

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk jenis penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Menurut Sugiyono (2009: 407) metode penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang dibuat dengan sistematis dan diuji kelayakan dari segi materi, media dan penggunaan bagi praktisi.

Penelitian dan Pengembangan atau Research and Development (R&D) adalah strategi atau metode penelitian yang cukup ampuh untuk memperbaiki praktik. Yang dimaksud dengan Penelitian dan Pengembangan atau Research and Development (R&D) adalah rangkaian proses atau langkah – langkah dalam rangka mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada agar dapat dipertanggungjawabkan.²⁰ Dengan demikian, penelitian ini diarahkan pada pengembangan produk dalam bentuk pengembangan bahan ajar berupa *E-booklet* pada materi mengembangkan ekonomi kreatif.

²⁰ Salim, Haidir, *Penelitian Pendidikan* (Jakarta:Kencana, 2019), hal. 58

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MTs Ma'arif Bakung Udanawu Blitar, penelitian ini dilakukan dengan cara bertahap dari bulan April-Mei 2021 sesuai dengan pengembangan bahan ajar.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah ahli media, ahli materi, guru IPS, dan Siswa Kelas IX-J MTs Ma'arif Bakung Udanawu Blitar yang terdiri dari 30 siswa.

D. Model dan Prosedur Pengembangan

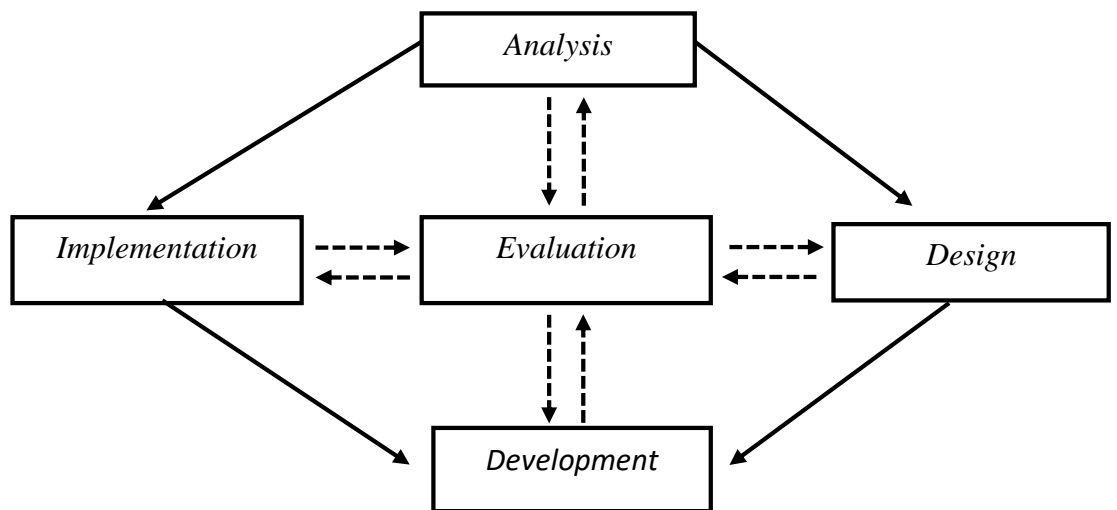
Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Suryani (2018: 125) menyatakan bahwa model ADDIE fokus pada pengembangan untuk tujuan pembelajaran, salah satunya adalah media pembelajaran dengan menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan instruksional.

Model penelitian dan pengembangan yang ditempuh dalam melakukan pengembangan *e-booklet*, model pengembangan ADDIE memiliki 5 tahapan (Tegeh, 2014) yaitu *Analyze* (Analisa), *Design* (Desain/perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi/eksekusi), dan *Evaluation* (Evaluasi/umpan balik).

