

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

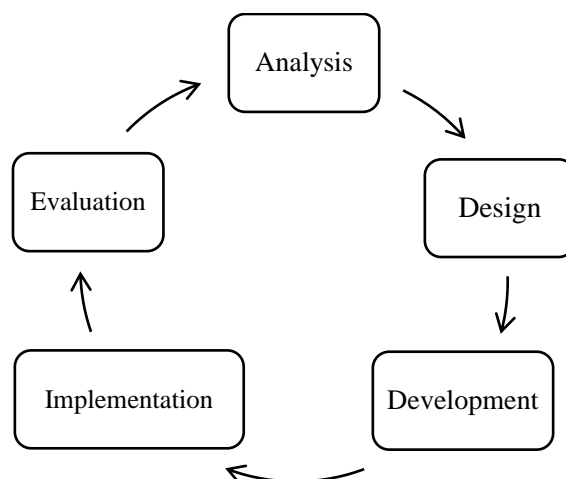
#### **3.1 Desain Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, peneliti akan merancang dan membangun suatu produk media buku digital dengan materi peninggalan sejarah kerajaan Islam di Indonesia. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan jenis penelitian D&D (*Design and Development*). Penelitian desain dan pengembangan merupakan penelitian yang berhubungan dengan menciptakan dan mengembangkan produk baik yang sudah ada maupun yang belum tersedia. Terdapat dua jenis pengelompokan pengembangan dalam penelitian D&D, yaitu *Product and Tool Research*, dan *Model Research*. Adapun jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian *Product and Tool Research*, atau produk dan alat yang dimana penelitiannya berfokus kepada proses perancangan serta pengembangan secara deskriptif dan dapat dianalisis serta adanya evaluasi terhadap produk yang telah dibuat.

Penelitian desain dan pengembangan bertujuan untuk membuat sebuah media sebagai produk pendidikan yang akan digunakan di Sekolah. Produk pendidikan yang akan peneliti desain dan kembangkan berupa media buku digital sebagai salah satu media pembelajaran pada mata pelajaran IPS dengan materi peninggalan sejarah Kesultanan Islam di Indonesia untuk kelas IV Sekolah Dasar dengan menggunakan metode deskriptif untuk menyajikan hasil penelitian.

#### **3.2 Prosedur Penelitian**

Proses produksi media pembelajaran berupa media buku digital menggunakan kerangka ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* yang merupakan salah satu kerangka dari metode pengembangan. Kerangka ADDIE memiliki prosedur kerja yang mengacu pada tahapan *Design and Development* (D&D) namun lebih sistematis dan sederhana sehingga mampu menghasilkan produk yang lebih efektif. Berikut merupakan kerangka metode penelitian dengan menggunakan ADDIE (Rusdi, 2019).



Gambar 3.1 Kerangka ADDIE

Berikut ini penjabaran prosedur model ADDIE pada gambar 3.1 yang dilaksanakan dalam penelitian ini:

### 3.2.1 Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini, peneliti menganalisis beberapa aspek yang peneliti butuhkan dalam membuat produk media pembelajaran buku digital yang merupakan tahap awal dalam pembuatan produk sebagai sumber informasi yang ada di lapangan untuk menunjang pembuatan produk media pembelajaran buku digital. Pada tahap ini, peneliti melakukan studi literatur, observasi dan wawancara kepada guru kelas IV. Terdapat empat komponen yang dianalisis yaitu mencakup analisis kebutuhan, analisis karakteristik peserta didik, analisis kemampuan awal, dan analisis lingkungan belajar (Rusdi, 2019). Adapun hasil analisis yang diperoleh, diantaranya :

#### 3.2.1.1 Analisis Kebutuhan

Pada tahap analisis kebutuhan, peneliti melakukan studi literatur berdasarkan kurikulum 2013 mengenai materi peninggalan sejarah kesultanan Islam di Indonesia pembelajaran IPS kelas IV SD. Analisis kebutuhan kurikulum dirumuskan sebagai penentu kompetensi inti dan kompetensi dasar yang akan menjadi landasan dalam pembuatan indikator, tujuan pembelajaran, serta batasan dalam menentukan cakupan materi agar media yang dihasilkan memiliki materi yang tepat dan sesuai dengan materi pada tingkat kelas IV. Selain itu juga peneliti

melakukan observasi dan wawancara terhadap peserta didik untuk mengetahui kebutuhan pengguna dalam merancang produk media buku digital ini.

