

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian yang digunakan adalah penelitian desain dan pengembangan (*Design and Development*). Penelitian desain dan pengembangan merupakan studi sistematis yang meliputi perancangan, pengembangan dan evaluasi yang bertujuan untuk membuat suatu produk, alat, model baru ataupun mengembangkan sesuatu yang sudah ada sehingga dapat digunakan pada saat proses pembelajaran (Richey dan Klein, 2007). Namun terdapat dua kriteria dalam penelitian desain dan pengembangan, yaitu penelitian desain dan pengembangan model serta penelitian desain dan pengembangan produk yang memiliki beberapa perbedaan dan dapat dilihat pada Tabel 3.1 berikut (Richey dan Klein, 2007:269).

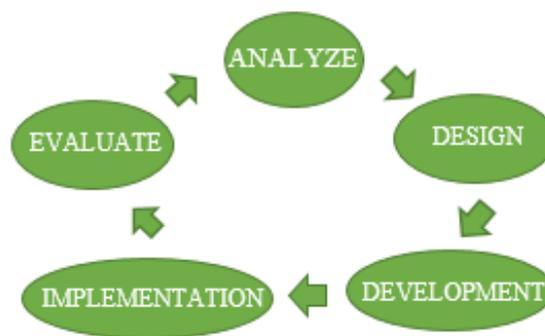
Tabel 3.1. Perbedaan Penelitian Desain dan Pengembangan Model dengan Produk

Aspek	Desain dan Pengembangan Model	Desain dan Pengembangan Produk
Penekanan	Penelitian tentang pengembangan, validasi dan penggunaan sebuah model.	Penelitian tentang desain dan pengembangan pada produk-produk tertentu.
<i>Outcome</i>	Desain baru dan pengembangan prosedur atau model serta kondisi yang dapat memfasilitasi penggunaannya.	Mendapatkan pengetahuan dari pengembangan produk yang spesifik dan menganalisis kondisi yang memfasilitasi penggunaan produk yang berhasil.
Kesimpulan	Bersifat generalisasi dan dapat digunakan dalam berbagai kondisi.	Bersifat spesifik sesuai dengan konteks yang dikaji diawal.

Berdasarkan Tabel 3.1, penelitian pengembangan yang dilaksanakan peneliti termasuk ke dalam penelitian desain dan pengembangan produk karena penelitian ini akan lebih berfokus pada perancangan dan pengembangan produk bahan ajar berbasis *e-book* pada materi keragaman rumah adat di Indonesia. Produk bahan ajar berbasis *e-book* ini merupakan salah satu bahan ajar yang difungsikan untuk materi IPS kelas IV sekolah dasar dengan sajian hasil penelitian berupa metode deskriptif kualitatif.

3.2 Prosedur Penelitian

Penelitian pengembangan bahan ajar berbasis *e-book* pada materi keragaman rumah adat di Indonesia ini peneliti menggunakan prosedur penelitian dengan model ADDIE. ADDIE adalah salah satu model penelitian yang sistematis dan dapat disusun dengan urutan kegiatan yang terstruktur dan terdiri dari lima tahapan, yaitu analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*) yang saling terkait satu sama lain (Rusdi, 2019). Jika digambarkan, berikut ini adalah tahapan dari model penelitian ADDIE (Rusdi, 2019).



Gambar 3.1 Prosedur Penelitian ADDIE

Berikut merupakan penjelasan mengenai tahapan dalam mengembangkan bahan ajar berbasis *e-book* menggunakan model ADDIE pada materi keragaman rumah adat di Indonesia.

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis adalah tahapan pertama dari kelima tahapan pada model ADDIE. Pada tahapan ini, analisis yang dilaksanakan peneliti antara lain mencakup analisis untuk kebutuhan bahan ajar dan analisis karakteristik peserta didik, serta analisis materi, kompetensi dasar, dan tujuan pembelajaran yang sesuai. Analisis kebutuhan dilakukan untuk menganalisis produk yang akan digunakan dapat sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan guru. Analisis karakteristik siswa dilakukan untuk menganalisis karakter pengguna berdasarkan usia siswa, yaitu usia kelas IV kelas sekolah dasar. Kemudian analisis materi dilakukan untuk menganalisis materi pembelajaran melalui studi literatur yang sesuai dengan materi yang dikembangkan pada bahan ajar berbasis *e-book*.

