

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Design and Development* (D&D) atau Desain dan Pengembangan. Penelitian desain dan pengembangan merupakan studi sistematis yang dimulai dari proses desain, pengembangan dan evaluasi dengan tujuan untuk membangun sebuah produk, alat, maupun model yang bersifat baru ataupun yang sudah ada dengan versi disempurnakan (Richey & Klein, 2007). Berdasarkan pendapat tersebut, Thomas dan Rothman (dalam Pratomo & Irawan, 2015) meyakini dalam beberapa penelitian *design and development*, dikembangkan kegiatan-kegiatan inovatif untuk menghasilkan suatu yang memungkinkan menjadi salah satu solusi terhadap suatu permasalahan yang bersifat praktikal. Richey dan Klein (2007) telah membagi beberapa tipe penelitian dan penekanan proyek dengan metode penelitian yang digunakan untuk mempermudah dalam memilih metode penelitian.

Tabel 3.1 Common Methods Employed in Design and Development Research

<i>Type of Research</i>	<i>Project Emphasis</i>	<i>Research Methods Employed</i>
<i>Product & Tool Research</i>	<i>Comprehensive Design & Development Project</i>	<i>Case Study, Content Analysis, Evaluation, Field Observation, In-Depth Interview.</i>
<i>Product & Tool Research</i>	<i>Phases of Design & Development</i>	<i>Case Study, Content Analysis, Expert Review, Field Observation, In-Depth Interview, Survey.</i>
<i>Product & Tool Research</i>	<i>Tool Development & Use</i>	<i>Evaluation, Expert Review, In-Depth Interview, Survey.</i>
<i>Model Research</i>	<i>Model development</i>	<i>Case Study, Delphi, In-Depth Interview, Literature Review, Survey, Think-Aloud Methods.</i>
<i>Model Research</i>	<i>Model Validation</i>	<i>Experimental, Expert Review, In-Depth Interview.</i>

Model Research Model Use

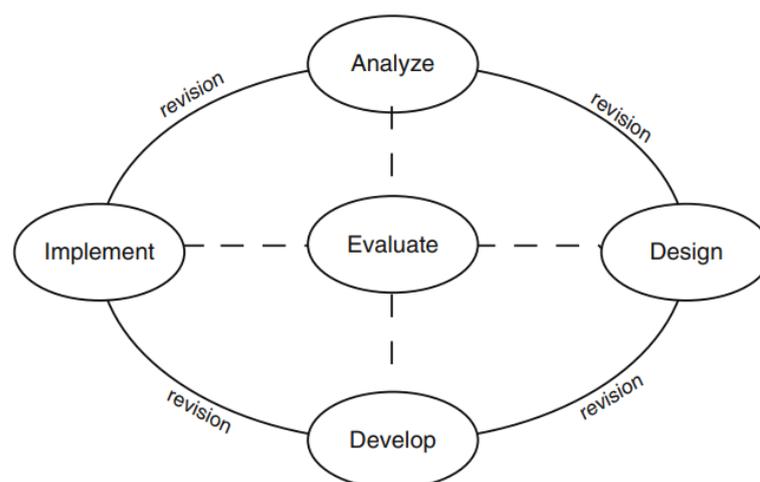
Case Study, Content Analysis, Field Observation, In-Depth Interview, Survey, Think-Aloud Methods.

(Sumber: Richey dan Klein, 2007)

Berdasarkan tabel di atas, penelitian ini termasuk dalam tipe penelitian *Product & Tool Research* (Penelitian produk dan alat) dengan penekanan proyek yaitu *Phases of Design & Development* (fase desain dan pengembangan) untuk mengembangkan produk yaitu buku digital interaktif pada materi jenis-jenis cerita fiksi untuk kelas IV sekolah dasar.

B. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah ADDIE. Kerangka ADDIE terdiri dari lima tahapan yaitu *analyze* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Membuat produk menggunakan proses ADDIE menjadi salah satu proses jalan yang paling efektif, hal ini karena ADDIE merupakan sebuah proses yang berfungsi sebagai panduan kerangka kerja untuk situasi yang kompleks, sangat tepat untuk mengembangkan pendidikan produk dan sumber belajar lainnya (Rusdi, 2018). Lebih jelasnya dapat kita lihat dari bagan tahap ADDIE di bawah ini.



Gambar 3.1 Konsep ADDIE (Rusdi, hlm. 119, 2018)

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap pertama ini, kegiatan utama yang dilakukan adalah melakukan analisis, dengan cara mengidentifikasi kemungkinan penyebab kesenjangan kinerja terlebih dahulu (Branch, 2009). Kemudian ketika telah ditemukan kendala yang dihadapi, kendala tersebut dicocokkan dengan kebutuhan pengguna. Adapun prosedur yang ditempuh yaitu analisis kebutuhan, analisis karakteristik peserta didik, analisis kemampuan prasyarat, dan analisis lingkungan belajar (Rusdi).

Dalam mengidentifikasi kendala yang terjadi pada saat proses pembelajaran, melalui wawancara dengan guru wali kelas. Kemudian ketika kendalanya sudah diketahui, dilakukan analisis kebutuhan analisis karakteristik peserta didik, dan analisis lingkungan belajar guna dapat mengembangkan produk sesuai dengan kebutuhan pengguna. Analisis kebutuhan siswa seputar analisis materi dan analisis tujuan pembelajaran dilakukan melalui kegiatan wawancara salah satu guru, observasi, dan studi literatur berdasarkan pada kompetensi dasar dalam kurikulum 2013, agar buku digital interaktif yang dikembangkan sesuai dengan kurikulum yang ada.

2. Tahap Desain (*Design*)

Tahap selanjutnya yaitu tahap desain, pada tahap desain ini dimulai dengan menentukan tim pengembang, sumber daya yang dibutuhkan, pembuatan *storyboard* dan GBPM (Garis Besar Pengembangan Media), dan membuat prototipe produk. Dalam GBPM termuat kompetensi dasar yang diambil beserta dengan uraian materi yang diambil. Langkah selanjutnya, merancang soal-soal mengenai materi jenis-jenis fiksi untuk dimuat dalam buku digital interaktif di bagian kuis. Setelah itu, dilakukan *design layout*. Dalam kegiatan tersebut, dibuat rancangan tata letak media yang dimuat dalam buku digital yang dikembangkan sehingga menjadi sebuah *template*.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Produk buku digital interaktif yang telah selesai dikembangkan, kemudian dinilai oleh para ahli, seperti ahli materi, ahli bahasa, dan juga ahli media, menggunakan instrumen berupa angket. Validasi materi dilakukan oleh ahli materi yaitu dosen bahasa terkait materi jenis-jenis cerita fiksi. Kemudian validasi bahasa dilakukan oleh ahli bahasa terkait dengan penggunaan bahasa di dalam buku digital

interaktif yang dikembangkan. Sementara untuk validasi media yang dilakukan oleh ahli media mengenai kelayakan kualitas desain dan juga kualitas teknis. Setelah validasi dari para ahli dilakukan, dilakukan revisi produk yang telah dikembangkan.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap selanjutnya yaitu tahap implementasi atau penerapan, implementasi produk yaitu buku digital interaktif dilakukan kepada guru kelas IV dan juga siswa kelas IV. Ketika kegiatan implementasi berlangsung, disebar angket untuk mengetahui respons guru dan siswa. Tahap implementasi ini dilakukan secara luring disesuaikan dengan sekolah yang kini telah mulai berlangsung secara luring. Proses implementasi menggunakan *device* yaitu laptop dan gawai.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap ini dilakukan evaluasi terhadap produk yang telah diuji coba dan mendapatkan respon dari guru dan juga peserta didik. Dari respon yang telah diterima, dilakukan perbaikan produk yaitu buku digital interaktif agar sesuai dengan kebutuhan guru dan juga siswa, sehingga dapat bermanfaat untuk digunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, dilakukan juga analisis SWOT terhadap produk yang dikembangkan.