### **3.2.1.2 Analisis Karakteristik Peserta didik**

Peneliti melakukan wawancara kepada peserta didik dan guru kelas IV untuk menganalisis karakteristik peserta didik berdasarkan minat dalam penggunaan media pada materi peninggalan sejarah kesultanan Islam di Indonesia. Hal tersebut sejalan dengan sumber data dari penelitian yang sudah ada sebelumnya, bahwa peserta didik kelas IV, menurut Piaget (dalam Puspita et al., 2021) anak usia SD (7 – 12 tahun) berada pada tahap pemikiran konkret-operasional, yaitu masa dimana aktivitas mental anak terfokus pada objek-objek yang nyata atau pada berbagai kejadian yang pernah dialaminya. Ahli psikolog menjelaskan, bahwa pembelajaran di SD paling efektif menggunakan strategi pembelajaran yang aktif dan partisipatif menggunakan media yang menyenangkan (Santrock, 2007). Dengan menggunakan pembelajaran yang menyenangkan, peserta didik diharapkan lebih mudah memahami materi yang diajarkan.

### **3.2.1.3 Analisis Kemampuan Awal**

Analisis kemampuan awal merupakan kemampuan prasyarat yang harus dimiliki oleh peserta didik. Analisis kemampuan awal ini dibutuhkan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik baik dari aspek materi maupun aspek keterampilan dasar lainnya yang dibutuhkan dalam menggunakan produk yang akan peneliti kembangkan (Rusdi, 2019). Analisis kemampuan awal berhubungan dengan penggunaan gawai atau *smartphone* sebagai kemampuan prasyarat peserta didik dalam menggunakan produk media pembelajaran buku digital.

### **3.2.1.4 Analisis Lingkungan Belajar**

Analisis lingkungan belajar mencakup pola interaksi guru dengan peserta didik, ketersediaan sumber belajar, dan sarana teknologi informasi (Rusdi, 2019). Lingkungan belajar merupakan salah satu faktor penting dalam proses pembelajaran, agar peserta didik dapat belajar dengan tingkat partisipasi dan kemandirian yang lebih tinggi. Dalam tahap ini, peneliti mendapatkan informasi berdasarkan hasil observasi dan wawancara.

### 3.2.2 Tahap Perancangan (*Design*)

#### 3.2.2.1 Menentukan Tim Pengembang

Dalam penelitian desain dan pengembangan, terdapat beberapa orang yang terlibat menjadi tim pengembang. Setiap orang dalam tim pengembangan mempunyai tugas dan perannya masing-masing. Tim pengembang dalam pengembangan produk media buku digital ini terdiri dari, pengembang utama, pengembang pembantu, validator ahli materi, ahli sejarah, validator ahli media, validator ahli bahasa, validator ahli sejarah, serta guru dan peserta didik sebagai pengguna.

#### 3.2.2.2 Sumber Daya yang Dibutuhkan

Dalam penelitian ini, sumber daya yang dibutuhkan yaitu berbasis teknologi informasi berupa peralatan pendukung seperti perangkat lunak (*software*) seperti *canva*, *sketchbook*, *VN*, *filmora*, *quiziz*, *flip PDF Edition*, dan *appgeyser*, perangkat keras (*hardware*) seperti laptop dan gawai, serta jaringan internet. Hal tersebut perlu dipersiapkan ketika mulai melakukan perancangan.

#### 3.2.2.3 Pemilihan Materi

Sesuai dengan hasil analisis kurikulum pada tahap analisis, peneliti memilih materi peninggalan sejarah masa kesultanan Islam di Indonesia. Peneliti ingin merancang media pembelajaran yang menarik dan interaktif sebagai upaya dalam meningkatkan minat peserta didik dalam belajar sejarah. Pemilihan materi dan penyajian materi diangkat dan didasari dari berbagai masalah-masalah yang telah dipaparkan diatas. Dalam menyusun produk media buku digital, peneliti membuat mindmap dan Garis Besar Program Media (GBPM) sebagai pedoman. GBPM ini dibuat dan mengacu pada analisis kebutuhan, tujuan dan materi yang berisi KD, indikator, pokok-pokok materi yang akan ditampilkan dalam produk media buku digital. Selain itu, dalam GBPM juga sudah termuat perancangan mengenai skenario multimedia yang akan digunakan didalam buku digital.

