

BAB III

METODELOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah menghasilkan sebuah produk media pembelajaran *ebook* cerita bergambar dalam tema 1 “Indahnya Kebersamaan” subtema 1 “Keberagaman Suku Budaya Bangsa ku” muatan pembelajaran IPS di kelas IV Sekolah Dasar. Produk bertujuan untuk membuat media pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan efektif digunakan untuk mempelajari materi mengenai keragaman budaya di Indonesia pada pembelajaran 1 dan 5. Serta produk ini juga diharapkan mampu menjadi alternatif dalam melakukan pengajaran IPS di Sekolah Dasar dan mampu membuat siswa lebih tertarik dalam belajar IPS.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian pengembangan ini akan dilaksanakan dengan melibatkan guru, peserta didik dan para ahli yang bersangkutan. Karena kondisi saat ini sedang tidak kondusif maka penelitian akan dilaksanakan melalui aplikasi *video call* seperti *zoom* atau aplikasi pesan *online* seperti *Whatsapp*. Aktivitas lainnya yang berkaitan dengan penelitian ini seperti wawancara, kuesioner, dan instrumen akan dilakukan secara online dengan menggunakan media berupa *google form*. Mengingat sedang mewabahnya *COVID-19* maka uji

coba yang dilakukan untuk menguji kualitas dari pengembangan media pembelajaran ini akan dilaksanakan dengan dua tempat. Untuk uji coba *small group* akan dilaksanakan disekitar tempat tinggal peneliti dengan jumlah 4 peserta didik kelas IV SD pada tanggal 11 Maret 2021. Namun untuk uji coba tahap *field try out* akan dilaksanakan pada tanggal 20 April 2021 menggunakan aplikasi *zoom meeting* dengan melibatkan 20 peserta didik kelas IV SDN Makasar 06 Jakarta Timur.

C. Metode Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian, maka metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development*. Jenis penelitian ini merupakan suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau dapat juga berupa penyempurnaan produk yang telah ada. Menurut Gay, Mills, dan Airasian dalam bidang pendidikan tujuan utama penelitian dan pengembangan bukan untuk merumuskan atau menguji teori, tetapi untuk mengembangkan produk-produk yang efektif untuk digunakan di sekolah-sekolah.¹ Oleh karena itu, penelitian dan pengembangan ini lebih diarahkan untuk menghasilkan produk-produk inovatif dan siap untuk dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran sesungguhnya. Dalam hal ini, penulis berinovasi untuk

¹ Emzir. *Metodologi Penelitian Pendidikan; Kuantitatif dan Kualitatif*, (Jakarta: 2014, Rajawali Press) hlm. 263.

menghasilkan produk berupa media pembelajaran *ebook* cerita bergambar muatan pembelajaran IPS dengan materi keberagaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.

Penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) menurut Seels & Richey (dalam Setyosari, 2015) pengertian penelitian pengembangan adalah sebagai berikut

“Developmental research, as opposed to simple instructional development, has been defined as the systematic study of designing, developing and evaluating instructional programs, processes and products that must”³

Penelitian dan pengembangan adalah suatu metode penelitian yang digunakan untuk pada akhirnya menghasilkan suatu produk dan produk tersebut diuji keefektifannya dalam penerapan di dalam proses pembelajaran. Menurut Sukmadinata, penelitian dan pengembangan adalah proses atau langkah-langkah untuk menyempurnakan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada yang.⁴

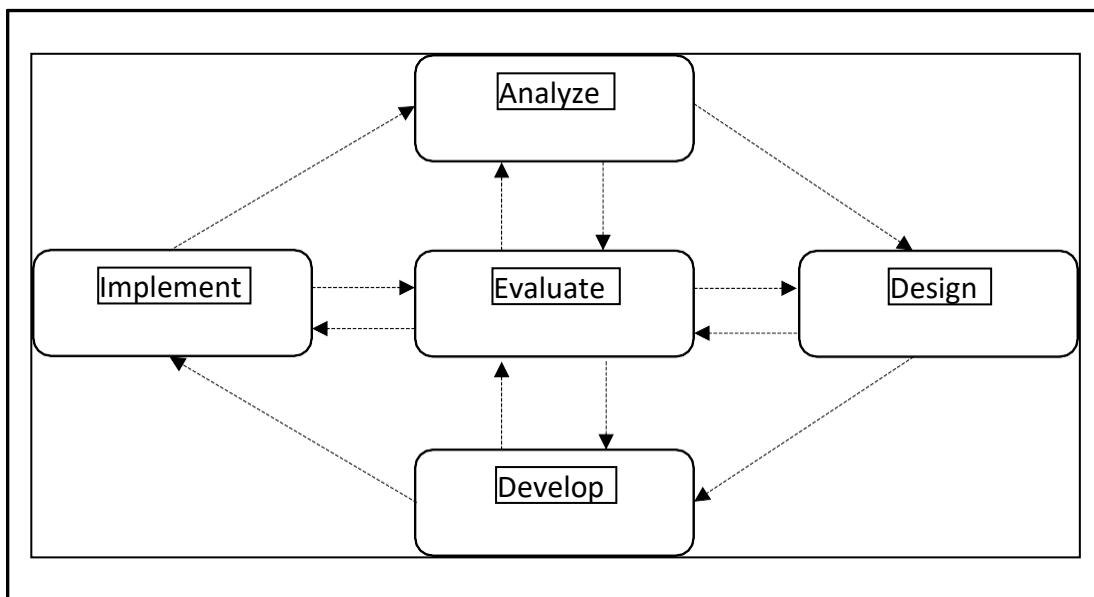
Dengan demikian metode penelitian dan pengembangan ini dapat disintesis sebagai metode penelitian yang digunakan untuk