C. Partisipan dan Tempat Penelitian

Partisipan yang terlibat dalam penelitian ini diantaranya adalah validator, seperti ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media, kemudian pengguna seperti guru dan siswa. Penentuan partisipan disesuaikan dengan penelitian yang dilaksanakan. Pemilihan partisipan disesuaikan dengan tipe penelitian pengembangan jenis 1 (Richey & Klein, hlm. 115, 2007) dapat paparkan sebagai berikut.

Tabel 3.2 Common Participants in Design and Development Studies

<i>Type of Developmental Research</i>	<i>Function</i>	<i>Type of Participants</i>
<i>Type 1</i>	<i>Product Design & Development</i>	<i>Designers, Developers, Clients</i>
	<i>Product Evaluation</i>	<i>Evaluators, Learners, Instructors, Organizatin</i>

*Validation of Tool or Designers, Developers,
Technique Evaluators, Users*

(Sumber: Richey & Klein, hlm. 115, 2007)

Berdasarkan tabel di atas, berikut uraian partisipan yang terlibat dalam penelitian ini.

- 1) Ahli materi melakukan validasi materi yang termuat dalam buku digital interaktif materi jenis-jenis cerita fiksi yang dikembangkan.
- 2) Ahli bahasa melakukan validasi bahasa yang digunakan dalam buku digital interaktif materi jenis-jenis cerita fiksi yang dikembangkan.
- 3) Ahli media melakukan validasi media terkait kualitas kegrafikan/desain dan kualitas teknik buku digital interaktif materi jenis-jenis cerita fiksi yang dikembangkan.
- 4) Guru kelas IV sebagai pengguna (*user*) produk buku digital interaktif materi jenis-jenis cerita fiksi yang dikembangkan.
- 5) Siswa kelas IV sebagai pengguna (*user*) produk buku digital interaktif materi jenis-jenis cerita fiksi yang dikembangkan.

Penelitian dilaksanakan di salah satu sekolah dasar di Kabupaten Bandung yaitu SD Laboratorium UPI Cibiru. Pelaksanaan penelitian dilakukan pada tanggal 9 Agustus 2022, dengan melibatkan guru kelas IV dan juga 20 orang peserta didik kelas IV. Implementasi produk dilakukan secara luring disesuaikan dengan kebijakan sekolah terbaru.

D. Instrumen Penelitian

Terdapat dua instrument penelitian dalam penelitian ini, yaitu angket dan wawancara. Instrumen penelitian merupakan suatu alat yang digunakan untuk tujuan mengumpulkan data atau pun mengukur objek dari suatu variabel penelitian (Yusup, 2018). Dalam penelitian ini, instrumen penelitian yang digunakan adalah angket validasi ahli materi, angket validasi ahli bahasa, angket validasi ahli media, angket respon pengguna, dan juga wawancara terhadap pengguna.

1. Wawancara

Wawancara adalah kegiatan komunikasi melalui proses pertukaran informasi antara pewawancara dan narasumber (sumber informasi). Dapat

dikatakan berita yang baik indikatornya adalah berita yang dihasilkan tersebut merupakan hasil dari sebuah penggalian informasi yang terampil (Buana, 2020). Dalam penelitian ini, selain menggunakan angket sebagai instrument penelitiannya, digunakan juga instrumen wawancara guna mendapatkan data terkait penggunaan produk buku digital interaktif dalam kegiatan pembelajaran bahasa di sekolah dasar. Wawancara dilaksanakan kepada guru kelas IV guna menanyakan informasi mengenai pembelajaran teks fiksi dan penggunaan media di kelas IV. Berikut uraian pertanyaan-pertanyaan yang diajukan pada salah satu guru wali kelas IV.

