa digunakan oleh gurumu saat pembelajaran PPKn?
- 3) Seberapa sering penggunaan bahan ajar atau media pembelajaran digital dalam pembelajaran PPKn?
- 4) Tahukah kamu mengenai profil pelajar pancasila?

Kemudian berikut ini pedoman wawancara pasca uji coba produk *flipbook* Pancasila untuk siswa pada tabel 3.8.

Tabel 3. 8. Pedoman Wawancara Siswa

| Aspek | Item Pertanyaan |
|------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Isi/Materi | Apakah materi yang disajikan dalam <i>flipbook</i> pancasila ini dapat kamu pahami dengan baik? |
| | Bagaimana penyampaian materinya menurutmu? apakah menarik? |
| | Bagaimana kemampuanmu dalam menjawab soal-soal kuisnya? Lebih banyak jawaban salah atau benar? |
| Sajian <i>Flipbook</i> | Bagaimana tampilan desain <i>flipbook</i> pancasila ini menurutmu? |
| Sajian <i>Flipbook</i> | Bagaimana kejelasan huruf dan ukuran huruf <i>flipbook</i> pancasila ini menurutmu? |
| Implementasi | Apakah penggunaan <i>flipbook</i> pancasila ini mudah? |
| | Apa kendala yang kamu alami dalam penggunaan <i>flipbook</i> pancasila ini? |
| | Menurut ibu sejauh mana <i>flipbook</i> pancasila ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa? |
| | Secara keseluruhan bagaimana pendapatmu tentang <i>flipbook</i> pancasila yang dapat menyajikan teks, gambar, video, audio dan kuis dalam satu paket? |

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrumen kuisisioner/angket dan wawancara. Instrumen digunakan peneliti untuk menghimpun dan memperoleh data yang valid mengenai kelayakan Bahan Ajar Buku Digital ini. Pernyataan yang terdapat dalam angket lembar validasi ahli materi, media dan bahasa menggunakan skala likert. Jawaban dikategorikan Sangat Baik, baik, Kurang Baik, dan Sangat Kurang.

Data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah:

- a. Metode pengumpulan data untuk penilaian kualitas oleh Validator Ahli
 - 1) Data Kualitatif berupa nilai kategori yaitu SB (Sangat Baik), B (Baik), K (Kurang), dan SK (Sangat Kurang).
 - 2) Data Kuantitatif berupa Skor penilaian SB = 4, B = 3, K= 2 dan SK = 1.

- b. Metode pengumpulam data untuk penialian oleh guru dan siswa
- 1) Data Kualitatif berupa deskripsi hasil wawancara dan nilai dari pengisian angket dengan kategori SB (Sangat Baik), B (Baik), K (Kurang), dan SK (Sangat Kurang).
 - 2) Data Kuantitatif berupa Skor penilaian SB = 4, B = 3, K= 2 dan SK = 1.

Tabel 3. 9 Skoring Berdasarkan Skala Likert

| Sangat Baik | Baik | Kurang | Sangat Kurang |
|-------------|------|--------|---------------|
| 4 | 3 | 2 | 1 |

3.6 Analisis Data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik analisis data dengan Analisis Deskriptif Kuantitatif & Kualitatif, dimana data yang dianalisis merupakan data hasil validasi ahli materi, ahli media dan bahasa. Proses Uji kelayakan tersebut menggunakan alat angket berupa angka skor yang disebut Skala Linkert kemudian dianalisis melalui perhitungan presentase rata-rata dari setiap bagian angket. Skor yang didapat dari pertanyaan setiap angket dijumlahkan lalu dirubah kedalam bentuk presentase dengan membagi kepada skor ideal dari setiap masing-masing angket dengan menggunakan rumus berikut:

$$Ps = \frac{S}{N} \times 100\%$$

Ps = Presentase

S = Jumlah Skor yang didapat

N = Jumlah Skor Ideal

Kemudian hasil skor yang didapat dari perhitungan tersebut dirubah menjadi bentuk kualitatif dengan mengacu kpada kriteria interpretasi skor menurut Arikunto & Safruddin (2009) yang termuat dalam tabel 3.10.

Tabel 3. 10 Interpretasi Kelayakan Produk

| Skor Rata-rata (%) | Kategori |
|--------------------|--------------|
| 0-20 | Tidak Layak |
| 21-40 | Kurang Layak |
| 41-60 | Cukup Layak |
| 61-80 | Layak |
| 81-100 | Sangat Layak |

3.7 Penyajian Data

Data disajikan dalam bentuk deskriptif kualitatif yang diperoleh melalui angket dan wawancara, yang kemudian diolah sedemikian rupa hingga didapat data kualitatif dengan kategori Tidak Layak, Kurang Layak, Layak, dan Sangat Layak. Data akan disajikan dalam bentuk tabel diikuti teks narasi (deskripsi) hasil wawancara pada respon guru dan siswa.

3.8 Penarikan Kesimpulan

Kesimpulan dibuat dengan menjawab rumusan masalah yang telah peneliti rumuskan dengan mempertimbangkan juga proses dan hasil penelitian. Kesimpulan penelitian juga tentunya menguak kelayakan Bahan Ajar *Flipbook* Pancasila.