2. Tahap Desain (*Design*)

Pada tahap desain ini produk dapat didesain dengan beberapa tahapan, yaitu antara lain membuat garis besar program media (GBPM). GBPM dibuat untuk menentukan materi, tujuan pembelajaran, isi materi, dan penggunaan multimedia yang sesuai dengan kompetensi dasar pada kurikulum 2013. Rincian dari GBPM ini antara lain yaitu untuk menentukan nama program, mata pelajaran, kelas, pokok bahasan, tujuan pembelajaran khusus, pokok materi, sub pokok materi dan format bahan ajar. Untuk mengakses bahan ajar berbasis *e-book* ini bisa melalui *handphone* dan laptop/PC secara offline. Adapun tahapan lainnya dalam membuat *e-book* ini yaitu pembuatan *storyboard* dan perancangan desain *e-book* pada *website* *canva.com* dalam bentuk PDF.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan adalah tahapan untuk membuat produk bahan ajar berbasis *e-book*. Proses pembuatan bahan ajar berbasis *e-book* meliputi pengumpulan materi, pengetikan materi, pembuatan multimedia, dan pembuatan *e-book* dalam bentuk file PDF melalui aplikasi *canva*. Desain rancangan *e-book* dalam PDF tersebut dimasukkan ke dalam software *flip PDF corporate edition* dilanjutkan dengan proses editing untuk menempelkan dan menyesuaikan multimedia interaktif pada materi, seperti audio dan video yang dibuat sendiri oleh peneliti dan elemen penyusun lainnya. Setelah *e-book* dibuat pada software *flipbook PDF corporate edition* dalam bentuk html dan zip. Lalu dibuat aplikasi menggunakan website *appgeyser.com* dengan memasukan file *e-book* dalam bentuk zip, sehingga *e-book* dapat digunakan pada PC/laptop dan *handphone*. Untuk gambar dan aset dalam bahan ajar berbasis *e-book* tidak murni hasil sketsa manual, melainkan bersumber dari *google images* dan *canva.com*. Pada bahan ajar berbasis *e-book* ini sudah mencakup evaluasi dengan adanya latihan soal. Bahan ajar berbasis *e-book* ini dapat digunakan untuk pembelajaran IPS didalam kelas dan pembelajaran secara mandiri oleh siswa.

Produk bahan ajar berbasis *e-book* yang sudah dikembangkan kemudian di validasi oleh para praktisi ahli yang terdiri dari praktisi ahli materi, praktisi

ahli media, dan praktisi ahli bahasa. Lalu, dilaksanakan tahapan revisi yang didasarkan dari saran dan masukan dari ketiga praktisi ahli. Tahapan ini dilakukan untuk dapat menyempurnakan produk sebelum digunakan oleh pengguna, yaitu guru dan siswa.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi adalah tahapan uji coba yang dilaksanakan pada pengguna, yaitu guru dan siswa kelas IV sekolah dasar. Tahapan implementasi bertujuan agar dapat mengetahui respon dari pengguna. Selama tahap implementasi berlangsung akan dibagikan angket respon kepada guru dan siswa kelas IV sekolah dasar, serta wawancara terkait penggunaan bahan ajar berbasis *e-book* kepada guru kelas IV sekolah dasar.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi merupakan tahapan yang dikembangkan dari hasil angket respon pengguna dan evaluasi dari peneliti setelah melaksanakan proses analisis hingga implementasi untuk kemudian dilakukan perbaikan. Tahapan ini diharapkan bisa memperbaiki dan menyempurnakan bahan ajar yang dikembangkan agar bisa menjadi lebih baik lagi.