Tabel 3.3 Lembar Wawancara Guru

No.	Pertanyaan
1	Bagaimana sistem pembelajaran materi jenis-jenis teks fiksi yang digunakan oleh ibu?
2	Apa media pembelajaran yang digunakan ibu dalam pembelajaran materi jenis-jenis teks fiksi.?
3	Bagaimana kendala atau masalah yang terjadi ketika membelajarkan materi jenis-jenis teks fiksi?
4	Bagaimana batasan materi yang dibelajarkan kepada peserta didik ketika membahas materi jenis-jenis teks fiksi?
5	Bagaimana pendapat ibu mengenai media pembelajaran?
6	Bagaimana respon ibu terhadap pengembangan media pembelajaran buku digital interaktif <i>Flipbook</i> ?
7	Apakah ibu setuju jika di dalam buku digital materi jenis-jenis teks fiksi ini dimasukan berbagai macam media seperti audio, video, dan lain-lain?

Selain wawancara, instrumen penelitian gunakan yaitu angket. Angket dibuat sebagai lembar penilaian produk yang dikembangkan. Uraian mengenai angket, dibahas pada poin selanjutnya.

2. Angket

Angket validasi diberikan pada ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media dengan tujuan untuk mendapatkan penilaian terhadap produk yang telah dikembangkan oleh peneliti. Sementara untuk mengetahui respon pengguna, maka

disebarkan angket respon pengguna kepada guru kelas IV Sekolah Dasar dan juga siswa kelas IV Sekolah Dasar. Penentuan kisi-kisi dan aspek penilaian disesuaikan dan berdasarkan BSNP (2014) dengan beberapa penyesuaian. Berikut adalah angket validasi ahli materi, angket validasi bahasa, angket validasi media, angket respon guru, dan juga angket respon siswa.

- 1) Lembar angket validasi materi, angket validasi materi ini diisi oleh ahli materi bahasa (dosen bahasa) untuk menilai kelayakan materi yang dimuat dalam media buku digital interaktif materi jenis-jenis cerita fiksi untuk kelas IV yang telah dikembangkan.

Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Validasi Materi

Kriteria	Indikator	Nomor Soal	Jumlah
Aspek isi	Kesesuaian materi dengan KI dan KD	1,2,3	3
	Keakuratan Materi	4,5,6,7,8,9,10	7
	Kemutakhiran Materi	11,12,13	3
	Mendorong Keingintahuan	14	1
Aspek Penyajian	Teknik Penyajian	15,16	2
	Pendukung Penyajian	17,18,19	3
	Penyajian Pembelajaran	20	1
	Koherensi dan Keruntutan Alur Pikir	21,22	2

(Sumber: BSNP (2014), dengan penyesuaian)

Tabel 3.5 Penilaian Aspek Materi

Indikator Penilaian	Butir Penilaian
Kesesuaian materi dengan KI dan KD	1. Kelengkapan materi.
	2. Kedalaman materi.
	3. Keluasan materi.
Keakuratan Materi	4. Keakuratan konsep dan definisi.
	5. Keakuratan fakta dan data.
	6. Keakuratan contoh dan kasus.

	7. Keakuratan istilah-istilah.
	8. Keakuratan gambar, diagram dan ilustrasi.
	9. Keakuratan notasi, simbol, dan ikon
	10. Keakuratan acuan pustaka
Kemutakhiran Materi	11. Kesesuaian materi
	12. Gambar dan ilustrasi
	13. Kemutakhiran pustaka
Mendorong Keingintahuan	14. Mendorong rasa ingin tahu
Teknik Penyajian	15. Konsistensi sistematika sajian dalam kegiatan belajar.
	16. Keruntutan Konsep
Pendukung Penyajian	17. Soal dalam setiap akhir kegiatan belajar
	18. Pengantar
	19. Daftar pustaka
Penyajian Pembelajaran	20. Keterlibatan peserta didik
Koherensi dan Keruntutan Alur Pikir	21. Ketertautan antar kegiatan belajar /sub kegiatan belajar/alinea.
	22. Keutuhan makna dalam kegiatan belajar / sub kegiatan belajar/ alinea.