³ *Ibid*, h.276

⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2016), hlm. 297.

menghasilkan sebuah produk atau mengembangkan produk yang telah ada atau dapat menyempurnakan kembali sehingga menjadi lebih baik, efektif, dan efisien dalam upaya meningkatkan proses pelaksanaan pembelajaran di sekolah. Metode ini menekankan pada pembaharuan produk pendidikan dengan tujuan memperbaiki atau mengoptimalkan manfaat melalui proses validasi. Pembaharuan ini dilakukan sesuai dengan permasalahan dan kebutuhan dari objek yang dituju sehingga produk tersebut lebih efektif. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE.

Tabel 3.1 ADDIE Model⁵



⁵ Tia Dwi Kurnia, dkk, "Model ADDIE Untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Berbantuan 3D", Kurnia Vol. 1 No. 1, 2019, h.519

Tahap pertama adalah *Analysis*, tahap analisis dilakukan untuk mengumpulkan berbagai informasi sebagai bahan perencanaan produk yang akan dikembangkan. Tahap analisis meliputi analisis masalah dan kebutuhan yang akan membantu dalam mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran jarak jauh.

Tahap kedua adalah tahap *design* atau perencanaan, pada tahap ini mulai dirancang *eBook* cerita bergambar yang akan dikembangkan sesuai hasil analisis pada tahap sebelumnya. Selain itu pada tahap ini juga dirancang instrumen untuk menilai kelayakan *eBook* cerita bergambar yang dikembangkan dan instrumen untuk mengukur respon peserta didik terhadap *eBook* cerita bergambar yang dikembangkan.

Berikut adalah garis besar pokok bahasan yang akan di bahas dalam *eBook* cerita bergambar peneliti.

Tabel 3.2
Garis Besar Media Pembelajaran Ebook Cerita Bergambar

Mata Pelajaran : IPS
 Materi : Keberagaman suku budaya bangsa
 Tema 1 : Indahnya Kebersamaan
 Kelas : VI Sekolah Dasar (SD)
 Standar Kompetensi :

No	Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok Bahasan	Sub Pokok Bahasan	Pustaka
1.	3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia, serta hubungannya dengan karakteristik ruang. 4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia;	3.2.1 Siswa dapat menyebutkan keragaman budaya provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia 3.2.2 Siswa dapat menganalisis nilai dari keberagaman suku bangsa di Indonesia. 4.4.1 Siswa dapat menyajikan keberagaman	Keberagaman suku bangsa di Indonesia.	1. Letak dan wilayah Indonesia. 2. Suku dan budaya di Indonesia sesuai dengan provinsinya. 3. Sikap yang harus dimiliki dalam menyikapi perbedaan suku bangsa.	Silabus SDN 06 Makasar.

	serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	budaya provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia. 4.4.2 Siswa dapat mempresentasikan keragaman budaya provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia secara tertulis dan lisan.			
--	---	--	--	--	--

Tabel 3.3
Jabaran Materi Program Media Ebook Bergambar

No.	Judul	Kompetensi Dasar	Uraian Materi
1	Keberagaman suku bangsa di Indonesia	Siswa dapat mengidentifikasi serta menceritakan kembali keragaman suku budaya provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia	Isi Materi: 1. Letak dan wilayah 2. Suku dan budaya di Indonesia tiap provinsi 3. Sikap yang harus dimiliki dalam menyikapi perbedaan suku bangsa.

Tahap ketiga adalah tahap *development* atau pengembangan, pada tahap ini peneliti mengembangkan media pembelajaran berdasarkan rancangan media awal. Adapun tahap-tahap yang dilakukan peneliti dalam mengembangkan media *eBook* yaitu: (1) Melakukan pembuatan media pembelajaran yang dilihat dari segi desain, segi materi, dan segi bahasa yang nantinya akan digunakan untuk menunjang proses pembelajaran. (2) Melakukan *review* media pembelajaran dengan memvalidasikan media

pembelajaran oleh dosen ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. (3) Memperbaiki media pembelajaran sesuai dengan saran dan masukan dari dosen ahli media, ahli materi dan ahli bahasa, sehingga terdapat perbandingan dari media awal dan media setelah revisi dengan tujuan untuk mengetahui media pembelajaran *ebook* cerita bergambar yang dikembangkan dalam skala kecil yang merupakan representasi dari kelayakan dan untuk mencari saran dan penilaian terhadap media pembelajaran *ebook* cerita bergambar yang telah dikembangkan.

