

BAB III

METOLOGI PENELITIAN

A. Definisi Operasional

Pengertian istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan

Menurut Sugiyono (2020:396) berpendapat bahwa metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang dihasilkan. Sedangkan menurut Warsita (2008:26) penelitian pengembangan dapat didefinisikan sebagai suatu kajian sistematis terhadap pendesainan, pengembangan, dan evaluasi program, proses dan produk yang memenuhi kriteria validitas, kepraktisan dan efektivitas.

2. *E-modul*

Menurut Direktorat Pembinaan SMA Ditjen Pendidikan Dasar dan Menengah Kemendikbud (2017:3) “*e-modul* merupakan sebuah bentuk penyajian bahan belajar mandiri yang disusun secara sistematis ke dalam unit pembelajaran tertentu, yang disajikan dalam format elektronik, dimana setiap kegiatan pembelajaran didalamnya dihubungkan dengan tautan (link) sebagai navigasi yang membuat peserta didik menjadi lebih interaktif dengan program, dilengkapi

dengan penyajian video tutorial, animasi dan audio untuk memperkaya pengalaman belajar”.

E-modul dalam penelitian ini merujuk pada bahan ajar non cetak (digital) yang digunakan untuk proses pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X Jurusan Kuliner di SMK Negeri 2 OKU. *E-modul* ini dikembangkan untuk bisa memaparkan dan memvisualisasikan mata pelajaran Bahasa Indonesia guna meningkatkan kemandirian belajar dan motivasi peserta didik.

c. *Flip PDF Corporate*

Salah satu perangkat lunak atau *software* yang dapat digunakan dalam membuat *e-modul* menjadi berbentuk *flipbook* adalah *Flip PDF Corporate*. *Software* ini sangat mudah digunakan dan terdapat komponen-komponen yang menunjang seperti mengkombinasikan antara teks, gambar, audio, video dan lain sebagainya. *Flip PDF Corporate* dapat menghasilkan output berupa HTML, ZIP, dan EXE. Berikut merupakan tampilan awal pada aplikasi *Flip PDF Corporate*. *Software Flip PDF Corporate* dalam penelitian ini merujuk pada sebuah platform aplikasi yang digunakan untuk mengembangkan produk berupa *e-modul* pembelajaran berbasis *flipbook* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X di SMK Negeri 2 OKU.

d. Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X di SMA/SMK

Umumnya untuk kelas X SMA/MA/SMK/MAK/Program Paket C peserta didik diharapkan memiliki kemampuan berbahasa untuk berkomunikasi dan bernalar sesuai dengan tujuan, konteks sosial, akademis, dan dunia kerja. Peserta didik mampu memahami, mengolah, menginterpretasi, dan mengevaluasi informasi dari berbagai tipe teks tentang topik yang beragam. Peserta didik mampu menyintesis gagasan dan pendapat dari berbagai sumber. Peserta didik mampu berpartisipasi aktif dalam diskusi dan debat. Peserta didik mampu menulis berbagai teks untuk menyampaikan pendapat dan mempresentasikan serta menanggapi informasi nonfiksi dan fiksi secara kritis dan etis.

Dalam penelitian ini, pengembangan *e-modul* pembelajaran berbasis *flipbook* diterapkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X membahas mengenai materi berkarya dan berekspresi melalui puisi yaitu diantaranya memahami diksi dalam teks puisi yang dibacakan, memahami diksi, rima dan tipografi dalam teks puisi, mengidentifikasi tema dan suasana dalam puisi, musikalisasi puisi, menulis tanggapan terhadap antologi puisi, hingga menyajikan pembacaan puisi dengan ekspresif dan kreatif.