3.3 Partisipan dan Tempat Penelitian

Partisipan dan tempat penelitian dilibatkan pada penelitian desain dan pengembangan. Partisipan yang dilibatkan adalah para praktisi ahli yang terdiri dari praktisi ahli materi, praktisi ahli media dan praktisi ahli bahasa, serta pengguna yang terdiri dari guru dan siswa kelas IV sekolah dasar. Penjabaran dari partisipan tersebut yakni:

1. Ahli materi akan memvalidasi bahan ajar berbasis *e-book* dari segi materi IPS. Adapun pihak yang dilibatkan yaitu Ibu Dr. Dinie Anggraeni Dewi, M.Pd. yang merupakan dosen di UPI Kampus Cibir
2. Ahli media pada penelitian pengembangan ini adalah dosen ahli pada bidang media di UPI Kampus Cibiru. Praktisi ahli media akan memvalidasi bahan ajar berbasis *e-book* dari aspek tampilan media. Adapun pihak yang dilibatkan yaitu Ibu Nurul Hidayah, M.Pd.
3. Ahli bahasa pada penelitian pengembangan ini merupakan dosen bidang keahlian bahasa di UPI Kampus Cibiru. Ahli bahasa akan memvalidasi bahan

ajar berbasis *e-book* dari aspek penggunaan bahasa dan penulisan. Adapun pihak yang dilibatkan yaitu Ibu S. Nailul Muna Aljamaliah, S.Pd., M.Pd.

4. Guru kelas IV sekolah dasar sebagai pengguna bahan ajar berbasis *e-book* pada materi keragaman rumah adat di Indonesia yang dikembangkan.
5. Siswa kelas IV sekolah dasar sebagai pengguna bahan ajar berbasis *e-book* pada materi keragaman rumah adat di Indonesia yang dikembangkan.

Untuk pemilihan tempat penelitian dilakukan secara fleksibel. Tempat penelitian kepada siswa dilakukan secara *offline* di sekolah dasar karna saat ini sudah mulai diberlakukan pembelajaran secara tatap muka (PTM). Sedangkan untuk para ahli, dapat dilaksanakan secara fleksibel sesuai dengan ketersediaan ahli yang bersangkutan.

3.4 Instrumen Penelitian

Acuan tertulis yang meliputi wawancara, pengamatan, dan pertanyaan yang telah disiapkan untuk memperoleh suatu informasi merupakan definisi dari instrumen tertulis (Ovan dan Saputra, 2020). Instrumen penelitian dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh data yang dibutuhkan oleh peneliti, sehingga digunakan instrumen penelitian berupa angket dan wawancara. Penelitian yang dikembangkan merupakan bahan ajar berbasis *e-book*, maka instrumen penelitian yang digunakan adalah angket validasi ahli, angket respon pengguna guru dan siswa sebagai pengguna, serta wawancara kepada guru. Angket validasi difungsikan untuk mengetahui validasi atau kelayakan bahan ajar berbasis *e-book* dengan perolehan data berupa validasi dari praktisi ahli materi, praktisi ahli media dan praktisi ahli bahasa. Sedangkan angket guru dan siswa sebagai pengguna digunakan untuk mengetahui respon dari bahan ajar berbasis *e-book* yang dikembangkan dan wawancara dilaksanakan kepada guru kelas IV mengenai penggunaa *e-book* yang telah dikembangkan.

3.4.1 Angket Validasi Media

Serangkaian pernyataan atau pertanyaan secara tertulis yang diberikan kepada responden untuk diisi oleh responden adalah definisi dari angket atau kuisioner yang merupakan bagian dari metode pengumpulan data (Purnomo dan Palupi, 2016). Angket validasi diberikan kepada praktisi ahli materi, praktisi ahli media, dan praktisi ahli bahasa dengan tujuan agar mendapatkan penilaian

terhadap bahan ajar yang dikembangkan. Kemudian angket respon diberikan kepada guru dan siswa kelas IV sekolah dasar untuk mendapatkan respon mengenai bahan ajar yang dikembangkan.

Lembar angket disusun berdasarkan Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP, 2014) yang diadaptasi sesuai dengan kebutuhan. Dibawah ini merupakan penjabaran kisi-kisi angket untuk validasi ahli materi, ahli media, ahli bahasa, angket respon guru, dan angket respon siswa sebagai instrumen penelitian.