Tahap keempat dari model ADDIE adalah *implementation* atau implementasi. Pada tahap ini peneliti menerapkan produk yang sudah dikembangkan kepada peserta didik. Pengembangan media *eBook* cerita bergambar ini diujicobakan dalam materi IPS mengenai keberagaman suku budaya bangs akelas IV SD. Fungsi tahapan ini yaitu untuk melihat apakah pengembangan media *eBook* cerita bergambar ini dapat membuat peserta didik tertarik untuk mempelajari materi IPS.

Tahap kelima adalah evaluasi. Tahap evaluasi bertujuan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran *ebook* cerita bergambar yang dikembangkan dan mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran *eBook* cerita bergambar yang dikembangkan.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti dalam pengembangan media pembelajaran *ebook* cerita bergambar muatan pembelajaran IPS pada tema 1 Indahnya Kebersamaan subtema 1 Keberagaman Budaya dan Bangsa ku kelas IV yaitu dengan menggunakan beberapa metode pengumpulan data:

1. Observasi

Observasi menurut Hadi adalah suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis.⁶ Melalui metode observasi, peneliti bisa melihat secara langsung proses perilaku manusia atau gejala yang diamatinya. Pendapat lain dari Larry Cristensen, Cristensen beranggapan bahwa observasi merupakan cara yang penting untuk mendapatkan informasi yang pasti tentang orang, karena apa yang dikatakan orang belum tentu sama dengan apa yang dikerjakan.⁷ Dengan observasi peneliti dapat langsung melihat dan menilai kejadian yang terjadi langsung di suatu tempat.

Kegiatan observasi atau pengamatan dilakukan sebelum penelitian berlangsung, observasi yang dilakukan oleh peneliti dengan cara

⁶ Dr. I Made Tegeh, M. Pd., Dr. I Nyoman Jampel, M.Pd., Drs. Ketut Pudjawan, M.Pd., *Model Penelitian Pengembangan*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014), h.214.

⁷ *Ibid*, h.214

mengamati, mengumpulkan, dan mencatat data langsung dari lapangan. Proses observasi yang dilakukan dengan cara mengidentifikasi tempat atau objek yang akan dijadikan tempat penelitian, yaitu sekolah. Selanjutnya mengamati kegiatan yang dilakukan oleh subjek di sekolah, dengan melihat kegiatan yang dilakukan oleh subjek secara langsung.

Teknik pengumpulan data melalui observasi digunakan saat melakukan penelitian. Teknik ini digunakan peneliti pada saat mengamati proses pembelajaran di kelas IV pada tema 1 Indahnya Kebersamaan subtema 1 Keberagaman Budaya dan Bangsa ku. Observasi ini meliputi pengamatan terhadap bahan ajar yang digunakan guru saat proses pembelajaran jarak jauh, bagaimana cara menyampaikan materi pembelajaran serta ada atau tidaknya kesulitan peserta didik dan orang tua dalam mengakses materi yang dapat diakses kapan dan di mana saja.

2. Wawancara

Pengertian wawancara menurut Creswell, bahwa wawancara dalam penelitian survey dilakukan oleh peneliti dengan cara merekam jawaban atas pertanyaan yang diberikan ke responden.⁸ Wawancara dilakukan dengan cara bertanya kepada responden, kemudian percakapan yang dilakukan harus didokumentasikan. Secara sederhana wawancara adalah proses tanya jawab dalam penelitian yang berlangsung secara lisan dalam antara dua orang atau lebih kemudian saling bertatap muka mendengarkan secara

⁸ *Ibid*, h.210

langsung idnormasi-informasi atau keterangan yang disampaikan oleh responden.

Sejalan dengan Creswell, Johnson dan Critensen berpendapat bahwa wawancara merupakan teknik pengumpulan data dimana pewawancara dalam mengumpulkan data mengajukan suatu pertanyaan kepada yang diwawancarai.⁹ Peneliti membutuhkan pendapat langsung dari pihak yang diwawancarai mengenai penelitian yang dilakukan. Wawancara yang dilakukan peneliti dilakukan secara langsung kepada subjek yang diperlukan untuk penelitian, subjek penelitian meliputi guru dan peserta didik. Dengan wawancara peneliti bisa mengumpulkan pendapat dan keinginan yang disampaikan oleh subjek penelitian atau responden.

Wawancara dilakukan untuk mengumpulkan informasi mengenai pembelajaran yang berlangsung pada kelas IV di tema 1 Indahnya Kebersamaan subtema 1 Keberagaman Budaya dan Bangsa. Teknik wawancara ini digunakan untuk bahan analisis kebutuhan dalam penelitian.