Analysis, berkaitan dengan kegiatan analisis terhadap situasi kerja dan lingkungan sehingga dapat ditemukan produk apa yang perlu dikembangkan. *Design* merupakan kegiatan perencanaan produk sesuai dengan yang dibutuhkan. *Development* adalah kegiatan pembuatan atau pengujian produk. *Implementation* adalah kegiatan menggunakan produk,

dan *Evaluation* adalah kegiatan menilai apakah setiap langkah kegiatan dan produk yang telah dibuat sudah sesuai dengan spesifikasi atau belum.²¹

Berikut ini merupakan gambar prosedur penelitian yang dilakukan oleh peneliti :



Gambar 3. 1 Langkah-langkah Penelitian Model ADDIE

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini akan dilakukan analisis kebutuhan dengan observasi dan wawancara di kelas IX MTs Ma'arif Bakung Udanawu Blitar. Tahap ini dilakukan untuk memperoleh informasi dan kebutuhan akan bahan ajar yang dibutuhkan untuk mengatasi kesulitan dan permasalahan belajar pada mata pelajaran IPS. Bahan ajar ini diharapkan mampu memberikan solusi bagi guru dan siswa

²¹ Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan* (Bandung: Alfabeta, 2015), hal. 38

untuk mengatasi hal tersebut. Selain itu diharapkan bahan ajar ini dapat menambah variasi bahan ajar yang akan digunakan oleh guru.

a. Analisis Materi

Pada tahap ini dilakukan analisis materi, kurikulum yang digunakan di MTs saat ini menggunakan kurikulum 2013.

- 1) Mata pelajaran IPS kelas IX MTs Ma'arif Bakung Udanawu, materi mengembangkan ekonomi kreatif merupakan kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa.
- 2) Materi ini terdapat banyak penjelasan yang melibatkan gambar ataupun video untuk mendukung pemahaman isi materi.

b. Analisis Kebutuhan

Tujuan analisis kebutuhan yang dilakukan peneliti yaitu untuk meninjau apa yang dibutuhkan dalam menghadapi kendala pada saat proses pembelajaran yang ditemukan di MTs Ma'arif Bakung Udanawu khususnya pada kelas IX mata pelajaran IPS.

- 1) Siswa di MTs Ma'arif Bakung Udanawu hanya memiliki dan menggunakan LKS yang dipeloreh dari sekolah.
- 2) Memerlukan bahan ajar tambahan yang menarik yang mudah digunakan.

- 3) Siswa tertarik dengan menggunakan bahan ajar yang lebih variasi, dengan memaduan materi yang disertai gambar atau video.
- 4) Guru mendukung dan setuju jika terdapat bahan ajar tambahan yang dapat membantu siswa belajar mandiri.

c. Analisis Peserta Didik

Identifikasi kondisi peserta didik dalam pengamatan peneliti yang telah dilakukan di MTs Ma'arif Bakung Udanawu :

- 1) Peserta didik mampu mengoperasikan atau menggunakan smartphone atau komputer.
- 2) Peserta didik telah difasilitasi komputer oleh sekolah untuk menunjang proses pembelajaran.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Produk *e-booklet* yang akan dikembangkan disusun atas teks, gambar dan video terkait dengan materi mengembangkan ekonomi kreatif. Materi ini dirancang sesuai dengan kebutuhan, produk yang telah dikembangkan nantinya dapat dijalankan secara online melalui smartphone, komputer atau laptop.

Adapun tahapan-tahapan yang akan dilakukan peneliti yaitu :

a. Perancangan Konsep Desain Bahan Ajar

Pada tahap ini peneliti akan mulai merancang desain produk yang sesuai dengan subjek penelitian dan materi yang akan digunakan dalam bahan ajar *e-booklet*. Penyusunan desain

produk dilakukan secara keseluruhan (*storyboard*) sehingga terlihat secara keseluruhan.

b. Penyusunan Materi, Soal dan Kunci Jawaban

Pada tahap ini ditetapkan dasar pemilihan materi, penyusunan soal dan kunci jawaban yang akan dimuat dalam bahan ajar *e-booklet*. Materi dan soal yang ada di dalam bahan ajar ini disusun dari berbagai sumber referensi dan disesuaikan dengan Kompetensi dasar, kompetensi inti dan indikator yang terdapat pada kurikulum, silabus dan RPP yang digunakan di sekolah.

c. Pemilihan Background, gambar, dan video.