#### 3.2.2.4 Pembuatan Story Board

Dalam menyusun produk media buku digital, peneliti membuat *storyboard* sebagai kerangka rancangan agar produk yang dibuat lebih jelas dan terstruktur. *Storyboard* bermanfaat dalam penyampaian materi, apakah materi dalam media tersebut tersampaikan atau tidak, baik secara eksplisit maupun implisit. Isi buku

digital dirancang dan disesuaikan dengan petunjuk penyusunan buku Badan Standar Nasional Pendidikan 2014, yang memuat, cover depan buku, halaman judul, halaman penerbitan, kata pengantar, daftar isi, daftar gambar, daftar audio, daftar video, kompetensi dasar dan tujuan, isi buku, daftar pustaka, profil penulis, dan cover belakang buku (BSNP, 2014).

### **3.2.2.5 Menentukan Spesifikasi Produk**

Tahap selanjutnya dalam perancangan media yaitu, spesifikasi produk. Spesifikasi dibuat sebagai rencana pengembangan media yang akan dirancang juga dalam menjabarkan karakteristik produk media buku digital yang akan dirancang.

### **3.2.2.6 Pembuatan Prototipe Produk**

Pada tahap pembuatan prototipe, peneliti membuat produk awal dari rancangan yang telah ditentukan sebelumnya. Prototipe yang dibuat peneliti bukan merupakan produk final yang siap digunakan oleh pengguna, tetapi produk awal yang telah dirancang dan masih membutuhkan perbaikan guna menghasilkan produk yang layak digunakan (Rusdi, 2019).

### **3.2.3 Tahap Pengembangan (*Development*)**

Pada tahap pengembangan, peneliti melakukan judgement instrument dan validasi kepada validator ahli yang meliputi ahli materi, ahli sejarah, ahli media, dan ahli bahasa. Ahli materi dan ahli sejarah dapat memberikan penilaian media dari aspek isi materi, penyajian, serta kelayakan. Ahli bahasa dapat memberikan penilaian media dari aspek kelayakan bahasa. Kemudian ahli media dapat memberikan penilaian media dari aspek kegrafikan. Hasil dari penilaian tersebut digunakan sebagai bahan perbaikan dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas produk yang telah dikembangkan.

### **3.2.4 Tahap Implementasi (*Implementation*)**

Tahap implementasi dapat dilaksanakan setelah media yang dikembangkan mendapatkan penilaian dari ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media serta dilakukan perbaikan atas saran dan masukan yang diberikan. Tahap implementasi dilakukan dengan mengujicobakan produk di uji cobakan kepada pengguna yaitu guru dan peserta didik agar mengetahui respon setelah menggunakan produk media pembelajaran berupa buku digital. Guru dan peserta didik diberikan penjelasan mengenai cara penggunaan produk media pembelajran, diberikan angket dan

melakukan wawancara respon untuk mengetahui respon pengguna serta saran dan masukan.

### **3.2.5 Tahap Evaluasi (*Evaluation*)**

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dari proses pengembangan produk yang dilakukan untuk memperbaiki produk. Pada tahap evaluasi, peneliti melakukan penelaahan kembali seluruh tahapan yang telah dilakukan yaitu mulai dari tahap awal hingga akhir. Proses perbaikan ini diharapkan dapat memperbaiki produk media pembelajaran dengan harapan media pembelajaran buku digital yang dikembangkan dapat bermanfaat.

### **3.3 Partisipan Penelitian dan Tempat Penelitian**

Partisipan dalam penelitian ini diantara melibatkan para ahli dan pengguna. Para ahli meliputi, ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Serta pengguna media terdiri dari, guru dan peserta didik. Secara lengkap partisipan penelitian ini, yaitu :

1. Ahli materi merupakan dosen prodi PGSD UPI Kampus Cibiru, ahli di bidang IPS yang akan memeriksa ketepatan dan relevansi materi dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar. Adapun pihak yang terlihat adalah Ibu Yona Wahyuningsih, M.Pd.
2. Ahli sejarah merupakan guru sejarah yang memiliki latar belakang pendidikan kesejarahan, yang akan memeriksa ketepatan dan relevansi materi dari segi kesejarahan. Adapun pihak yang terlihat adalah Arga Adha Anwari, S.Hum.
3. Ahli media merupakan dosen prodi PGSD UPI Kampus Cibiru, ahli di bidang media yang akan menilai produk media pembelajaran buku digital dari segi tampilan dan prinsip multimedia. Adapun pihak yang terlibat adalah Nurul Hidayah, M.Pd.
4. Ahli bahasa merupakan dosen yang memiliki latar belakang sebagai ahli Bahasa Indonesia, yang akan memeriksa produk media pembelajaran buku digital dari segi kesesuaian bahasa berdasarkan karakteristik dan perkembangan peserta didik kelas IV. Adapun pihak yang terlihat, yaitu Dr. Kurniawati, M.Pd.
5. Pengguna yaitu terdiri dari guru dan peserta didik. Adapun guru kelas IV yang merupakan guru wali kelas di SDN 47 Balonggede, dan peserta didik kelas IV SDN 47 Balonggede yang berjumlah 21 orang.