3. Kuesioner

Pengertian tentang kuesioner menurut Creswell merupakan teknik pengumpulan data dimana partisipan atau responden mengisi pertanyaan dan pernyataan kemudian setelah diisi dengan lengkap mengembalikan

⁹ *Ibid*, h.210

kepada peneliti.¹⁰ Kuesioner dilakukan peneliti untuk melakukan pengukuran berbagai macam karakteristik melalui pertanyaan maupun pernyataan yang akan diberikan. Kuesioner yang merupakan daftar pertanyaan mengenai sesuatu masalah atau bidang yang sedang diteliti. Diperkuat oleh Sugiyono, kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.¹¹

Kuesioner dilakukan oleh peneliti pada saat validasi ahli dan uji coba media yang akan dikembangkan. Kuesioner evaluasi kelayakan produk yang dikembangkan, akan divalidasi oleh ahli menggunakan jenis kuesioner terbuka, sedangkan kuesioner yang akan digunakan pada saat uji coba, menggunakan jenis kuesioner tertutup. Revisi pengembangan media pembelajaran *ebook* cerita bergambar yang dikembangkan dan mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran *ebook* cerita bergambar yang dikembangkan Akan dilakukan berdasarkan hasil kuesioner yang diisi oleh responden. Pengembangan instrumen pengumpulan data dikembangkan dari kisi-kisi berdasarkan teori.

Kuesioner dalam penelitian digunakan untuk mengumpulkan data-data yang bersifat kuantitatif, seperti digunakan saat menguji kelayakan produk/aplikasi yang dikembangkan oleh para ahli dan juga digunakan saat

¹⁰ *Ibid.*, h.216.

¹¹ *Ibid.*, h.216.

uji coba produk/aplikasi yang dikembangkan. Hasil yang diperoleh dari data kuesioner dijadikan sebagai bahan perbaikan pada produk/aplikasi yang dikembangkan.

E. Instrumen Pengumpulan Data

Pengadaan Instrumen dalam pengumpulan data pada sebuah penelitian dan pengembangan sangat diperlukan sebagai alat ukur. Alat ukur berupa Instrumen. Pengumpulan data dilakukan pada beberapa tahap kepada beberapa responden sesuai dengan evaluasi formatif yang akan dilaksanakan sesuai dengan tahap pengumpulan data dan kebutuhan peneliti. Ada beberapa tahapan dalam pengumpulan data.

Tabel 3.4

Instrumen Pengumpulan Data Responden dan Bentuk Instrumen

No.	Kegiatan	Responden	Jumlah	Bentuk Instrumen
1	Analisis Kebutuhan	Wali kelas IV SDN Makasar 06 Jakarta Timus	2 orang	Wawancara
		Siswa kelas IV SDN Makasar 06 Jakarta Timur	3 orang	Kuesioner tertutup
2	Uji Ahli (<i>Expert Review</i>)	Dosen Ahli Media	1 orang	Kuesioner Terbuka
		Dosen Ahli Materi	1 orang	Kuesioner Terbuka

No.	Kegiatan	Responden	Jumlah	Bentuk Instrumen
		Dosen Ahli Bahasa	1 orang	Kuesioner Terbuka
3	Small Group	Siswa kelas IV SDN Makasar 06 Jakarta Timur	4 orang	Kuesioner Tertutup
4	Field Try Out	Siswa kelas IV SDN Makasar 06 Jakarta Timur	20 orang	Kuesioner Tertutup

1. Kisi-Kisi Instrumen Analisis Kebutuhan

Pedoman dalam pelaksanaan disusun peneliti sebelum melakukan analisis kebutuhan terhadap pelaksanaan proses pembelajaran di kelas IV SDN Makasar 06 Pagi. Pedoman analisis kebutuhan disusun guna mempermudah peneliti dalam melakukan analisis kebutuhan sehingga data yang diperoleh sesuai dengan kebutuhan. Pedoman analisis yang disusun dapat dilihat pada tabel di bawah ini

Tabel 3.5

Kisi-Kisi Instrumen Observasi Analisis Kebutuhan Guru Kelas IV SD

No.	Aspek	Indikator	Nomor Instrumen		Bentuk Instrumen
			Butir Soal	Nomor Soal	
1.	Peserta didik	Jumlah peserta didik	1	1	Wawancara
		Anak berkebutuhan khusus non permanen di kelas	1	2	Wawancara

No.	Aspek	Indikator	Nomor Instrumen		Bentuk Instrumen
			Butir Soal	Nomor Soal	
2.	Pembelajaran	Metode pembelajaran yang digunakan dalam muatan pelajaran IPS sebelum dan sesudah PJJ	2	3 dan 4	Wawancara
		Sarana-prasarana dalam menunjang pembelajaran jarak jauh	1	5	Wawancara
		Kesulitan guru dalam mengajar IPS saat pembelajaran jarak jauh	1	6	Wawancara
		Media yang digunakan saat PJJ dalam mengajarkan IPS dalam Tema 1 Sub Tema 1 Pembelajaran 1 dan 5	1	7	Wawancara
		Hasil belajar IPS peserta didik		8	Wawancara
3.	Media Pembelajaran	Ketersediaan media pembelajaran IPS saat PJJ berlangsung	1	9	Wawancara
		Kriteria media pembelajaran yang baik	1	10	Wawancara

Tabel 3.6

Kisi-Kisi Instrumen Analisis Kebutuhan Peserta Didik Kelas IV SD

N o.	Aspek	Indikator	Nomor Instrumen		Bentuk Instrumen
			Butir Soal	Nomor Soal	
1.	Buku cerita bergambar	Ketertarikan pada buku cerita	2	1 dan 2	Kuesioner tertutup
2.	Pembelajaran	Metode belajar yang digunakan dalam belajar keberagaman budaya bangsa	1	3	Kuesioner tertutup
		Kesulitan dalam belajar keberagaman budaya bangsa	1	4	Kuesioner tertutup
3.	Media Pembelajaran	Pengalaman menggunakan media pembelajaran	2	5 dan 6	Kuesioner tertutup
		Karakteristik Media pembelajaran yang digemari	1	7	Kuesioner terbuka

Dalam penelitian ini dilakukan review produk oleh tiga ahli yang antara lain ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi, berikut adalah kisi-kisi instrumen kuesioner terbuka yang ditujukan kepada masing-masing ahli.