Background, gambar dan karakter ini didapatkan dari salah satu sumber yang akan diedit menggunakan aplikasi canva dan dibuat dalam bentuk format pdf kemudian di online kan melalui flip pdf profesional. Gambar dan video yang digunakan menyangkup materi ekonomi kreatif agar peserta didik tertarik untuk mempelajarinya dan dapat menambahkan pemahaman pada siswa. Seperti pendapat Dwi Astuti Nurhayati yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berupa seri bergambar yang menarik sehingga peserta didik dapat

termotivasi untuk membaca dan dapat meningkatkan pemahamannya.²²

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan ini dilakukan sesuai dengan produk yang telah dirancang, peneliti mulai melakukan pengembangan bahan ajar berbasis elektronik yaitu berupa *e-booklet*. Tahap-tahap yang dilakukan dalam pengembangan *e-booklet* ini yaitu :

- a. Pembuatan Produk Bahan Ajar *E-Booklet*
 - 1) Mencari data yang ada di lapangan.
 - 2) Mendesain cover *e-booklet*.
 - 3) Menyusun *e-booklet* dengan memasukkan teks dan gambar menggunakan aplikasi *canva* dan disesuaikan dengan kompetensi dasar, kompetensi inti dan indikator yang terdapat pada kurikulum, silabus dan RPP yang digunakan disekolah.
 - 4) Mengunggah materi yang sudah disusun dan video ke dalam aplikasi *flip pdf professional*, selanjutnya diunggah secara online dalam website <https://s.id/IVYZP> .
 - 5) *E-booklet* telah dapat diakses secara online oleh peserta didik.

²² Dwi Astuti Nurhayati, "Using Picture Series to Inspire Reading Comprehension for The Second Semester Students of English Departement of IAIN Tulungagung", *Dinamika Ilmu*, Vol. 14, No. 2, 2014, hal. 176-189

b. Validasi

Pada tahap ini produk yang sudah dibuat akan divalidasi oleh ahli media, ahli materi dan guru IPS. Tujuan dari validasi ini adalah untuk memperoleh saran, komentar dan masukan yang digunakan untuk merevisi produk sebelum dilakukan uji coba kepada siswa.

c. Revisi Desain

Pada tahap ini produk akan direvisi berdasarkan saran, komentar dan masukan dari ahli media, ahli materi dan guru mata pelajaran IPS.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi, produk yang telah di revisi akan dilakukan ujicoba kepada siswa. Siswa yang melakukan ujicoba akan menguji kelayakan produk *e-booklet* yang dikembangkan melalui angket yang disediakan, sehingga *e-booklet* dapat dikembangkan lebih baik lagi berdasarkan data penilaian siswa yang diperoleh dari angket.

a. Uji Coba I

Uji coba kelompok kecil ini digunakan untuk mengidentifikasi kekurangan produk awal yang telah di desain dan telah dinilai oleh para ahli berdasarkan pandangan peserta didik. Pada uji coba kelompok kecil ini melibatkan 10 siswa

kelas IX MTs Ma'arif Bakung Udanawu. Peneliti meminta validasi menggunakan instrument angket respon peserta didik terhadap bahan ajar *e-booklet*. Kemudian dianalisis dan digunakan sebagai penyempurnaan produk yang akan dikembangkan selanjutnya.

b. Revisi

Setelah proses uji coba 1 produk yang diujikan yaitu bahan ajar *e-booklet* materi mengembangkan ekonomi kreatif berdasarkan potensi wilayah akan direvisi berdasarkan saran, masukan atau kritikan yang diberikan responden terhadap produk *e-booklet*.

c. Uji Coba II

Setelah dilakukan revisi dalam uji coba I, kemudian tahap selanjutnya yaitu uji coba kelompok lapangan dalam pembelajaran IPS berlangsung. Pada penelitian ini peneliti melakukan uji coba lapangan kepada 30 siswa kelas IX MTs Ma'arif Bakung Udanawu Blitar. Pada tahap ini peneliti memberikan soal *pos-test* kepada siswa untuk mengetahui hasil belajar siswa sesudah menggunakan bahan ajar *e-booklet*. Pada saat ahir pembelajaran peneliti juga memberikan angket respon kepada peserta didik terhadap bahan ajar untuk mengetahui kemudahan dan ketertarikan dalam menggunakan bahan ajar *e-booklet*.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi dilakukan untuk melihat proses secara keseluruhan sejauh mana produk *e-booklet* yang sedang dibuat dapat dinyatakan baik dan layak digunakan. Evaluasi ini dilakukan dengan merevisi produk berdasarkan penilaian dan saran dari ahli media, ahli materi, guru dan respon siswa yang menguji kelayakan produk.