Tempat penelitian dilakukan secara fleksibel sesuai dengan kesediaan para ahli. Adapun untuk pengguna dilakukan di SDN 47 Balonggede di Jln. Balonggede no. 49.

### **3.4 Teknik Pengumpulan Data**

Dalam penelitian pengembangan ini jenis data yang digunakan adalah jenis data kualitatif dan kuantitatif. Data kuantitatif berupa informasi yang diperoleh dengan menggunakan angket setelah penggunaan produk media buku digital. Data kualitatif berupa informasi yang diperoleh melalui studi kepustakaan dan wawancara.

1. Data kuantitatif yang dikumpulkan melalui angket yaitu, penilaian validasi ahli materi, ahli sejarah, ahli media, dan ahli bahasa. Ketepatan komponen media ajar, meliputi validitas isi, ketepatan cakupan, ketecernaan media ajar, penggunaan bahasa, pengemasan media buku digital, dan respon pengguna yaitu, guru dan peserta didik berupa uji coba produk dan observasi untuk mengetahui urgensi penggunaan media serta fasilitas yang menunjang penggunaan media.
2. Data kualitatif berupa, studi kepustakaan untuk peneliti mengumpulkan data terkait data pustaka dengan mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, buku, makalah atau artikel, jurnal dan sebagainya (Arikunto,2010), informasi mengenai pembelajaran sejarah melalui wawancara kepada wali kelas di SDN 047 Balonggede, serta masukan, tanggapan, dan saran perbaikan berdasarkan hasil penilaian respon pengguna yang diperoleh melalui wawancara.

### **3.5 Instrumen Penelitian**

Instrumen adalah alat ukur bantu atau fasilitas yang digunakan untuk mengumpulkan data secara cermat, lengkap, dan sistematis sehingga mudah diolah dengan hasil yang lebih baik (Riduwan, 2012). Dalam penelitian ini menggunakan beberapa instrumen untuk mengumpulkan data. Peneliti mengembangkan media buku digital, maka instrumen penelitian yang digunakan yaitu angket validasi para ahli, angket respon pengguna, lembar observasi dan pedoman wawancara. Instrumen yang digunakan, yaitu :

#### **3.5.1 Studi Kepustakaan**

Studi kepustakaan teknik pengumpulan data pustaka, mencatat, juga

mengolah bahan penelitian untuk mendapatkan landasan teori mengenai masalah yang diteliti. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Sarwono (2006), studi kepustakaan mempelajari berberbagai buku referensi serta hasil penelitian sebelumnya yang sejenis yang berguna untuk mendapatkan landasan teori mengenai masalah yang akan diteliti (Jonathan, 2006). Studi kepustakaan juga berarti teknik pengumpulan data dengan melakukan penelaahan terhadap buku, literatur, catatan, serta berbagai laporan yang berkaitan dengan masalah yang ingin dipecahkan (Nazir, 2003).

### 3.5.2 Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain yaitu melalui pengamatan langsung. Observasi juga tidak terbatas pada orang, tetapi juga objek-objek alam yang lain (Sugiyono, 2011). Dalam penelitian ini, pengamatan yang dilakukan untuk mengetahui urgensi penggunaan media serta fasilitas yang menunjang penggunaan media sebagai informasi pendahuluan dalam penelitian ini. Berikut point dari lembar observasi.

Tabel 3.1 Lembar Observasi Pendahuluan Untuk Pengguna

No.	Indikator	Terlihat	Tidak Terlihat	Keterangan
1.	Minat peserta didik ketika belajar di Kelas			
2.	Penggunaan media pembelajaran di Kelas			
3.	Penggunaan media berbasis digital di Kelas			
4.	Fasilitas penunjang media berbasis digital			
5.	Kemampuan awal peserta didik dalam menggunakan gawai			



### 3.5.3 Wawancara

Wawancara adalah cara bertukar informasi maupun suatu ide dengan tanya jawab, sehingga dapat dikerucutkan menjadi sebuah kesimpulan (Sugiyono, 2011). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data melalui wawancara kepada guru untuk mengetahui informasi pendahuluan sebelum memulai perancangan media, yaitu tahap analisis, lalu peneliti juga menggunakan wawancara ini untuk mengetahui respon lebih lanjut pengguna guru dan peserta didik terhadap media dan materi yang disajikan. Instrumen wawancara yang digunakan bersifat terstruktur. Wawancara terstruktur akan mendapatkan hasil informasi yang dapat memudahkan peneliti (Winarni, 2018). Berikut daftar pertanyaan dalam wawancara.