B. Jenis Penelitian

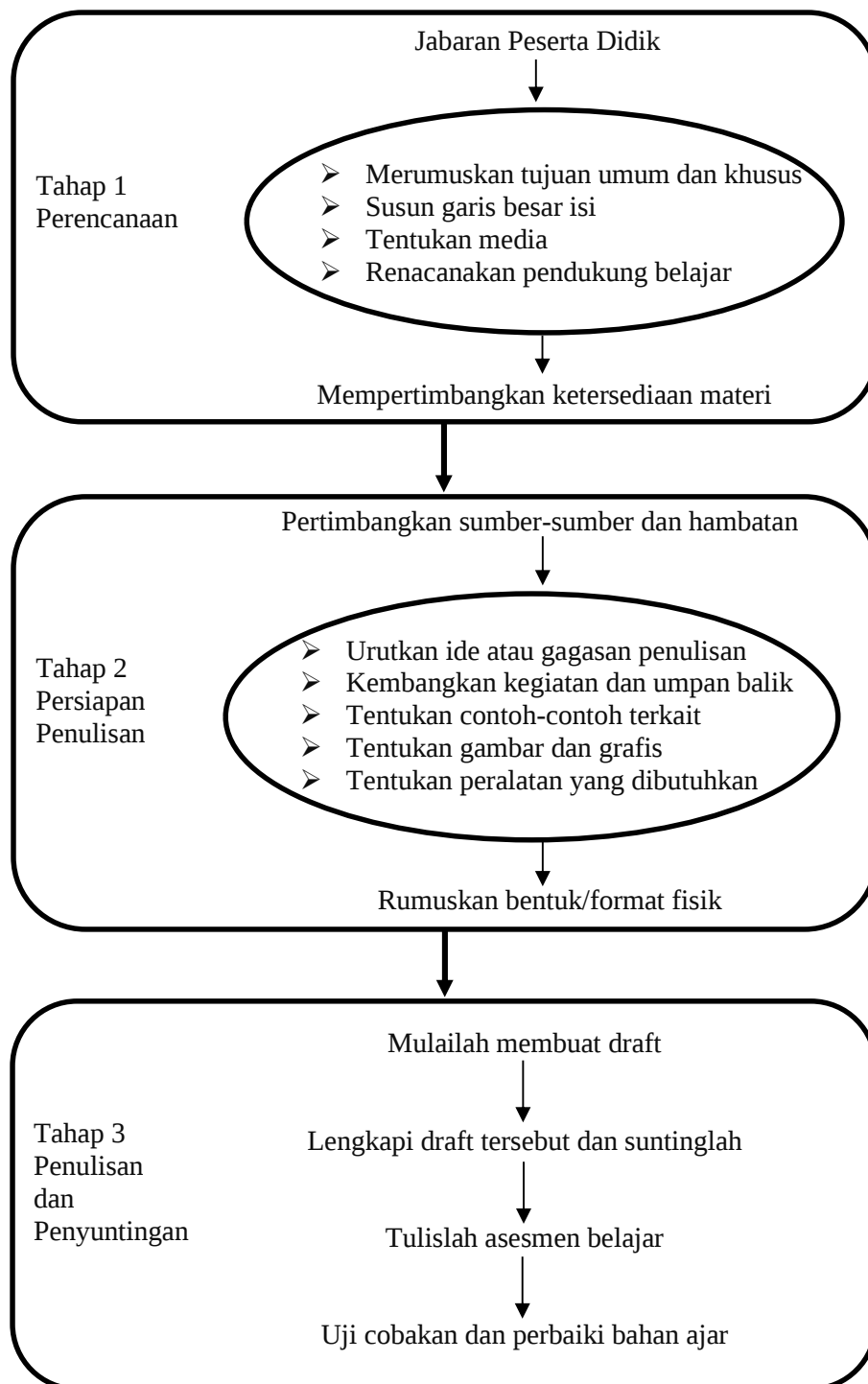
Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Menurut Sugiyono (2024:396) berpendapat bahwa metode penelitian dan pengembangan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang dihasilkan. Berdasarkan pengertian tersebut, kegiatan penelitian dan pengembangan dapat disingkat menjadi 4P (Penelitian, Perancangan, Produksi, dan Pengujian).