E. Uji Coba Produk

Adapun pelaksanaan uji coba produk meliputi desain uji coba, dan subjek uji coba dan dilakukan uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan.

a. Desain Uji Coba

Uji coba produk ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui produk yang sudah dibuat apakah sudah memenuhi aspek kualitas baik, valid, praktis dan efektif. Dalam uji coba yang dilakukan pertama yaitu diujikan kepada beberapa ahli yaitu ahli materi dan ahli media serta guru mata pelajaran IPS untuk menilai dan menanggapi produk yang telah dikembangkan. Tahap uji coba produk dilakukan di kelas IX untuk mengetahui keefektifan dan kelayakan bahan ajar yang telah dikembangkan.

1. Desain Uji Coba

Desain uji coba dilakukan dengan menggunakan desain uji coba deskriptif, karena desain tersebut memungkinkan peneliti

mendapatkan data kuantitatif dan kualitatif yang sangat berguna untuk menyempurnakan produk pengembangan.

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam pengembangan bahan ajar Pengembangan bahan ajar *e-booklet* pada mata pelajaran IPS materi mengembangkan ekonomi kreatif berdasarkan potensi wilayah yaitu dosen ahli materi, dosen ahli media, guru mata pelajaran IPS sebagai ahli pembelajaran IPS, dan siswa kelas IX MTs Ma'arif Bakung Udanawu Blitar.

F. Teknik Pengumpulan Data

1. Jenis Data

Data yang diperoleh dari validasi ahli media dan siswa berupa data kualitatif dari pengamatan aktivitas siswa untuk menilai kepraktisan dan keefektifan.

a. Data dari ahli media, ahli materi dan guru mata pelajaran IPS

Data yang diperoleh dari ahli media, ahli materi dan guru mata pelajaran IPS yaitu berupa kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berasal dari angket validasi, sedangkan data kualitatif berasal dari saran kritik dan tanggapan dari validator dalam menilai produk bahan ajar yang digunakan sebagai pertimbangan untuk perbaikan produk bahan ajar.

b. Data dari siswa

Data yang diperoleh dari peserta didik berupa data kualitatif dari pengamatan peserta didik untuk menilai kepraktisan dan yang kedua data kuantitatif dari hasil belajar peserta didik pada materi mengembangkan ekonomi kreatif berdasarkan potensi wilayah yang digunakan untuk menilai keefektifan bahan ajar.

2. Instrumen Pengumpulan Data

a. Wawancara

Menurut Denzin, wawancara merupakan pertanyaan-pertanyaan yang diajukan secara verbal kepada orang-orang yang dianggap dapat memberikan informasi atau penjelasan hal-hal yang dianggap perlu. Sedangkan menurut Hopkins, wawancara adalah suatu cara untuk mengetahui suatu situasi tertentu di dalam kelas dilihat dari sudut pandang yang lain.²³ Dalam penelitian ini wawancara dilakukan oleh peneliti kepada guru kelas IX untuk mendapatkan informasi mengenai bahan ajar yang dapat digunakan, dan kesulitan atau kendala siswa dalam memahami materi yang diajarkan selama proses pembelajaran berlangsung.

²³ Rochiati Wiriadmadja, *Metode Penelitian Tindakan Kelas*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), hal. 117

b. Observasi

Observasi adalah dasar semua ilmu pengetahuan. Para ilmuwan hanya dapat bekerja berdasarkan data, yaitu fakta mengenai dunia kenyataan yang diperoleh melalui observasi.²⁴ Pengamatan atau observasi (*observation*) adalah suatu teknik yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara teliti serta pencatatan secara sistematis. Observasi adalah kegiatan pengamatan (pengambilan data) untuk memotret seberapa jauh efek tindakan telah mencapai sasaran. Observasi dilakukan di sekolah untuk mengetahui seberapa jauh efek dari penggunaan bahan ajar *e-booklet*.