Tabel 3.2 Pedoman Wawancara Pendahuluan Untuk Pengguna

No.	Butir Pertanyaan
1.	Berapakah jumlah peserta didik dalam satu kelas?
2.	Bagaimana karakteristik peserta didik di Kelas IV ini?
3.	Bagaimana kondisi lingkungan belajar peserta didik?
4.	Di Sekolah ini, kurikulum apa yang digunakan?
5.	Untuk materi pembelajaran sejarah Kelas IV, itu pembahasannya mengenai apa saja?
6.	Apakah ada kesulitan saat menyampaikan materi sejarah?
7.	Media apa saja yang digunakan selama proses pembelajaran khususnya materi sejarah?
8.	Bagaimana ketersediaan sumber belajar, sarana teknologi informasi, serta pendukung lainnya dalam melakukan proses pembelajaran sejarah?

Tabel 3.3 Pedoman Wawancara Untuk Pengguna

No.	Butir Pertanyaan	
	Guru	Peserta Didik
1.	Apakah ibu sudah pernah membuat media buku digital sebelumnya?	Apakah anak-anak sudah pernah menggunakan media buku digital sebelumnya?

2.	Bagaimana pendapat ibu mengenai desain media?	Bagaimana pendapat anak-anak mengenai desain media?
3.	Apakah terdapat kesulitan mengenai materi yang disajikan mengenai peninggalan sejarah Kesultanan Islam di Indonesia?	Apakah terdapat kesulitan mengenai materi yang disajikan mengenai peninggalan sejarah Kesultanan Islam di Indonesia?
4.	Bagaimana pendapat ibu mengenai materi peninggalan sejarah Kesultanan Islam di Indonesia yang disajikan?	Bagaimana pendapat anak-anak mengenai materi peninggalan sejarah Kesultanan Islam di Indonesia yang disajikan?
5.	Apakah ada saran tambahan media?	Apakah ada saran tambahan media?

### 3.5.4 Angket

Angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan menggunakan formulir berisi pertanyaan yang diajukan secara tertulis kepada responden untuk mendapatkan informasi yang diperlukan oleh peneliti (Mardalis, 2008). Lembar angket disusun berdasarkan pendapat Walker dan Hess (dalam Arsyad, 2014) dan beberapa penelitian yang relevan, dan kemudian diadaptasi sesuai dengan kebutuhan. Berikut merupakan kisi-kisi angket sebagai instrumen penelitian.

#### 3.5.4.1 Lembar Angket Validasi Materi

Angket ini diisi oleh ahli materi untuk mendapatkan penilaian mengenai kelayakan materi dari pengembangan media buku digital yang telah dirancang. Berikut kisi-kisi dan angket validasi ahli materi.

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator	Nomor	Jumlah
Kelayakan Isi Materi	Kesesuaian materi	1, 2, 3	3
	Ketepatan materi	4, 5	2
	Keakuratan	6, 7, 8, 9	4
	Kejelasan	10	1

Kelayakan Penyajian	Pendukung penyajian	11	1
	Penyajian pembelajaran	12, 13, 14, 15	4

Tabel 3.5 Angket Validasi Ahli Materi

Aspek Yang Dinilai	Nomor
Aspek Kelayakan Isi/Materi	
Kesesuaian materi dengan KI dan KD	1.
Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	2.
Kesesuaian isi buku digital dengan materi	3.
Ketepatan urutan penyajian materi	4.
Ketepatan materi dengan kebutuhan dan perkembangan peserta didik	5.
Keakuratan penulisan nama-nama tokoh	6.
Keakuratan ilustrasi tokoh	7.
Keakuratan peristiwa sejarah	8.
Keakuratan istilah yang digunakan	9.
Kejelasan penyajian peristiwa sejarah	10.
Aspek Kelayakan Penyajian	
Membantu peserta didik memahami konsep materi	11.
Materi dapat mendorong rasa ingin tahu peserta didik	12.
Mendukung pembelajaran mandiri	13.
Kejelasan petunjuk penggunaan	14.
Fleksibilitas penggunaan	15.