1. Angket Validasi Praktisi Ahli Materi

Angket validasi ahli materi diisi oleh validator materi IPS untuk menilai kelayakan isi materi pada bahan ajar berbasis *e-book* materi keragaman rumah adat di Indonesia pembelajaran IPS kelas IV sekolah dasar.

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Materi

No.	Aspek	Indikator	Nomor	Jumlah
1.	Kelayakan Isi Materi	Kesesuaian dengan Materi	1,2,3,4,5,6,7,8,9	9
2.	Kelayakan Penyajian	Pendukung pada Penyajian	10,11,12,13	4
		Penyajian Pembelajaran	14,15	2
Jumlah				15

Tabel 3.3 Angket Penilaian Instrumen Validasi Materi

Aspek	Indikator	Butir Penilaian
Kelayakan Isi Materi	Kesesuaian dengan Materi	1. Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar
		2. Kelengkapan materi
		3. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
		4. Kesesuaian isi <i>e-book</i> dengan materi keragaman rumah adat di Indonesia
		5. Ketepatan urutan penyajian materi
		6. Keakuratan penulisan nama-nama rumah adat di Indonesia
		7. Kejelasan penyajian konsep tentang bahan baku, fungsi, dan ciri khas dari setiap rumah adat di Indonesia
		8. Keakuratan gambar-gambar rumah adat di Indonesia

Angket Penilaian Instrumen Validasi Materi

		9. Materi keragaman rumah adat di Indonesia mudah dipahami
Kelayakan Penyajian	Pendukung pada Penyajian	10. Pengantar
		11. Daftar Pustaka
		12. Soal Latihan sesuai dengan tujuan pembelajaran
		13. Petunjuk pengerjaan soal latihan jelas
	Penyajian Pembelajaran	14. Adanya keterlibatan siswa
		15. Mendukung pembelajaran berbasis HOTS

2. Angket Validasi Praktisi Ahli Media

Angket validasi ahli media ini diisi oleh praktisi ahli media untuk menilai kelayakan kualitas desain dan teknis pada bahan ajar berbasis *e-book* materi keragaman rumah adat di Indonesia pembelajaran IPS kelas IV sekolah dasar.

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Media

No.	Aspek	Indikator	Nomor	Jumlah
1.	Kualitas Desain	Desain Sampul <i>E-book</i>	1,2,3	3
		Desain Isi <i>E-book</i>	4,5,6,7,8,9,10,11	8
2.	Kualitas Teknis	Keterbacaan	13,14,15,16	4
		Kebergunaan	17,18,19,20	4
Jumlah				19

Tabel 3.5 Angket Penilaian Instrumen Validasi Media

Aspek	Indikator Penilaian	Butir Penilaian
Kualitas Desain	Desain Sampul <i>E-book</i>	1. Desain sampul sesuai dengan isi <i>e-book</i>
		2. Pemilihan warna yang selaras
		3. Menampilkan <i>center point</i> yang baik
	Desain Isi <i>E-book</i>	4. Tata letak tampilan terstruktur
		5. Gambar akurat dan proposional
		6. Kualitas gambar
		7. Kualitas audio dan video
		8. Kesesuaian objek/elemen/gambar dengan materi
		9. Penulisan halaman
		10. Tampilan keseluruhan isi buku menarik
		11. Pemilihan warna yang selaras

Angket Penilaian Instrumen Validasi Media

Kualitas Teknis	Keterbacaan	12. Angka, huruf, dan simbol disajikan dengan jelas
		13. Hirarki judul jelas dan proposional
		14. Kejelasan paragraf
		15. Pemilihan font sesuai
	Kebergunaan	16. Membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa
		17. Memudahkan siswa untuk memahami materi pembelajaran
		18. Memudahkan siswa untuk belajar secara mandiri
		19. Dapat digunakan dengan fleksibel, dimana saja dan kapan saja

3. Angket Validasi Praktisi Ahli Bahasa

Angket validasi ahli bahasa diisi oleh praktisi ahli bahasa untuk menilai kelayakan aspek kesesuaian bahasa pada bahan ajar berbasis *e-book* materi keragaman rumah adat di Indonesia pembelajaran IPS kelas IV sekolah dasar.

Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Bahasa

No.	Aspek	Indikator	Nomor	Jumlah
1.	Kesesuaian Bahasa	Kelugasan	1,2,3	3
		Komunikatif	4,5	2
		Interaktif	6,7	2
		Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa	8,9,10	3
Jumlah				10

Tabel 3.7 Angket Penilaian Instrumen Validasi Bahasa

Aspek	Indikator Penilaian	Butir Penilaian
Kesesuaian Bahasa	Kelugasan	1. Ketepatan struktur kalimat
		2. Keefektifan kalimat
		3. Kebakuan istilah
	Komunikatif	4. Pemahaman terhadap pesan atau informasi
		5. Keefektifan penyampaian pesan/informasi secara visual dengan bantuan gambar, ilustrasi, kartun atau poster.

Angket Penilaian Instrumen Validasi Bahasa

	Interaktif	6. Kemampuan memotivasi siswa
		7. Kemampuan mendorong berpikir kritis
	Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa	8. Ketepatan ejaan
		9. Ketepatan tata bahasa
		10. Kesesuaian dengan karakteristik siswa usia kelas IV SD

4. Angket Respon Pengguna Guru Kelas IV

Angket respon pengguna guru diisi oleh pengguna yaitu guru kelas IV untuk mengetahui respon pada bahan ajar berbasis *e-book* materi keragaman rumah adat di Indonesia pembelajaran IPS kelas IV sekolah dasar.

Tabel 3.8 Kisi-Kisi Angket Respon Guru

No.	Aspek	Indikator	Nomor	Jumlah
1.	Materi	Kesesuaian Materi	1,2,3	3
		Kelengkapan Materi	4,5,6,7,8	5
2.	Media	Desain <i>E-book</i>	9, 10,11,12,13,14	6
		Keterbacaan	15	1
		Kebergunaan	16,17,18	3
3.	Bahasa	Kesesuaian Bahasa	19	1
		Komunikatif	20	1
Jumlah				20

Tabel 3.9 Angket Respon Guru

Aspek	Indikator Penilaian	Butir Penilaian
Materi	Kesesuaian Materi	1. Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar
		2. Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran dari bahan ajar berbasis <i>e-book</i>
		3. Urutan penyajian materi dalam <i>e-book</i> sesuai
	Kelengkapan Materi	4. Materi yang disajikan dalam <i>e-book</i> dapat mendukung pembelajaran HOTS
		5. Terdapat Latihan Soal
		6. Materi dapat bermanfaat bagi siswa
		7. Terdapat gambar yang memperjelas materi
		8. Audio dan video dalam <i>e-book</i> jelas

Angket Respon Guru

Media	Desain <i>E-book</i>	9. Desain sampul <i>e-book</i> menarik
		10. Desain sampul sesuai dengan isi <i>e-book</i>
		11. Desain isi <i>e-book</i> menarik
		12. Pemilihan warna sesuai
		13. Jenis huruf mudah dibaca
	14. Multimedia (gambar, video, audio) sesuai dengan materi	
	Keterbacaan	15. Ukuran huruf sesuai dan dapat dibaca dengan jelas oleh pembaca
	Kebergunaan	16. Bahan ajar berbasis <i>e-book</i> dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran keragaman rumah adat di Indonesia
17. Bahan ajar berbasis <i>e-book</i> dapat mempermudah siswa untuk memahami materi pembelajaran keragaman rumah adat di Indonesia		
18. Bahan ajar berbasis <i>e-book</i> dapat digunakan secara fleksibel		
Bahasa	Kesesuaian Bahasa	19. Bahasa mudah dipahami oleh siswa kelas IV sekolah dasar
	Komunikatif	20. Terdapat keterlibatan siswa dalam <i>e-book</i>

5. Angket Respon Pengguna Siswa Kelas IV

Angket respon pengguna siswa ini diisi oleh pengguna yaitu siswa kelas IV untuk mengetahui respon pada bahan ajar berbasis *e-book* materi keragaman rumah adat di Indonesia pembelajaran IPS kelas IV sekolah dasar.