Tabel 3.7

Kisi-kisi Instrumen Kuesioner Terbuka Ahli Media

No.	Aspek	Indikator	Nomor Instrumen	
			Butir Soal	Nomor Soal

No.	Aspek	Indikator	Nomor Instrumen	
			Butir Soal	Nomor Soal
1.	Komponen Isi Buku cerita bergambar	Kesesuaian dengan kompetensi dasar	1	1
		Kesesuaian dengan kriteria buku cerita bergambar yang baik untuk anak	1	2
		Kemudahan untuk dipahami	1	3
2.	Desain Visual Media	Bentuk dan warna yang menarik	1	4
		Kesesuaian gambar dengan karakter peserta didik.	1	5
		Kesesuaian ukuran media dengan karakteristik peserta didik	1	6
3.	Tipografi	Kesesuaian ukuran huruf dengan karakteristik peserta didik	1	7
		Kesesuaian jenis huruf dengan karakteristik peserta didik	1	8

No.	Aspek	Indikator	Nomor Instrumen	
			Butir Soal	Nomor Soal
4.	Pengoperasian Media	Mudah digunakan peserta didik secara mandiri	1	9
		Keaktifan peserta didik dalam pembelajaran	1	10
		Membantu menjelaskan materi	1	11
Total butir pertanyaan				11

Tabel 3.8

Kisi-kisi Instrumen Kuesioner Terbuka Ahli Bahasa

No.	Aspek	Indikator	Nomor Instrumen	
			Butir Soal	Nomor Soal
1.	Kelayakan Bahasa	Kesesuaian judul	1	1
		Kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik	1	2
		Kesederhanaan bahasa dan mudah dipahami peserta didik.	1	3

No.	Aspek	Indikator	Nomor Instrumen	
			Butir Soal	Nomor Soal
		Kerunutan dan keterpaduan Bahasa	1	4
		Kesesuaian kosakata dengan karakter peserta didik.	1	5
		Kesesuaian bahsa dengan kemampuan Bahasa peserta didik.	1	6
2.	Tipografi	Kejelasan huruf	1	7
		Kesesuaian ukuran huruf	1	8
		Kesesuaian jenis huruf	1	9
Total butir pertanyaan				9

Tabel 3.9
Kisi-kisi Instrumen Kuesioner Terbuka Ahli Materi

No.	Aspek	Indikator	Nomor Instrumen	
			Butir Soal	Nomor Soal
1.	Keselarasn Kompetensi	Kesesuaian buku cerita bergambar kompetensi dasar	1	1

No.	Aspek	Indikator	Nomor Instrumen	
			Butir Soal	Nomor Soal
		Kesesuaian materi dengan indikator	1	2
		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	1	3
		Kesesuaian materi dengan panduan kurikulum 2013	1	4
2.	Isi Materi	Kesesuaian panduan mengerjakan Kuis dan soal	1	5
Total butir pertanyaan				5

Tabel 3.10
Kisi-kisi instrumen pada uji *Small Group* dan *Field Try Out*

No.	Aspek	Indikator	Nomor Instrumen	
			Butir Soal	Nomor Soal
1.	Desain tampilan buku cerita bergambar	Daya tarik cerita buku cerita bergambar	1	1
		Daya tarik ilustrasi buku cerita bergambar	1	2

No.	Aspek	Indikator	Nomor Instrumen	
			Butir Soal	Nomor Soal
2.	Tipografi	Keterbacaan teks dalam buku cerita bergambar	1	3
3.	Pengoperasian buku cerita bergambar	Kemudahan menggunakan buku cerita bergambar secara mandiri	1	4
		Menjelaskan materi keberagaman suku budaya bangsa	2	5 dan 6
		Interaktivitas	1	7
Total butir pertanyaan				7

Keterangan:

Setiap butir indicator dalam kisi-kisi instrumen penilaian ahli dan pengguna di atas diberikan skala 1-5 dengan kategori 1 untuk Sangat Kurang (SK), 2 untuk Kurang (K), 3 untuk Cukup (C), 4 untuk Baik (B), dan 5 untuk Sangat Baik (SB).

F. Media Pembelajaran Ebook Cerita Bergambar

1. Definisi Konseptual

Media pembelajaran *ebook* cerita bergambar adalah suatu media berupa buku yang dikemas dapat bentuk elektronik yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang didalamnya berisikan materi IPS kelas IV tema satu “Indahnya Kerbesamaan” Subtema satu dan pembelajaran satu dan lima yang disajikan dalam bentuk cerita, dilengkapi dengan KI, KD, indikator, dan tujuan pembelajaran, dan latihan materi dalam bentuk teka-teki silang.