#### 3.5.4.2 Lembar Angket Validasi Materi Kesejarahan

Angket ini diisi oleh ahli materi kesejarahan untuk mendapatkan penilaian mengenai kelayakan materi kesejarahan dari pengembangan media buku digital yang telah dirancang. Berikut kisi-kisi dan angket validasi ahli materi kesejarahan.

Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi Kesejarahan

Aspek	Indikator	Nomor	Jumlah
Kelayakan Isi Materi Kesejarahan	Kebenaran Isi	1, 2, 3, 4, 5, 6	6
	Cara penyajian	7, 8, 9	3

Tabel 3.7 Angket Validasi Ahli Materi Kesejarahan

Aspek Yang Dinilai	Nomor
Aspek Kelayakan Isi/Materi Kesejarahan	
Konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan sudah jelas	1.
Keakuratan penulisan nama-nama tokoh	2.
Keakuratan ilustrasi tokoh	3.
Keakuratan peristiwa sejarah	4.
Keakuratan istilah yang digunakan	5.
Kejelasan penyajian peristiwa sejarah	6.
Penyajian media buku digital sudah runtut	7.
Alur cerita dalam media buku digital jelas dan padat	8.
Media buku digital dapat meningkatkan motivasi peserta didik belajar sejarah	9.

### 3.5.4.3 Lembar Angket Validasi Media

Angket ini diisi oleh ahli media untuk mendapatkan penilaian mengenai kelayakan media dari pengembangan media buku digital yang telah dirancang. Berikut kisi-kisi dan angket validasi ahli media.

Tabel 3.8 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media

Aspek	Indikator	Nomor	Jumlah
	Ukuran buku digital	1	1
	Desain sampul	2, 3, 4	3

Kelayakan Tampilan Media	Desain isi	5, 6, 7	3
	Keterbacaan	8, 9, 10, 11,12, 13	6
Kelayakan Penyajian	Kebergunaan	14	1

Tabel 3.9 Angket Validasi Ahli Media

Aspek Yang Dinilai	Nomor
Aspek Kelayakan Tampilan Media	
Kesesuaian ukuran media dengan isi materi	1.
Tata letak tampilan pada desain sampul	2.
Keselarasan warna pada desain sampul	3.
Desain sampul mempresentasikan isi materi	4.
Tata letak tampilan pada desain isi	5.
Keselarasan warna pada desain isi	6.
Multimedia sesuai dengan materi	7.
Huruf dapat dibaca dengan jelas	8.
Pemilihan warna pada huruf	9.
Ukuran huruf sesuai	10.
Daya tarik multimedia	11.
Penggunaan spasi antar baris	12.
Penggunaan spasi antar huruf	13.
Media dapat mempermudah proses pembelajaran	14.

#### 3.5.4.4 Lembar Angket Validasi Bahasa

Angket ini diisi oleh ahli bahasa untuk mendapatkan penilaian mengenai kelayakan bahasa dari pengembangan media buku digital yang telah dirancang. Berikut kisi-kisi dan angket validasi ahli bahasa.

Tabel 3.10 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa

Aspek	Indikator	Nomor	Jumlah
Kelayakan Bahasa	Kelugasan	1, 2, 3	3
	Komunikatif	4	1
	Kesesuaian bahasa	5, 6	2
	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	7	1
	Penggunaan istilah	8	1

Tabel 3.11 Angket Validasi Ahli Bahasa

Aspek Yang Dinilai	Nomor
Aspek Kelayakan Bahasa	
Ketepatan struktur kalimat	1.
Ketepatan tata bahasa	2.
Ketepatan ejaan	3.
Keefektifan kalimat	4.
Kebakuan istilah	5.
Informasi yang disampaikan	6.
Kesesuaian bahasa dengan perkembangan peserta didik	7.
Konsistensi penggunaan istilah	8.

#### 3.5.4.5 Lembar Angket Respon Pengguna Untuk Guru Kelas IV Sekolah Dasar

Angket ini diisi oleh pengguna yaitu guru untuk mendapatkan penilaian mengenai respon setelah menggunakan media buku digital yang telah dirancang. Berikut kisi-kisi dan angket pengguna oleh guru.