Peneliti hanya melakukan penelitian sebatas menguji kelayakan produk. Sedangkan pelaksanaan implementasi sebatas implementasi semu dalam upaya perbaikan produk.

C. Prosedur Penelitian Pengembangan

1. Model Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan Rowntree. Model pengembangan rowntree merupakan model berorientasi dengan produk yang dirancang khusus untuk produksi bahan ajar (Pramika & Sari dalam Herawati, dkk, 2023:234). Menurut Prawiradilaga, D. S (2008:46) model pengembangan Rowntree memiliki tiga tahapan yaitu: 1). Tahap perencanaan, 2). Tahap persiapan penulisan, dan 3). Tahap penulisan dan penyuntingan.



Bagan 3. 1 Langkah-langkah Pengembangan Model Rowntree

Dikarenakan model pengembangan Rowntree tidak utuh pada bagian evaluasi produknya, oleh karena itu model ini akan dikolaborasikan dengan model evaluasi warsita sehingga ketidakutuhan model pengembangan rowntree akan tertutupi dengan model evaluasi warsita.

Adapun penjelasan mengenai model pengembangan Rowntree dalam Prawiradilaga, D. S (2009:46) adalah sebagai berikut:

a. Tahap Perencanaan

Peneliti melakukan analisis kebutuhan peserta didik kelas X di SMK Negeri 2 OKU dengan mengidentifikasi Capaian Pembelajaran (CP), Alur Tujuan Pembelajaran (ATP), serta Tujuan Pembelajaran pada pokok bahasan Berkarya dan Berekspresi Melalui Puisi sebagai landasan dalam pengembangan modul, merumusan tujuan umum dan khusus, membuat susunan garis besar isi, menentukan media dan mempertimbangkan bahan ajar yang ada.

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui kebutuhan belajar peserta didik. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMK Negeri 2 OKU belum pernah menggunakan *e-modul* dengan format apapun termasuk yang berbentuk *flipbook*. Bahan ajar yang digunakan yaitu buku cetak. Sehingga, bahan ajar digital di sekolah tersebut dapat dikatakan belum bervariasi. *E-modul* berbentuk *flipbook* pada dasarnya memiliki tampilan yang kurang lebih seperti buku cetak yang dipinjamkan oleh sekolah, namun dalam bentuk

digital yang lebih fleksibel digunakan dimanapun. Selain observasi, hasil wawancara kepada guru diperoleh bahwa sebagian besar peserta didik lebih tertarik belajar jika menggunakan bahan ajar atau media pembelajaran yang menggunakan teknologi dari pada buku cetak.

b. Tahap Persiapan Penulisan

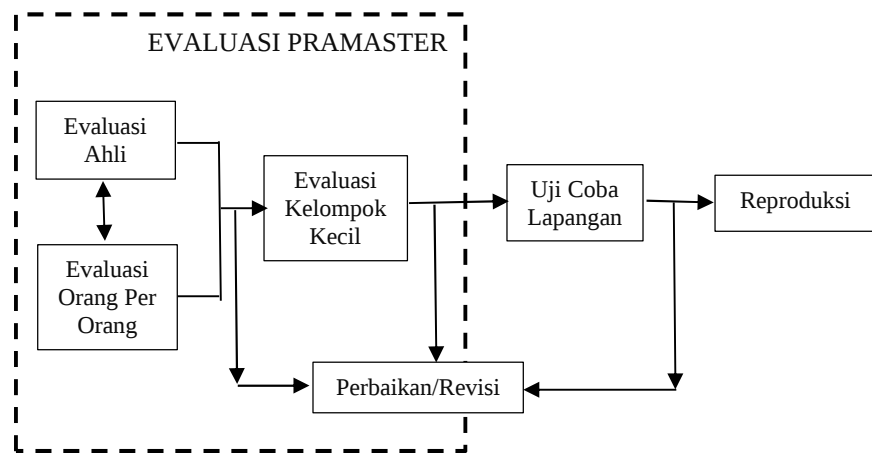
Pada tahap ini peneliti mempertimbangkan sumber dan hambatannya, mengurutkan ide atau gagasan penulisan, membuat garis-garis besar program media (GBPM), *flowchart*, dan *storyboard*, menentukan contoh-contoh terkait. Peneliti kemudian menetapkan judul *e-modul* pembelajaran yang akan disusun, menyiapkan materi pembelajaran yang diperoleh dari guru mata pelajaran, serta menyiapkan materi tambahan baik dari sumber online maupun offline yang relevan, menentukan gambar atau grafis dan merumuskan bentuk fisik *e-modul* pembelajaran berbasis *flipbook* tersebut.