(Sumber: BSNP (2014), dengan penyesuaian)

- 2) Lembar angket validasi bahasa, angket validasi bahasa ini diisi oleh ahli bahasa untuk menilai kesesuaian bahasa yang digunakan dalam media buku digital interaktif materi jenis-jenis cerita fiksi untuk kelas IV yang telah dikembangkan.

Tabel 3.6 Kisi-kisi Angket Validasi Bahasa

Kriteria	Indikator	Nomor Soal	Jumlah
Aspek Bahasa	Lugas	1,2,3	3
	Komunikatif	4	1
	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	5,6	2
	Kesesuaian dengan kaidah bahasa	7,8	2
	Penggunaan istilah, simbol, atau ikon.	9,10	2

(Sumber: BSNP (2014), dengan penyesuaian)

Tabel 3.7 Penilaian Aspek Bahasa

Indikator Penilaian	Butir penilaian
Lugas	1. Ketepatan struktur kalimat
	2. Keefektifan kalimat
	3. Kebakuan istilah
Komunikatif	4. Keefektifan penyampaian pesan atau informasi secara visual dengan bantuan gambar, ilustrasi, komik, atau kartun.
Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	5. Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik
	6. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik.
Kesesuaian dengan kaidah bahasa	7. Ketepatan tata bahasa
	8. Ketepatan ejaan
Penggunaan istilah, simbol, atau ikon.	9. Konsistensi penggunaan istilah.
	10. Konsistensi penggunaan simbol atau ikon.

(Sumber: BSNP (2014), dengan penyesuaian)

11. Lembar angket validasi media, angket validasi media ini diisi oleh ahli media untuk menilai kualitas desain dan kualitas teknis media buku digital interaktif materi jenis-jenis cerita fiksi untuk kelas IV yang telah dikembangkan.

Tabel 3.8 Kisi-kisi Angket Validasi Media

Kriteria	Indikator	Nomor Soal	Jumlah
Kualitas Teknis	Penduan dan informasi	1	1
	Kinerja program	2,3,	2
Kualitas Desain	Desain dan fasilitas media	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12	12
	Keterbacaan	13,14,15,16,17,18,19,20	8

(Sumber: BSNP (2014), dengan penyesuaian)

Tabel 3.9 Aspek Penilaian Kualitas Teknis

Indikator Penilaian	Butir Penilaian
Penduan dan informasi	1. Deskripsi tentang materi buku digital jelas.
	2. Kemudahan instalasi.
Kinerja program	3. Kemudahan penggunaan tombol navigasi

(Sumber: BSNP (2014), dengan penyesuaian)

Tabel 3.10 Aspek Penilaian Kualitas Desain

Indikator Penilaian	Butir Penilaian
Desain dan fasilitas media	1. Penampilan unsur tata letak pada sampul muka dan belakang memiliki kesatuan serta konsisten.
	2. Menampilkan pusat pandang (<i>centerpoint</i>) yang baik.
	3. Media memberikan fasilitas interaktif bagi pengguna.
	4. Komposisi warna sesuai.