Tabel 3.10 Kisi-Kisi Angket Respon Siswa

No.	Aspek	Nomor	Jumlah
1.	Materi	1,2,3	3
2.	Media	4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,	10
3.	Bahasa	14	1
Jumlah			14

Tabel 3.11 Angket Respon Siswa

Aspek	Butir Penilaian
Materi	1. Materi yang disampaikan jelas
	2. Materi yang disampaikan mudah dipahami
	3. Materi dapat bermanfaat

Angket Respon Siswa

Media	4. Tampilan cover <i>e-book</i> menarik
	5. Tampilan cover sesuai dengan isi <i>e-book</i>
	6. Tampilan desain isi <i>e-book</i> menarik
	7. Warna yang digunakan dalam <i>e-book</i> menarik
	8. Huruf dalam <i>e-book</i> mudah dibaca dengan jelas
	9. <i>E-book</i> mudah digunakan
	10. Multimedia (gambar, teks, video, audio) yang ditampilkan dalam <i>e-book</i> menarik dan jelas
	11. Multimedia (gambar, teks, video, audio) memudahkan untuk memahami materi
	12. <i>E-book</i> dapat digunakan fleksibel (dimana saja dan kapan saja)
	13. <i>E-book</i> ini dapat membuat semangat belajar meningkat
Bahasa	14. Bahasa dalam <i>e-book</i> mudah dipahami

3.4.2 Lembar Wawancara Guru

Wawancara adalah salah satu dari instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini untuk mendapatkan data terkait penggunaan bahan ajar berbasis *e-book* pada materi keragaman rumah adat di Indonesia pembelajaran IPS kelas IV sekolah dasar. Lembar wawancara berupa pertanyaan-pertanyaan yang akan peneliti ajukan kepada guru dan siswa mengenai produk bahan ajar berbasis *e-book*. Wawancara ini dilaksanakan kepada pengguna, yaitu guru dan siswa kelas IV sekolah dasar. Adapun lembar pertanyaan wawancara guru dan siswa mengenai pengembangan terhadap bahan ajar berbasis *e-book*, sebagai berikut:

Tabel 3.12 Lembar Wawancara Guru dan Siswa

No.	Pertanyaan untuk Guru	Pertanyaan untuk Siswa
1	Apakah Ibu pernah menggunakan bahan ajar berbasis <i>e-book</i> ini sebelumnya?	Apakah ananda pernah menggunakan bahan ajar berbasis <i>e-book</i> ini sebelumnya?
2	Apakah Ibu terdapat kesulitan dalam menggunakan bahan ajar berbasis <i>e-book</i> ini?	Apakah terdapat kesulitan dalam menggunakan bahan ajar berbasis <i>e-book</i> ini?
3	Apakah menurut pendapat Ibu, bahan ajar berbasis <i>e-book</i> ini menarik?	Apakah bahan ajar berbasis <i>e-book</i> ini menarik?
4	Apakah Ibu pernah mencoba dan menggunakan bahan ajar/media lain untuk menyampaikan media ini?	Apakah ananda pernah mencoba dan menggunakan bahan ajar/media lain untuk membantu memahami materi keragaman rumah adat?

Lembar Wawancara Guru dan Siswa

5	Apakah menurut Ibu materi dalam bahan ajar berbasis <i>e-book</i> ini sesuai dengan kompetensi dasar di kelas IV sekolah dasar?	Apakah menurut ananda materi dalam bahan ajar berbasis <i>e-book</i> ini mudah untuk dipahami?
6	Apakah menurut Bapak/Ibu kejelasan dan kelengkapan materi dalam bahan ajar berbasis <i>e-book</i> ini sudah sesuai?	Bagaimana menurut ananda desain media <i>e-book</i> ini? Apakah dapat menambah motivasi belajar?
7	Apakah menurut Ibu <i>e-book</i> ini sudah sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV sekolah dasar?	Apakah menurut ananda kualitas audio dan video dalam <i>e-book</i> ini cukup jelas?
8	Bagaimana pendapat Bapak/Ibu mengenai desain media <i>e-book</i> ini?	Apakah ananda mempunyai saran untuk materi ataupun desain pada <i>e-book</i> ini?
9	Bagaimana kualitas multimedia dalam <i>e-book</i> ini?	
10	Apakah ada saran dari Bapak/Ibu mengenai materi keragaman rumah adat dalam <i>e-book</i> ini?	