c. Tahap Penulisan dan Penyuntingan

Pada tahap ini penulis mulai membuat draf *e-modul* pembelajaran berbasis *flipbook*, melengkapi draf tersebut kemudian menyunting draf tersebut, selanjutnya penulis menuliskan asesmen belajar dan melakukan uji coba/perbaikan bahan ajar. Peneliti menyusun instrumen angket untuk mengukur validitas dan kelayakan media oleh ahli materi, ahli desain pembelajaran, ahli media, uji perorangan, uji kelompok kecil, dan uji lapangan.

2. Evaluasi Produk

Model evaluasi produk yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan model yang dikembangkan oleh Warsita (2008:240), “Evaluasi adalah suatu upaya yang dilakukan untuk memastikan bahwa media yang sedang dikembangkan sesuai dengan tujuan awal dan mutunya terjamin dengan baik”. Pada model ini terdapat 2 kegiatan evaluasi yaitu : 1) evaluasi pramaster yang terdiri dari (a) evaluasi ahli, (b) evaluasi orang per orang, (c) evaluasi kelompok kecil dan 2) uji coba lapangan.



Bagan 3. 2 Evaluasi Pramaster

- a. Evaluasi ahli (*expert evaluation*). Evaluasi ini upaya yang dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang kelemahan produk yang dikembangkan dengan meminta pendapat para ahli, yaitu ahli media, ahli desain dan ahli materi. Kemudian kelemahan tersebut dijadikan dasar untuk melakukan perbaikan.
- b. Evaluasi orang per orang (*one to one evaluation*). Evaluasi orang per orang pada dasarnya adalah evaluasi di mana subjek evaluasinya adalah peserta didik. Dikatakan orang per orang, karena dilakukan secara orang per orang (satu per satu) terhadap peserta didik dengan tingkat kemampuan tinggi, sedang dan rendah.

- c. Evaluasi kelompok kecil (*small group evaluation*). Evaluasi dilakukan terhadap sekelompok kecil peserta didik secara bersamaan. Jadi dalam evaluasi kelompok kecil, evaluator meminta informasi dari sekelompok kecil peserta didik dalam satu tempat tertentu secara bersamaan. Adapun jumlah kelompok kecil minimal terdiri dari lima orang peserta didik. Kegiatan ini dilakukan untuk menggali informasi tentang berbagai kendala yang dihadapi peserta didik ketika mencoba atau menggunakan prototipe media pembelajaran atau kelemahan yang dimiliki program dari berbagai aspek menurut sudut pandang sekelompok peserta didik tersebut.
- d. Uji coba lapangan (*field test*). Uji coba lapangan dilakukan untuk melihat apakah produk yang sedang dikembangkan benar-benar sudah berjalan sesuai dengan yang diharapkan atau tidak. Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui apakah produk pembelajaran yang dikembangkan sudah layak atau belum untuk disebarluaskan. Jika masih terdapat kesalahan dan kekurangan maka dilakukan perbaikan sebelum reproduksi.
- e. Reproduksi, pada tahap reproduksi baru bisa dilakukan jika produk yang dikembangkan sudah sesuai dengan apa yang diharapkan, yang telah melalui tahap evaluasi sudah sesuai dengan yang diharapkan maka produk dapat direproduksi, digunakan hingga disebarluaskan.