Ebook cerita bergambar ini menceritakan tentang keberagaman suku bangsa di Indonesia dengan relevansi anak-anak sekolah dasar yang melakukan perjalanan ke pulau-pulau yang ada di Indonesia demi mengetahui lebih dalam tentang keberagaman suku bangsa di Indonesia untuk menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru mereka. Dalam buku cerita ini terdapat tiga tokoh utama yaitu Joko, Susanti dan Mores. Mereka berasal dari suku yang berbeda-beda. Joko dari Jawa, Susanti dari Jakarta dan Mores dari Papua yang mana harus memahami tentang keberagaman suku bangsa di Indonesia untuk menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru mereka di sekolah.

2. Definisi Operasional

Dalam pengembangan sebuah media pembelajaran, perlu diperhatikan beberapa prinsip agar media tersebut memberikan pengaruh efektif dalam pencapaian tujuan pembelajaran. *Ebook* cerita bergambar adalah media elektronik yang bertujuan untuk menyampaikan materi pembelajaran IPS yang terdapat pada tema satu “Indahnya Kebersamaan” subtema satu, pembelajaran satu dan lima. Media pembelajaran *Ebook* cerita bergambar ini dibuat menggunakan ukuran A5, dengan jenis tulisan Comic Sans, dan dibuat dalam bentuk elektronik. Selain itu peneliti juga memperhatikan beberapa aspek penting dalam proses pembuatan dari *ebook* cerita bergambar ini.

Dalam pembuatan *ebook* cerita bergambar ini peneliti menyesuaikan unsur kelayakan media menurut Badan Standar Nasional Pendidikan antara lain yaitu, komponen isi yang disesuaikan dengan kurikulum, kompetensi dasar dan indikator serta keakuratan materi-meteri pendukung. Komponen kebahasaan yang disesuaikan dengan pemakaian bahasa dengan tingkat perkembangan peserta didik serta pemakaian bahasa yang komunikatif. Komponen penyajian meliputi penyajian pembelajaran dan kelengkapan informasi. Dan yang terakhir yaitu komponen kegrafisan yaitu meliputi ukuran buku, penggunaan warna dan desain yang digunakan.

Halaman 1 adalah sampul depan. Halaman 2 dan 3 adalah yang biasa disebut dengan *end papers*, halaman ini ada tepat setelah sampul depan. Biasanya *end papers* tidak berisi sebuah cerita tapi terkadang terdapat tema ilustrasi didalamnya dan mungkin beberapa uraian penjualan seperti daftar judul lain dari penulis buku. Halaman 4 berisi kata pengantar. Halaman 5 ini adalah halaman dimana cerita dimulai, cerita akan terus berlanjut sampai dengan halaman 26. Halaman 27 dan 28 adalah *end papers*. Untuk halaman 27 berisikan tentang TTS (Teka-Teki Seru). Halaman 28 adalah sampul belakang yang berisi biografi penulis.