c. Angket dan Instrumen Validasi Produk

Angket dalam bentuk kuesioner adalah kumpulan dari pernyataan yang diajukan secara tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti tentang pribadinya atau hal yang diketahui.²⁵ Angket dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data uji kelayakan produk oleh siswa dan guru, sedangkan instrumen validasi digunakan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan, dalam validasi produk dilakukan oleh ahli media, ahli materi

²⁴ Sukardi, Metodologi Penelitian Pendidikan: kompetensi dan Praktiknya,(Jakarta: Bumi Aksara,2011) Hal. 138

²⁵ Suharsimi Arikunto, Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek (Jakarta: Rineka Cipta, Cet.14, 2010), hal. 194.

dan guru mata pelajaran IPS. Skala pada penelitian untuk lembar validasi dan angket menggunakan skor 1-5.

d. Tes

Tes merupakan alat yang digunakan untuk mengukur pengetahuan atau penguasaan objek ukur, sebagai unit analisis penelitian terhadap seperangkat konten atau materi tertentu.²⁶ Pada penelitian ini menggunakan pre-test dan post-test atau tes yang diberikan di akhir kegiatan belajar mengajar. Pada penelitian ini nilai pretest diperoleh dari nilai ulangan harian yang telah dilaksanakan pada saat penelitian berlangsung. *Post-test* dalam penelitian ini dengan tujuan mengetahui tingkat ketuntasan serta pemahaman terhadap materi yang telah diajarkan.

Tabel 3. 1 Kisi-kisi lembar validasi ahli media, ahli materi, guru IPS dan siswa.

	Aspek	No	Indikator	Validator			Siswa	Jumlah butir
				Ahli Materi	Ahli Media	Guru		
A	Aspek Materi	1.	Kesesuaian isi <i>e-booklet</i> dengan Kompetensi Dasar dan tujuan pembelajaran.	√		√		1
		2.	Tujuan pembelajaran yang hendak	√		√		1

²⁶ Djaali, *Metodelogi Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta Timur: PT. Bumi Aksara. 2020) hlm.

			dicapai jelas dan terperinci.					
		3.	Pengembangan dan pemilihan ide dalam <i>e-booklet</i> dapat membantu siswa dalam memahami materi.	√		√		1
		4.	Materi tepat dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.	√		√		1
		5.	Kejelasan materi yang disampaikan.	√		√	√	1
		6.	Cangkupan materi dalam <i>e-booklet</i> .	√		√		1
		7.	Gambar dan video sesuai dengan materi.	√		√		1
		8.	Ketepatan teks cerita dengan materi yang dibahas.	√		√		1
		9.	Penulisan teks sesuai dengan materi.	√	√	√		1
		10.	Mendorong rasa ingin tahu	√		√	√	1
		11.	Kemampuan untuk berfikir kritis dan logis peserta didik.	√	√	√		1
B	Aspek Bahasa	12.	Ketepatan ejaan	√	√	√		1
		13.	Keefektifan kalimat		√	√		1
		14.	Bahasa yang digunakan sudah jelas dengan tingkat berfikir siswa MTs Kelas IX.		√	√		1

		15.	Petunjuk belajar penggunaan <i>e-booklet</i> disampaikan dengan benar.	√	√	√	√	1
		16.	Bahasa yang digunakan mendorong rasa ingin tahu siswa untuk mempelajari materi.		√	√		1
		17.	Penulisan teks sesuai dengan materi.	√		√		1
		18.	Ketepatan Struktur kalimat		√	√		1
		19.	Kebakuan istilah	√		√		1
C	Aspek Penyajian	20.	Penyajian <i>e-booklet</i> dilakukan secara runtut atau sistematis.		√	√		1
		21.	Kreativitas dalam mengombinasikan gambar dan tulisan		√	√		1
		22.	Kejelasan tulisan pada <i>e-booklet</i> .		√	√		1
		23.	Kejelasan gambar yang digunakan.		√	√	√	1
		24.	Penyajian <i>e-booklet</i> mendukung peserta didik untuk mengikuti pembelajaran.		√	√		1
		25.	Ketepatan penggunaan		√	√	√	1