3. Validasi Prototipe Produk

Validasi prototipe produk merupakan bentuk dasar dari sebuah produk merupakan tahapan yang sangat penting dalam rencana pembuatan produk. Tahap validasi berupa masukan-masukan dan kritik tentang produk media pembelajaran.

Berdasarkan masukan maupun kritik tersebut, produk pengembangan direvisi agar diperoleh produk *e-modul* pembelajaran berbasis *flipbook* yang tepat. Dengan adanya validasi ini diharapkan produk akhir yang dikembangkan ini akhirnya benar-benar dapat dipertanggung jawabkan. Agar validasi tercapai dengan baik, perlu ketepatan dalam pemilihan desain validasi, subjek validasi, jenis data, instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data. Secara rinci hal tersebut diuraikan sebagai berikut:

a. Desain Validasi.

Validasi ini bertujuan untuk memperoleh data secara lengkap demi perbaikan produk atau kesempurnaan produk yang akan dibuat. Selain itu juga untuk mengetahui produk yang akan dikembangkan layak di uji cobakan kepada mahasiswa. Validasi dilakukan melalui evaluasi ahli media, ahli desain, dan ahli materi.

b. Subjek Validasi.

Peneliti menentukan beberapa subjek validasi media yang sesuai dengan kapabilitas masing-masing dengan harapan produk yang dibuat

sesuai dengan kondisi peserta didik. Berikut ini adalah penjelasan terkait dengan uji validasi oleh para ahli, sebagai berikut:

1) Ahli Materi.

Ahli materi yang telah ditetapkan ini akan memberikan masukan dan penilaian terhadap produk yang berkaitan dengan muatan materi yang disajikan mulai dari ketercapaian materi dengan tujuan pembelajaran, kebenaran materi, dan ketepatan contoh dengan materi dan kondisi sasaran yang berhubungan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

2) Ahli Media

Ahli media yang telah ditetapkan akan memberikan masukan dan penilaian terhadap produk yang dikembangkan berkaitan dengan kesesuaian media dengan tujuan yang akan dicapai, kesesuaian visual dengan materi, dan kesesuaian visual dengan kelompok sasaran. Kemudian juga menguji tingkat kelayakan produk *e-modul* pembelajaran berbasis *flipbook* ini adalah ahli media yang mempunyai kemampuan dalam pemahaman dan karakteristik media pembelajaran.

3) Ahli Desain

Ahli desain memberikan masukan dan penilaian terhadap produk yang dikembangkan berkaitan dengan kesesuaian dengan ketepatan format desain yang dipilih, dan kesesuaian desain dengan karakteristik peserta didik.

4. Uji Coba Produk

a. Desain Uji Coba

Setelah produk yang dibuat peneliti telah selesai, selanjutnya dilakukan uji coba produk. Tujuan dari uji coba produk adalah untuk mengetahui apakah produk yang dibuat layak digunakan ataupun tidak serta melihat sampai sejauh mana produk yang dibuat dapat mencapai sasaran dan tujuan pembelajaran.

Uji coba produk akan dilakukan jika produk yang sudah dikembangkan oleh peneliti telah selesai, kemudian akan dilakukan uji coba melalui langkah-langkah desain uji coba produk seperti yang dijelaskan oleh Warsita (2008:242-248) sebagai berikut:

- 1) Uji validasi ahli, dilakukan oleh validator yang terdiri dari ahli materi, ahli desain, dan ahli media. Tahap ini dilakukan agar produk yang dihasilkan memenuhi standar.
- 2) Uji orang per orang (*one to one evaluation*), adalah evaluasi yang mana subjek evaluasinya adalah 3 peserta didik. Dikatakan orang per orang, karena dilakukan secara orang per orang (satu per satu) terhadap peserta didik dengan kemampuan rendah, sedang, dan tinggi.
- 3) Uji kelompok kecil (*small group evaluation*), kegiatan evaluasi ini dilakukan kepada kelompok kecil yang terdiri 6 peserta didik. Kegiatan ini dilakukan untuk menggali informasi tentang berbagai kendala yang dihadapi peserta didik ketika mencoba atau menggunakan prototipe media pembelajaran atau kelemahan yang dimiliki program dari berbagai aspek menurut sudut pandang sekelompok peserta didik tersebut.
- 4) Uji coba lapangan (*field test*), kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui apakah *e-modul* pembelajaran yang dikembangkan sudah layak atau belum untuk disebarluaskan. Uji coba lapangan dilakukan kepada seluruh peserta didik kelas X di SMK Negeri 2 OKU. Jika masih terdapat kesalahan atau kekurangan maka dilakukan perbaikan dan revisi sebelum direproduksi.

b. Subjek Uji Coba

Subyek uji coba produk dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas X di SMK Negeri 2 OKU. Dalam penelitian ini, subjek yang akan digunakan untuk menguji cobakan produk penelitian adalah:

- 1) Penilaian produk, subjeknya terdiri dari ahli desain pembelajaran, ahli media, dan ahli materi untuk memastikan kelayakan produk yang dikembangkan.
- 2) Evaluasi orang per orang, subjeknya adalah peserta didik kelas X Jurusan Kuliner di SMK Negeri 2 OKU yang berjumlah 3 orang yang berbeda kemampuannya.
- 3) Evaluasi kelompok kecil, subjek uji coba evaluasi kelompok kecil adalah peserta didik kelas X Jurusan Kuliner di SMK Negeri 2 OKU yang berjumlah 6 orang.
- 4) Uji coba lapangan, subjeknya adalah seluruh peserta didik kelas X Jurusan Kuliner di SMK Negeri 2 OKU.

1. Jenis Data

Penelitian ini terdapat dua jenis data, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif.

1). Data kualitatif

Data ini berupa hasil analisis kebutuhan peserta didik dan analisis materi yang dilakukan dengan wawancara terhadap guru mata pelajaran Bahasa Indonesia. Wawancara yang dilakukan yaitu wawancara tidak terstruktur untuk mencari informasi, menemukan permasalahan, dan menghasilkan data yang diperlukan untuk mengembangkan *e-modul* pembelajaran berbasis *flipbook*.

2). Data kuantitatif

Data ini berupa data yang berbentuk angka-angka sebagai hasil pengukuran. Data kuantitatif yaitu data yang digunakan dalam mengukur kevalidan dan kepraktisan.

a) Kevalidan

Data tersebut diperoleh dari penilaian para ahli, yaitu ahli materi dan ahli media terhadap kelayakan media yang dikembangkan.

b) Kepraktisan

Data tersebut diperoleh dari hasil pengisian angket oleh responden terhadap penggunaan media yang dikembangkan.

5. Instrumen Pengumpulan Data

Sugiyono (2023:181) menyatakan bahwa “instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati”. Adapun instrumen yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Wawancara

Menurut Esterberg dikutip dalam Sugiyono (2020:304) mendefinisikan “*interview*” sebagai berikut. “*a meeting of two persons to exchange information and idea through question and responses, resulting in communication and joint construction of meaning about a particular topic*”. Wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar

informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu.

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, tetapi juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam.

Wawancara yang dilakukan oleh peneliti yaitu dengan memberikan pertanyaan kepada narasumber dalam hal ini kepada guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMK Negeri 2 OKU mengenai kendala yang di hadapi saat proses pembelajaran terjadi, media yang digunakan oleh guru, dan respon siswa terhadap proses pembelajaran yang terjadi.

b. Angket (Kuesioner)

Menurut Sugiyono (2023:234), “angket/kuesioner merupakan teknik pengumpulan data dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya”. Angket/kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden.