	5. Penempatan unsur tata letak konsisten berdasarkan pola.
	6. Pemisahan antar paragraf jelas.
	7. Penempatan hiasan/ilustrasi sebagai latar belakang tidak mengganggu judul, teks, angka halaman.
	8. Kesesuaian penempatan judul, subjudul, ilustrasi, dan keterangan gambar.
	9. Tampilan buku digital menarik.
	10. Kesesuaian objek/video/animasi dengan materi.
	11. Visualisasi objek atas konsep/abstrak materi sesuai.
	12. Kualitas objek pada buku digital.
	13. Spasi antara teks dan ilustrasi.
	14. Pemisah antara paragraf
	15. Spasi antar huruf normal
	16. Spasi antar baris susunan teks normal.
Keterbacaan	17. Jenjang/hierarki judul-judul jelas, konsisten dan proporsional.
	18. Variasi huruf.
	19. Kesesuaian warna teks dengan <i>background</i> .
	20. Margin proposional.

(Sumber: BSNP (2014), dengan penyesuaian)

12. Lembar angket respon guru, angket respon guru ini diisi oleh guru kelas IV untuk mengetahui respon guru terhadap buku digital interaktif materi jenis-jenis cerita fiksi untuk kelas IV yang telah dikembangkan.

Tabel 3.11 Kisi-kisi Angket Respon Guru

Kriteria	Indikator	Nomor Soal	Jumlah
Materi	Kesesuaian materi	1, 2	2
	Kedalaman materi	3, 4	2
	Keakuratan materi	5, 6, 7	3

Media	Desain	8, 14, 15, 16, 17	5
	Fasilitas media	9, 10, 11	3
Bahasa	Kesesuaian bahasa	12, 13, 14	3
Kualitas teknis	Kemudahan penggunaan	18	1
	Kebergunaan	19, 20	2

(Sumber: BSNP (2014), dengan penyesuaian)

Tabel 3.12 Aspek Penilaian Respon Guru

Butir Penilaian

1. Kesesuaian materi yang disajikan dalam buku digital dengan KI dan KD.
2. Kesesuaian isi dengan indikator dan tujuan.
3. Kelengkapan materi.
4. Kedalaman materi.
5. Keakuratan konsep dan definisi.
6. Keakuratan fakta dan data.
7. Keakuratan contoh dan kasus.
8. Kesesuaian ilustrasi dengan materi.
9. Kesesuaian latihan berbentuk *game* dengan materi yang disajikan.
10. Keruntutan penyajian.
11. Terdapat sifat kemultimediaan.
12. Penggunaan bahasa sesuai dengan perkembangan intelektual siswa.
13. Ketepatan tata bahasa.
14. Jenis huruf mudah dibaca.
15. Tampilan sampul buku digital menarik untuk dibaca.
16. Tampilan isi buku digital menarik.
17. Komposisi warna buku digital yang menarik.
18. Buku digital mudah digunakan.
19. Buku digital memfasilitasi guru untuk mengajar.
20. Buku digital dapat menunjang pembelajaran

(Sumber: BSNP (2014), dengan penyesuaian)

13. Lembar angket respon siswa, angket respon siswa ini diisi oleh siswa kelas IV untuk mengetahui respon siswa terhadap buku digital interaktif materi jenis-jenis cerita fiksi untuk kelas IV yang telah dikembangkan.

Tabel 3.13 Kisi-kisi Angket Respon Siswa

Kriteria	Nomor Soal	Jumlah
Aspek materi	1, 2, 3, 4, 5	5
Aspek media	6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 16	8
Aspek bahasa	13, 14, 15	3

(Sumber: BSNP (2014), dengan penyesuaian)

Tabel 3.14 Lembar Angket Penilaian Peserta Didik

Butir Penilaian

1. Materi dapat dipahami dengan baik.
2. Isi cerita mudah saya pahami.
3. Buku digital ini menyediakan soal untuk latihan.
4. Pertanyaan dalam buku digital berhasil saya jawab.
5. Materi dalam buku digital ini mendorong keingintahuan saya.
6. Tampilan buku menarik untuk dibaca.
7. Buku digital mudah digunakan.
8. Memfasilitasi belajar mandiri.
9. Buku ini memudahkan saya belajar di mana saja dan kapan saja.
10. Buku ini membuat saya senang belajar materi bahasa Indonesia.
11. Memuat berbagai macam gambar, video, dan audio yang menarik.
12. Warna dalam buku menarik.
13. Teksnya mudah dibaca.
14. Petunjuknya jelas dan mudah dimengerti.
15. Bahasa dalam buku digital mudah dipahami.
16. Saya semangat belajar jika menggunakan buku digital ini.