Tabel 3.11

Storyboard

KEBERAGAMAN BUDAYA DI NEGERIKU INDONESIA	Sanksi Pelanggaran Pasal 113 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta 1. Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp100.000.000 (seratus juta rupiah). 2. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf e, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah). 3. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah). 4. Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada ayat (3) yang dilakukan dalam bentuk pembajakan, dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp4.000.000.000,00 (empat miliar rupiah).									
Ebook cerita bergambar Keberagaman Budaya Indonesia Ebook ini ditulis sesuai dengan materi pembelajaran IPS kelas IV tema 1 "Indahnya Kebersamaan" subtema 1 "Keberagaman Budaya dan Bangsa" pembelajaran 1 dan 5 <table border="1"> <thead> <tr> <th>Kompetensi Dasar</th> <th>Indikator</th> <th>Tujuan</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia</td> <td>Mengungkapkan keragaman sosial, etnis, dan agama teman di kelas sebagai identitas bangsa Indonesia secara lisan dan tulisan. Mengidentifikasi nilai dari keragaman budaya, etnis, dan agama teman di kelas sebagai identitas bangsa Indonesia secara lisan dan tulisan</td> <td>Dengan membaca buku cerita bergambar, siswa mampu mengungkapkan keragaman sosial dan budaya provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia dengan benar. Dengan membaca buku cerita bergambar, siswa mampu mengidentifikasi nilai dari keragaman sosial dan budaya provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia dengan benar.</td> </tr> <tr> <td>4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia, serta hubungannya dengan karakteristik ruang</td> <td>Mengungkapkan keragaman sosial dan budaya provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia. Menganalisis nilai dari keragaman sosial dan budaya provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia.</td> <td>Dengan pengisian siswa mampu menyajikan keragaman sosial dan budaya provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia dengan benar. Dengan membaca buku cerita siswa mampu menyajikan presentasi nilai dari keragaman sosial dan budaya provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia sebagai identitas bangsa Indonesia.</td> </tr> </tbody> </table>	Kompetensi Dasar	Indikator	Tujuan	3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia	Mengungkapkan keragaman sosial, etnis, dan agama teman di kelas sebagai identitas bangsa Indonesia secara lisan dan tulisan. Mengidentifikasi nilai dari keragaman budaya, etnis, dan agama teman di kelas sebagai identitas bangsa Indonesia secara lisan dan tulisan	Dengan membaca buku cerita bergambar, siswa mampu mengungkapkan keragaman sosial dan budaya provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia dengan benar. Dengan membaca buku cerita bergambar, siswa mampu mengidentifikasi nilai dari keragaman sosial dan budaya provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia dengan benar.	4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia, serta hubungannya dengan karakteristik ruang	Mengungkapkan keragaman sosial dan budaya provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia. Menganalisis nilai dari keragaman sosial dan budaya provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia.	Dengan pengisian siswa mampu menyajikan keragaman sosial dan budaya provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia dengan benar. Dengan membaca buku cerita siswa mampu menyajikan presentasi nilai dari keragaman sosial dan budaya provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia sebagai identitas bangsa Indonesia.	Kata Pengantar Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Ebook Cerita Bergambar ini. Ebook cerita bergambar ini menceritakan tentang tiga orang anak yang sedang mencari informasi tentang keberagaman budaya di Indonesia. Dalam Ebook cerita bergambar ini dibedakan menjadi 2 bagian yaitu bagian menjelaskan kebudayaan dan bagian cerita Joko, Susanti dan Mores yang dibedakan berdasarkan tone warna ilustrasi. Ebook cerita bergambar ini dapat diselesaikan atas saran dan masukan dari Prof. Arifin Maksum, M.Pd dan Prof. Dr. Fahrurrozi, M.Pd selaku pembimbing.
Kompetensi Dasar	Indikator	Tujuan								
3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia	Mengungkapkan keragaman sosial, etnis, dan agama teman di kelas sebagai identitas bangsa Indonesia secara lisan dan tulisan. Mengidentifikasi nilai dari keragaman budaya, etnis, dan agama teman di kelas sebagai identitas bangsa Indonesia secara lisan dan tulisan	Dengan membaca buku cerita bergambar, siswa mampu mengungkapkan keragaman sosial dan budaya provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia dengan benar. Dengan membaca buku cerita bergambar, siswa mampu mengidentifikasi nilai dari keragaman sosial dan budaya provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia dengan benar.								
4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia, serta hubungannya dengan karakteristik ruang	Mengungkapkan keragaman sosial dan budaya provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia. Menganalisis nilai dari keragaman sosial dan budaya provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia.	Dengan pengisian siswa mampu menyajikan keragaman sosial dan budaya provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia dengan benar. Dengan membaca buku cerita siswa mampu menyajikan presentasi nilai dari keragaman sosial dan budaya provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia sebagai identitas bangsa Indonesia.								

Joko, Susanti dan Mores mendapatkan tugas dari Ibu Yanti untuk mempelajari tentang keberagaman budaya bangsa di Indonesia. Maka dari itu mereka bertiga mencari sumber bacaan serta menonton video yang berkaitan dengan keberagaman budaya bangsa di Indonesia.

Mari kita belajar bersama tentang keberagaman budaya bangsa di Indonesia.

5

PERKENALKAN

		
JOKO	SUSANTI	MORES
Hai, namaku Joko Wicaksono. Aku lahir di D.I. Yogyakarta, 04 Maret 2011. Aku memiliki hobi melukis dan bermain alat musik gamelan.	Hai, namaku Dewi Susanti. Aku lahir di Jakarta, 10 November 2011. Aku sangat senang menari, sebab cita-cita ku menjadi seorang penari.	Halo, nama saya Mores Bonai. Saya lahir di Papua, 5 Oktober 2011. Saya sangat suka bermain basket. Saya bercita-cita menjadi pemain basket nasional!

6

Bu Yanti meminta anak-anak untuk membentuk kelompok yang beranggotakan tiga orang untuk mempelajari tentang keberagaman budaya di Indonesia, yang nantinya setiap kelompok harus menjelaskan di depan kelas dan membuat peta pikiran yang dikumpulkan pekan depan.

Lalu, Joko Susanti dan Mores memutuskan untuk satu kelompok.

7

Sepulang sekolah, Joko, Susanti dan Mores memutuskan untuk belajar bersama di rumah Susanti. Mereka mencari informasi tentang keberagaman budaya di Indonesia

Tanpa menunggu waktu yang lama Joko segera menyalakan laptop untuk menonton video kebudayaan Indonesia, sedangkan Susanti dan Mores membaca buku tentang keberagaman budaya di Indonesia.

8

Berdasarkan letak geografisnya, kepulauan Indonesia di antara Benua Asia dan Benua Australia, serta di antara Samudera Hindia dan Samudera Pasifik.

Selain itu Indonesia terdiri dari pulau-pulau sehingga memiliki suku dan budaya yang beragam.