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket dan wawancara, secara rinci yakni:

1. Angket berupa kuesioner adalah salah satu teknik pengumpulan data untuk meminta respon pengguna melalui sekumpulan pertanyaan ataupun pernyataan secara tertulis (Purnomo dan Palupi, 2016). Angket yang digunakan pada penelitian ini untuk memperoleh data adalah angket validasi ahli materi, angket validasi media, angket validasi bahasa, angket respon pengguna guru, dan angket respon pengguna siswa kelas IV sekolah dasar.
2. Wawancara adalah salah satu dari beberapa teknik dalam mengumpulkan data atau informasi, dimana wawancara berfungsi sebagai proses dialog yang dilakukan oleh pewawancara dan narasumber dengan tujuan tertentu dan pedoman tertentu, serta dapat dilaksanakan dengan bertatap muka langsung ataupun melalui alat komunikasi (Edi, 2016). Wawancara yang dilaksanakan pada guru kelas IV sekolah dasar.

Penelitian pengembangan ini menggunakan lembar angket dengan tujuan untuk mengetahui hasil kelayakan dari bahan ajar berbasis *e-book* materi

keragaman rumah adat pada pembelajaran IPS kelas IV sekolah dasar. Lembar angket berfungsi juga untuk menimbang kualitas bahan ajar yang telah dikembangkan melalui *judgment/expert review* pada ahli yang bersangkutan, serta penilaian dan tanggapan dari pengguna, yaitu guru dan siswa kelas IV sekolah dasar.

3.6 Analisis Data

Dalam penelitian ini, pengumpulan data dilakukan melalui angket. Angket merupakan salah satu bagian dari instrumen penelitian untuk memperoleh informasi dari responden terkait hal yang diketahuinya dalam penelitian yang dikembangkan. Angket didapatkan dari angket yang telah diberikan kepada validator ahli dan responden pengguna. Angket yang disusun berdasarkan ketentuan skala likert dengan menggunakan skala 1-4. Pengukuran instrumen validasi kepada praktisi ahli materi, kepada praktisi ahli media, dan kepada praktisi ahli bahasa, serta respon pengguna berdasarkan skala likert menurut Widagdo, dkk. (dalam Nurwidiyanti dan Sari, 2022) yang ditampilkan pada tabel 3.13 berikut:

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

Berdasarkan kategori penilaian skala likert diatas, maka selanjutnya menghitung hasil angket ke dalam bentuk presentase. Skor yang diperoleh dari setiap pernyataan dijumlahkan, lalu di rata-ratakan untuk kemudian diubah ke dalam bentuk presentase. Adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut.

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

Keterangan :

P = Presentase skor

f = Jumlah skor hasil pengumpulan data

N = Jumlah maksimal

Skor yang telah diperoleh dalam bentuk presentase tersebut kemudian diubah menjadi data kualitatif mengacu kepada kriteria menurut Darung, Setyasih, dan Ningrum, (2020) yang termuat dalam tabel 3.14, berikut:

Tabel 3.14 Kriteria Validasi

No.	Skor Kelayakan (%)	Kriteria
1.	0-20	Tidak Layak
2.	21-40	Kurang Layak
3.	41-60	Cukup Layak
4.	61-80	Layak
5.	81-100	Sangat Layak

3.7 Penyajian Data

Penyajian data disajikan dalam bentuk deskriptif kualitatif melalui pemerolehan data dari hasil skor angket yang diolah untuk kemudian menjadi data kualitatif. Data kualitatif dijelaskan dalam kriteria “Sangat Layak”, “Layak”, “Cukup Layak”, “Kurang Layak”, dan “Tidak Layak”.

3.8 Penarikan Kesimpulan

Pada bagian penarikan kesimpulan, peneliti menyajikan hasil jawaban dari setiap rumusan masalah yang terdapat pada bagian BAB I yang telah ditentukan oleh peneliti. Untuk tahapan analisis data, peneliti mendapatkan hasil akhir berupa kelayakan dari bahan ajar berbasis *e-book* pada materi keragaman rumah adat di Indonesia.