Dalam penelitian ini angket yang digunakan oleh peneliti dalam bentuk lembar validasi yang akan diberikan kepada validator guna mendapatkan respon dan penilaian mengenai kelayakan sebuah produk yang dikembangkan.

Adapun kriteria yang digunakan dalam mengevaluasi *e-modul* pembelajaran berbasis *flipbook* yaitu akan dijadikan sebagai kisi-kisi instrumen untuk validasi dan kemenarikan produk yang mengacu pada kriteria yang telah dijelaskan oleh Warsita (2008:242-253) sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Kisi-kisi instrumen Evaluasi Ahli

NO	Indikator	Kriteria Penilaian
1.	Materi (<i>content</i>)	a. Ketepatan/keakuratan materi <i>e-modul</i> pembelajaran berbasis <i>flipbook</i> b. Kedalaman atau keluasan materi <i>e-modul</i> pembelajaran berbasis <i>flipbook</i> c. Kesesuaian materi <i>e-modul</i> pembelajaran berbasis <i>flipbook</i> dengan kurikulum d. Kesesuaian visual <i>e-modul</i> pembelajaran berbasis <i>flipbook</i> dengan materi e. Kecukupan (<i>sufficiency</i>) materi <i>e-modul</i> pembelajaran berbasis <i>flipbook</i>. f. Kejelasan uraian materi <i>e-modul</i> pembelajaran berbasis <i>flipbook</i> dan pemberian contoh g. Kemutakhiran atau kekinian (<i>recency</i>) materi <i>e-modul</i> pembelajaran berbasis <i>flipbook</i>
2.	Desain (<i>construct</i>)	a. Kesesuaian <i>e-modul</i> pembelajaran berbasis <i>flipbook</i> dengan modul ajar b. Kesesuaian urutan penyajian (<i>sequence</i>) materi <i>e-modul</i> pembelajaran berbasis <i>flipbook</i> c. Efektivitas dan efisiensi pencapaian kompetensi d. Kesesuaian <i>e-modul</i> pembelajaran berbasis <i>flipbook</i> dengan karakter peserta didik e. Kesesuaian evaluasi dengan uraian materi dalam <i>e-modul</i> pembelajaran berbasis <i>flipbook</i>
3.	Media (<i>lay out</i>)	a. Daya tarik desain <i>e-modul</i> pembelajaran berbasis <i>flipbook</i> b. Keterbacaan <i>e-modul</i> pembelajaran berbasis <i>flipbook</i> c. Ketajaman gambar d. Kesesuaian visual e. Evaluasi mendukung penguasaan materi f. Kesesuaian komposisi warna dan tata letak <i>e-modul</i> pembelajaran berbasis <i>flipbook</i> g. Kejelasan petunjuk penggunaan <i>e-modul</i> h. Kesesuaian suara

Sumber: Warsita (2008 : 252-253)

Berikut ini indikator dan kriteria penilaian pada kisi-kisi angket evaluasi orang per orang:

Tabel 3. 2 Kisi-kisi Angket Evaluasi orang per orang

No	Indikator	Aspek Yang Dinilai
1.	Efektivitas	a. Kesesuaian materi <i>e-modul</i> pembelajaran berbasis <i>flipbook</i> dengan tujuan pembelajaran b. Kejelasan isi <i>e-modul</i> pembelajaran berbasis <i>flipbook</i>
2.	Efisiensi	Produk <i>e-modul</i> pembelajaran berbasis <i>flipbook</i> berguna dan memudahkan peserta didik dalam menguasai materi pembelajaran
3.	Kemudahan (Implementation)	Kemudahan dalam pengoperasian dan penggunaan menu dan fitur dalam <i>e-modul</i> pembelajaran berbasis <i>flipbook</i>
4.	Kemenarikan (Appealing)	Kemenarikan desain <i>e-modul</i> pembelajaran berbasis <i>flipbook</i>