			gambar dapat membantu pemahaman peserta didik.					
		26.	Penyajian <i>e-booklet</i> sangat menarik		√	√	√	1
D	Aspek kelayakan <i>e-booklet</i> sebagai bahan ajar	27.	Kemudahan penggunaan <i>e-booklet</i> dalam pembelajaran.	√	√	√	√	1
		28.	Materi dapat dipahami secara mandiri oleh peserta didik melalui <i>e-booklet</i> .	√	√	√	√	1
		29.	<i>E-booklet</i> membuat pembelajaran tidak membosankan.	√	√	√	√	1
		30.	<i>E-booklet</i> dapat mendukung peserta didik untuk mempelajari materi dengan mudah.	√	√	√	√	1
		31.	<i>E-booklet</i> mampu meningkatkan minat belajar peserta didik dalam mempelajari materi.	√	√	√	√	1
		32.	<i>E-booklet</i> mampu meningkatkan pengetahuan peserta didik tentang ekonomi kreatif.	√	√	√	√	1

		33.	<i>E-booklet</i> mampu meningkatkan wawasan peserta didik dalam bidang ekonomi.	√	√	√	√	1
E	Aspek tampilan keseluruhan.	34.	Desain sampul <i>e-booklet</i> menarik.		√	√		1
		35.	Desain <i>e-booklet</i> memberikan kesan menarik bagi peserta didik.		√			1
		36.	Tulisan mudah dibaca	√	√	√		1
		37.	Adanya kesesuaian gambar atau video dengan materi yang dinahas.	√		√		1
Total butir Instrumen				24	25	36	13	37

3. Teknik Analisis Data

a. Teknik Analisis Kevalidan

Teknik analisis data digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik analisis data Skala Linkert berkriteria lima, teknik ini dipilih karena mempunyai variabilitas respon lebih baik jika dibandingkan dengan skala linkert

berkriteria tiga atau empat, sehingga mampu mencakup secara maksimal perbedaan responden.²⁷

Penilaian produk bahan ajar terdiri dari : 1) sangat tidak baik, 2) tidak baik, 3) kurang baik, 4) baik, 5) sangat baik yang ditentukan oleh ahli materi, ahli media dan guru. Pada setiap pernyataan yang tersedia pada angket penelian dosen ahli media, ahli materi dan guru dapat memberikan saran sesuai dengan kriteria angka yang sesuai pada skala. Skala Likert lima tingkat kemudian dianalisis melalui perhitungan presentase rata-rata skor pada setiap jawaban yang disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 3. 2 Skor Skala Linkert Berkriteria Lima

Skor	Keterangan
5	Sangat baik
4	Baik
3	Kurang baik
2	Tidak Baik
1	Sangat Tidak baik

Sedangkan untuk mengukur tingkat kevalidan pengembangan bahan ajar, maka peneliti menggunakan teknik analisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut²⁸ :

$$p = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

²⁷ Eko Putro Widoyoko, *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2014) hlm. 106.

²⁸ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta : Rineka CIPTA. 2012) hlm. 313.

Keterangan:

p : Presentase kelayakan

Σx : Jumlah total skor jawaban *evaluator* (nilai nyata)

Σx_i : Jumlah total skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

Dasar dan pedoman untuk menentukan tingkat kevalidan dan pengambilan keputusan untuk melakukan perbaikan bahan ajar menggunakan kriteria kualifikasi sebagai berikut :

Tabel 3. 3 Kriteria Tingkat Kevalidan Produk

Presentase (%)	Kriteria Valid	Kriteria Kelayakan
76 – 100	Valid	Sangat layak (tidak perlu revisi)
56 – 75	Cukup valid	Layak (tidak perlu revisi)
40 – 55	Kurang valid	Cukup layak (revisi)
0 – 39	Tidak valid	Tidak layak (revisi)

Berdasarkan kriteria di atas bahan ajar dinyatakan valid jika sudah memenuhi kriteria skor 75 dari semua unsur yang ada pada angket.

b. Teknik Analisis Kepraktisan

Bahan ajar dapat dikatakan praktis apabila sudah memenuhi indikator sebagai berikut :²⁹

1. Validator menyatakan bahwa apabila bahan ajar dapat digunakan dengan sedikit revisi atau tanpa revisi. Cara memberikan

²⁹ Yuni Yamasari, “*Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis ICT yang Berkualitas*”, Seminar Nasional Pascasarjana X-ITS, ISBN No. 979-545-0270-1

kepraktisan pada bahan ajar yang sudah dibuat yaitu dengan memberikan angket tentang penilaian bahan ajar e-booklet.