Tabel 3.12 Kisi-Kisi Instrumen Respon Pengguna Untuk Guru

Aspek	Indikator	Nomor	Jumlah
Aspek Materi	Kesesuaian materi	1, 2, 3	3
	Ketepatan materi	4, 5	2
	Keakuratan	6, 7, 8, 9	4
	Kejelasan	10	1
	Pendukung penyajian	11	1
	Penyajian pembelajaran	12, 13, 14, 15	4
Aspek Materi Kesejarahan	Kebenaran Isi	16, 17, 18, 19, 20, 21	6
	Cara Penyajian	22, 23, 24	3
Kelayakan Bahasa	Kelugasan	25, 26, 27	3
	Komunikatif	28	1
	Kesesuaian bahasa	29, 30	2
	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	31	1
	Penggunaan istilah	32	1
Aspek Media	Ukuran buku digital	33	1
	Desain sampul	34, 35, 36	3
	Desain isi	37, 38, 39	3
	Keterbacaan	40, 41, 42, 43, 44, 45	6
	Kebergunaan	46	1

Tabel 3.13 Angket Respon Pengguna Untuk Guru

Butir Penilaian	Nomor
Kesesuaian materi dengan KI dan KD	1.
Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	2.

Kesesuaian isi buku digital dengan materi	3.
Ketepatan urutan penyajian materi	4.
Ketepatan materi dengan kebutuhan dan perkembangan peserta didik	5.
Keakuratan penulisan nama-nama tokoh	6.
Keakuratan ilustrasi tokoh	7.
Keakuratan peristiwa tokoh	8.
Keakuratan istilah yang digunakan	9.
Kejelasan penyajian peristiwa sejarah	10.
Kejelasan petunjuk penggunaan	11.
Membantu peserta didik memahami konsep materi	12.
Materi mendorong rasa ingin tahu peserta didik	13.
Mendukung pembelajaran mandiri	14.
Fleksibilitas penggunaan	15.
Konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan sudah jelas	16.
Keakuratan penulisan nama-nama tokoh	17.
Keakuratan ilustrasi tokoh	18.
Keakuratan peristiwa sejarah	19.
Keakuratan istilah yang digunakan	20.
Kejelasan penyajian peristiwa sejarah	21.
Penyajian media buku digital sudah runtut	22.
Alur cerita dalam media buku digital jelas dan padat	23.
Media buku digital dapat meningkatkan motivasi peserta didik belajar sejarah	24.
Ketepatan struktur kalimat	25.
Keefektifan kalimat	26.
Kebakuan istilah	27.
Informasi yang disampaikan	28.
Ketepatan Ejaan	29.
Keefektifan kalimat	30.



Kesesuaian bahasa dengan perkembangan peserta didik	31.
Konsistensi penggunaan	32.
Kesesuaian ukuran media dengan isi materi	33.
Tata letak tampilan pada desain sampul	34.
Keselarasannya warna pada desain sampul	35.
Desain sampul mempresentasikan isi materi	36.
Tata letak tampilan pada desain isi	37.
Keselarasannya warna pada desain isi	38.
Multimedia sesuai dengan materi	39.
Huruf dapat dibaca dengan jelas	40.
Pemilihan warna pada huruf	41.
Ukuran huruf sesuai	42.
Daya tarik multimedia	43.
Penggunaan spasi antar baris	44.
Penggunaan spasi antar huruf	45.
Media dapat mempermudah proses pembelajaran	46.

#### 3.5.4.6 Lembar Angket Respon Pengguna Untuk Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar

Angket ini diisi oleh pengguna yaitu peserta didik untuk mendapatkan penilaian mengenai respon setelah menggunakan media buku digital yang telah dirancang. Berikut kisi-kisi dan angket pengguna oleh peserta didik.

Tabel 3.14 Kisi-Kisi Instrumen Respon Pengguna Untuk Peserta Didik

Aspek	Indikator	Nomor	Jumlah
Aspek Materi	Materi	1, 2, 3	3
Aspek Media	Tampilan	4, 5, 6, 7	4
	Kegrafikan	8, 9, 10, 11	4
Aspek Bahasa	Kebahasaan	12, 13	2

Tabel 3.14 Angket Respon Pengguna Untuk Peserta Didik

Butir Penilaian	Nomor
Materi mudah dipahami	1.
Materi menarik untuk dibaca	2.
Materi bermanfaat	3.
Video yang disajikan menarik dan jelas	4.
Video memudahkan dalam memahami materi	5.
Audio yang disajikan menarik dan jelas	6.
Audio memudahkann dalam memahami materi	7.
Tampilan cover menarik dan sesuai dengan isi materi	8.
Tampilan isi buku menarik	9.
Jenis huruf mudah dibaca	10.
Buku digital mudah digunakan	11.
Bahasa yang digunakan mudah dipahami	12.
Bahasa yang digunakan baik dan benar	13.