Sumber: Warsita (2008 : 244)

Adapun indikator dan kriteria penilaian pada kisi-kisi angket skala evaluasi kelompok kecil:

Tabel 3. 3 Kisi-kisi Angket Evaluasi kelompok kecil

No	Indikator	Aspek Yang Dinilai
1.	Efektivitas	c. Kesesuaian materi <i>e-modul</i> pembelajaran berbasis <i>flipbook</i> dengan tujuan pembelajaran d. Kejelasan isi <i>e-modul</i> pembelajaran berbasis <i>flipbook</i>
2.	Efisiensi	Produk <i>e-modul</i> pembelajaran berbasis <i>flipbook</i> berguna dan memudahkan peserta didik dalam menguasai materi pembelajaran
3.	Kemudahan (Implementation)	Kemudahan dalam pengoperasian dan penggunaan menu dan fitur dalam <i>e-modul</i> pembelajaran berbasis <i>flipbook</i>
4.	Kemenarikan (Appealing)	Kemenarikan desain <i>e-modul</i> pembelajaran berbasis <i>flipbook</i>

Sumber: Warsita (2008:245)

Berikut indikator dan kriteria penilaian pada kisi-kisi angket uji coba lapangan:

Tabel 3. 4 Kisi-kisi Angket Uji Coba Lapangan

No	Indikator	Aspek Yang Dinilai
1.	Informasi Implementasi	Kesesuaian <i>e-modul</i> pembelajaran berbasis <i>flipbook</i> dengan lingkungan belajar
		Kemudahan penggunaan <i>e-modul</i>
2.	Informasi Efektivitas	Kesesuaian <i>e-modul</i> pembelajaran berbasis <i>flipbook</i> dengan tujuan pembelajaran
3.	Informasi Kemenarikan	Menarik minat belajar para peserta didik
		Kemenarikan desain produk

Sumber : Warsita (2008:247)

6. Teknik Analisis Data

Menurut Sugiyono (2023:241) analisis data adalah kegiatan yang dilakukan setelah seluruh sumber data diperoleh. Kegiatan dalam analisis data mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, dan melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah. Analisis data digunakan untuk mengukur kualitas produk yang dihasilkan pada uji coba lapangan.

Adapun langkah-langkah yang digunakan dalam menganalisis data angket adalah sebagai berikut:

- Angket diisi oleh responden (peserta didik), kemudian diperiksa hasil jawabannya.
- Menghitung skor ideal butir instrumen dan skor ideal program dari keseluruhan instrumen dengan rumus yang dikemukakan oleh Sugiyono (2017:305) sebagai berikut:

- 1) Skor ideal setiap instrumen = skor tertinggi x jumlah responden
 - 2) Skor ideal kinerja produk = skor tertinggi x jumlah butir instrumen x jumlah responden
- c. Menghitung persentase dari tiap-tiap instrumen dengan rumus yang mengacu pada pendapat Sudijono (2014:43) sebagai berikut:

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

Keterangan :

- f : frekuensi yang sedang dicari persentasenya
 N : *Number of cases* (jumlah frekuensi/banyaknya individu)
 p : Angka persentase

- d. Menentukan kriteria dengan persentase untuk skala empat yang disampaikan oleh Nurgiyanto (2010:253)

Tabel 3. 5 Perhitungan Persentase untuk Skala Empat

Interval Persentase Tingkat Penguasaan	Nilai Ubahan Skala Empat		Keterangan
	1-4	D-A	
86-100	4	A	Baik Sekali
76-85	3	B	Baik
56-75	2	C	Cukup
10-55	1	D	Kurang

Sumber : Nurgiyantoro (2010:253)

Tabel diatas adalah perhitungan pada evaluasi orang per orang, kelompok kecil, uji coba lapangan dan evaluasi ahli.