(Sumber: BSNP (2014), dengan penyesuaian)

E. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian yang dilakukan, terdapat dua jenis data yang dikumpulkan yaitu data yang bersifat kuantitatif dan data yang bersifat kualitatif. Data diperoleh dari angket yang diberikan kepada validator dan yang disebar untuk guru dan siswa, dengan disusun berdasarkan ketentuan skala *likert* menggunakan skala 1 sampai dengan 4. Data yang bersifat kuantitatif diperoleh dari skor yang diberikan oleh validator dari para ahli dan juga skor penilaian yang diberikan oleh guru dan siswa sebagai respon penggunaan produk buku digital interaktif. Sementara data yang bersifat kualitatif diperoleh dari nilai kategori yang diberikan oleh validator dan juga guru dan siswa. Berikut uraian cakupan data yang dikumpulkan.

a. Data penilaian dari validator

- 1) Data kualitatif berupa nilai kategori yaitu sangat baik (SB), baik (B), cukup (C), kurang (K), dan sangat kurang (SK).
- 2) Sementara data kuantitatif berupa skor hasil penilaian, yaitu sangat setuju (SS) = 4, setuju (S) = 3, tidak setuju (TS) = 2, dan sangat tidak setuju (STS) = 1.

b. Data respon dari pengguna (guru dan siswa)

- 1) Data kualitatif berupa nilai kategori yaitu sangat baik (SB), baik (B), cukup (C), kurang (K), dan sangat kurang (SK).
- 2) Sementara data kuantitatif berupa skor hasil penilaian, yaitu sangat setuju (SS) = 4, setuju (S) = 3, tidak setuju (TS) = 2, dan sangat tidak setuju (STS) = 1.

F. Teknik Analisis Data

Data yang dianalisis dari penelitian ini merupakan data hasil validasi para ahli (ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media) dan juga angket respon terhadap buku digital interaktif dari pengguna (guru dan siswa). Digunakan skala likert untuk uji coba kelayakan produk, dari data yang diperoleh selanjutnya dianalisis dengan menghitung setiap butir soal pertanyaan yang dimuat dalam angket ke dalam bentuk persentase. Skor yang telah diperoleh dari setiap butir pertanyaan angket dijumlahkan lalu dirata-ratakan, kemudian diubah menjadi bentuk persentase. Adapun rumus yang dapat digunakan adalah sebagai berikut.

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

Keterangan:

Septi Eka Pratiwi, 2022

RANCANG BANGUN BUKU DIGITAL INTERAKTIF BERBASIS FLIPBOOK MATERI JENIS-JENIS TEKS FIKSI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Ps = Persentase

s = Jumlah skor yang didapat

N = Jumlah skor ideal (maksimum)

Setiap skor dalam bentuk persentase yang didapat, Riduan (dalam Rinzani, 2021) membagi setiap rentang skor menjadi beberapa kategori sebagai berikut.

No	Kriteria Validasi	Kategori
1.	Angka 0-20%	Tidak Layak
2.	Angka 21-40%	Kurang Layak
3.	Angka 41-60%	Cukup Layak
4.	Angka 61-80%	Layak
5.	Angka 81-100%	Sangat Layak

(Sumber: Riduan (dalam Rinzani, 2021))

Hasil yang telah didapat dari perhitungan persentase di atas kemudian diubah ke bentuk data kualitatif dengan cara mencocokkan persentase skor yang didapat sesuai kategori yang telah ditentukan. Setelah itu, dapat dilihat produk yang telah dikembangkan dan divalidasi sudah berada di kategori layak atau belum.