### 3.6 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Teknik analisis data deskriptif kuantitatif bertujuan untuk membuat gambar atau deskriptif tentang suatu keadaan secara objektif yang menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data yang didapat untuk menghasilkan hasilnya (Arikunto, 2006). Pengumpulan data penelitian disusun sesuai dengan ketentuan skala Likert (1-4) yang mencakup:

1. Data dari ahli materi, ahli materi kesejarahan, ahli media, dan ahli bahasa
  - a. Data kualitatif berupa nilai kategori yaitu Sangat Baik (SB), Baik (B), Kurang (K), dan Sangat Kurang (SK)
  - b. Data kuantitatif berupa skor penilaian SB= 4, B= 3, K= 2, dan SK= 1
2. Data dari respon guru dan respon peserta didik

- a. Data kualitatif berupa nilai kategori yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS).
- b. Data kuantitatif berupa skor penilaian SS= 4, S= 3, TS= 2, dan STS= 1

Data penelitian diperoleh dari angket validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa dan dari angket respon pengguna. Data yang telah dikumpulkan melalui angket kemudian dianalisis untuk dapat diinterpretasikan. Pengumpulan data ini dilakukan menggunakan angket dengan skala Likert yaitu skala berupa skor dari 1-4. Cara penganalisisannya yaitu dengan menghitung hasil angket kedalam bentuk persentase. Skor yang didapatkan dari setiap pernyataan lalu dijumlah dan dirata-ratakan lalu diubah menjadi bentuk persentasi dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P(s) = S/N \times 100\%$$

P(s) = Presentase sub variabel

S = Jumlah skor tiap sub variabel

N = Jumlah skor maksimum

Presentase yang telah diperoleh kemudian ditransformasikan ke dalam tabel supaya pembacaan hasil penelitian menjadi mudah. Untuk menentukan kriteria kualitatif dilakukan dengan cara :

1. Menentukan presentase skor ideal = skor maksimum
2. Menentukan presentase skor terendah = skor minimum
3. Menentukan range = skor maksimum – skor minimum
4. Menentukan interval yang dikehendaki
5. Menentukan lebar interval = (skor maksimum – skor minimum)/ jumlah interval

Berdasarkan cara tersebut, maka diperoleh :

1. Skor ideal = 100%
2. Skor minimum = 20%
3. Range (100%-20%)
4. Interval (skala 4) = sangat baik, baik, cukup baik dan Kurang baik
5. Lebar interval (100%-20%)/4 = 20%

Perhitungan di atas menghasilkan range presentase kriteria kualitatif sebagai berikut :

Tabel 3.16 Range Presentase Kualitatif

Interval	Kriteria
$80\% < \text{Skor} \leq 100\%$	Sangat Layak
$60\% < \text{Skor} \leq 80\%$	Layak
$40\% < \text{Skor} \leq 60\%$	Cukup Layak
$20\% \geq \text{Skor} \leq 40\%$	Kurang Layak

Setelah menentukan range presentase kriteria kualitatif, selanjutnya angket akan dianalisis menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Angket yang telah diisi responden, diperiksa kelengkapan jawabannya, kemudian disusun sesuai dengan kode responden.
2. Mengkuantitatifkan jawaban setiap pertanyaan dengan memberikan skor sesuai dengan bobot yang telah ditentukan sebelumnya.
3. Membuat tabulasi data.
4. Menghitung presentase dari tiap-tiap sub variabel dengan rumus yang digunakan dalam perhitungan presentase skor *checklist*.
5. Dari presentase yang telah diperoleh kemudian ditransformasikan ke dalam tabel di atas.

Analisis data menggunakan analisis data deskriptif kualitatif dengan menggunakan predikat “Sangat Layak”, “Layak”, “Cukup Layak”, “Kurang Layak”, dan “Tidak Layak”. Produk media yang dirancang harus memiliki persentase lebih dari 60% agar masuk dalam kategori layak atau sangat layak untuk digunakan.

### 3.7 Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan dilakukan berdasarkan hasil analisis data penelitian. Penarikan kesimpulan data ini dapat menjawab rumusan masalah yang telah ditentukan. Penarikan kesimpulan ini ialah mengenai kelayakan Media Buku Digital Materi Peninggalan Sejarah Masa Kesultanan Islam di Indonesia Pembelajaran IPS Kelas IV.