2. Angket respon peserta didik merupakan angket yang diberikan siswa untuk menilai tentang bahan ajar IPS yang dikembangkan. Kemudian angket respon siswa akan dihitung menggunakan rumus berikut dan dianalisis berdasarkan kriteria hasil angket respon siswa.

$$p = \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} \times 100\%$$

Keterangan :

p : Presentase angket respon peserta didik

Σx : Jumlah total skor jawaban angket (nilai nyata)

Σxi : Jumlah total skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

Tabel 3. 4 Kriteria hasil penilaian angket respon peserta didik

Presentase (%)	Keterangan
76 – 100	Baik
56 – 75	Cukup Baik
40 – 55	Kurang Baik
0 – 39	Tidak Baik

3. Tabulasi hasil dari uji coba penggunaan memperlihatkan hasil evaluasi tersebut memenuhi kriteria sangat baik atau tidak. Nilai ketuntasan evaluasi minimal 75. Selanjutnya banyak siswa yang tuntas diubah menjadi presentase dengan rumus berikut dan dianalisis berdasarkan kriteria penilaian hasil evaluasi pengguna :

$$PT = \frac{\text{Banyak Siswa Tuntas}}{\text{Banyak Siswa Total}} \times 100\%$$

Keterangan :

PT : Presentase siswa tuntas

100% : Indeks

Tabel 3. 5 Kriteria penilaian hasil evaluasi pengguna

Rentangan Presentase (%)	Keterangan
$75\% \leq PT \leq 100\%$	Sangat Baik
$50\% \leq PT < 75\%$	Baik
$25\% \leq PT < 50\%$	Kurang Baik
$0\% \leq PT < 25\%$	Tidak Baik

4. Hasil analisis lembar pengamatan aktivitas pengguna bahwa bahan ajar yang dikembangkan dapat digunakan dengan banyak, sedikit, atau tanpa revisi, analisis dilakukan dengan mengolah data menggunakan rumus sebagai berikut :

$$AS_n = \frac{\text{Banyak Siswa yang Bertanya}}{\text{Banyak Siswa Total}} \times 100\%$$

Keterangan :

AS_n : Presentase banyak siswa yang bertanya yang bertanya pertanyaan ke-n

n : Pernyataan

Hasil analisis tiap pertanyaan dirata-rata untuk selanjutnya dianalisis menggunakan kriteria kepraktisan, dengan menggunakan rumus :

$$RAS = \frac{ASn}{N(n)} \times 100\%$$

Keterangan :

RAS : Rata-rata presentase siswa yang bertanya

N(n) : Banyaknya pernyataan

Data presentase yang diperoleh selanjutnya diubah menjadi data kualitatif deskriptif dengan menggunakan kriteria kepraktisan pada tabel berikut :

Tabel 3. 6 Kriteria Kepraktisan

Rentangan Presentase (%)	Kriteria
$75\% \leq RAS \leq 100\%$	Tidak dapat digunakan
$50\% \leq RAS < 75\%$	Dapat digunakan dengan banyak revisi
$25\% \leq RAS < 50\%$	Dapat digunakan dengan sedikit revisi
$0\% \leq RAS < 25\%$	Dapat digunakan dengan tanpa revisi

c. Teknik Analisis Keefektifan

Data uji coba lapangan didapat dari tes untuk mengetahui hasil belajar siswa menggunakan bahan ajar *e-booklet*. Hasil analisis yang diperoleh digunakan sebagai penentu keefektifan bahan ajar IPS. Uji efektifitas digunakan untuk membuktikan apakah penerapan bahan ajar *e-booklet* dapat mencapai tujuan yang di harapkan. Pengukuran keefektifan dapat dilakukan dengan membandingkan nilai antara *pre-test* dan *post-test* pada kelas IX. Sebelum

membandingkan keduanya perlu dilakukan uji normalitas dan homogenitas terlebih dahulu.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui populasi data berdistribusi data yang normal atau tidak. Data yang normal dapat diartikan sebagai distribusi data yang normal, untuk menguji data dilakukan dengan menggunakan uji Kolmogorov Smirnov dengan menggunakan bantuan program komputer SPSS.