Mari kita lakukan perjalanan bersama mengelilingi Indonesia

9

"Pertama kita akan berkunjung ke pulau Sumatra" -Susanti



Pulau Sumatra ini terdiri dari 10 Provinsi yaitu, Aceh, Sumatra Utara, Sumatra Barat, Riau, Jambi, Sumatra Selatan, Bengkulu, Lampung, Kepulauan Bangka Belitung, Kepulauan Riau

Susanti sedang menjelaskan

10

Aceh	Sumatra Barat	Sumatra Selatan
		
"Saat melihat atlas Indonesia, Pulau Sumatera mudah ditemukan, sebab diposisi kiri kita. Dan itulah Pulau Sumatera yang memiliki banyak keaneka ragam didalamnya." -Susanti Susanti membaca sambil menunjuk atlas		

Wajah Susanti

Fakta menarik tentang Pulau Sumatra

Bendang menjadi makanan terenak di dunia. Banyak sekali makanan yang terdapat di Pulau Sumatra sesuai dengan budaya dan suku pada wilayah masing-masing. Selain itu, salah satu makanan yang terenak di Pulau Sumatra adalah "rendang".

Rendang

Bunga rafflesia arnoldi

Terdapat bunga Rafflesia Arnoldi terbesar

"Rendang adalah masakan kesukaan ku dan aku sangat menyukai bunga rafflesia Arnoldi karena memiliki ukuran yang sangat besar. Bagaimana dengan mu Joko?" - Susanti

"Joko apakah kamu tahu bahwa bunga Rafflesia Arnoldi memiliki bau yang tidak sedap, dan juga bunga ini adalah bunga yang dilindungi?" - Susanti

"Alasan sama dengan mu Susanti. Jika hari guru tiba aku akan memberikan hadiah kepada Ibu Yanti yaitu Bunga Rafflesia Arnoldi bagaimana menurut Ibu Susanti?" - Joko

"Sungguh? Aku baru tahu bahwa bunga ini adalah bunga yang dilindungi. Berarti kita harus menjaganya." - Joko

11

12

DKI Jakarta	Jawa Barat	D.I Yogyakarta
		
PULAU JAWA Wajah Joko "Tali yang kedua kita akan bertautan ke pulau Jawa" -Joko Joko menjelaskan Pulau Jawa ini terdiri dari 6 Provinsi yaitu, DKI Jakarta, Banten, Jawa Barat, Jawa Tengah, Yogyakarta, Jawa Timur. "Lihat itu adalah Pulau Jawa. Pulau Jawa ini memiliki banyak sekali gunung sesuai dengan gambar disamping" -Susanti NOTE : Gambarannya rint dikasih logo gunung dalam bentuk peta disosuai dengan lokasinya Joko sambil menunjuk video bergambar peta pulau jawa yang terdapat gunung gunung		

13

14

Wajah Joko	Fakta menarik tentang Pulau Jawa	Candi Borobudur
	Peninggalan sejarah Jawa yang diakui sebagai warisan dunia UNESCO adalah Candi Borobudur di Yogyakarta. Gunung Semeru Gunung Semeru merupakan salah satu gunung di Pulau Jawa yang paling tinggi. "Joko apakah baju batik mu bermotif candi dan gunung?" - Mores "Kamu betul Mores ini adalah batik dari D.I Yogyakarta salah satu provinsi di Pulau Jawa. Dan pulau Jawa merupakan pulau penghasil batik terbaik di Indonesia" - Joko	Wajah Mores KEPULAUAN NUSA TENGGARA "Selanjutnya kita akan bertautan ke pulau Nusa Tenggara" - Mores  Kepulauan Nusa Tenggara ini terdiri dari 3 Provinsi yaitu, Bali, Nusa Tenggara Barat dan Nusa Tenggara Timur.

15

16

Bali	Nusa Tenggara Barat	Nusa Tenggara Timur
"Kepulauan Nusa Tenggara berasal dari kata "Nusa" yang memiliki arti pulau-pulau atau kepulauan. Sehingga arti dari Nusa Tenggara yaitu pulau-pulau yang berada di Tenggara Indonesia" -Mores (dia menjelaskan dengan menunjuk buku)		

17

Wajah Mores	Fakta menarik tentang Kepulauan Nusa Tenggara	Pulau Komodo
NTT memiliki situs warisan dunia. Pulau Komodo merupakan habitat bagi hewan purba yang telah ada sejak ratusan tahun lalu. Salah satunya Komodo. Pulau Komodo selain dijadikan objek wisata pulau ini dijadikan lokasi dna ebyek penelitian.	Saling toleransi. Walaupun mayoritas penduduk di Bali beragama Hindu, namun keyakinan beda agama berjalan dengan baik, semuanya saling menghargai dan menghormati.	Pulau Komodo
Toleransi umat Bergama di Bali "Waw Mores aku sungguh kagum dengan masyarakat di Bali" -Joko "Mengapa Joko?"- Mores	"Sebab masyarakat di Bali dapat hidup rukun antar sesama" -Joko "Aku setuju dengan mu ku rasa tidak hanya masyarakat Bali saja melainkan kita sebagai Warga Negara Indonesia harus saling menghargai dan menghormati antar sesama" - Mores	

18

PULAU KALIMANTAN	Wajah Susanti
Pulau Kalimantan ini terdiri dari 5 Provinsi yaitu, Kalimantan Barat, Kalimantan Tengah, Kalimantan Selatan, Kalimantan Timur, Kalimantan Utara.	"Lalu, kita akan berangkat ke Pulau Kalimantan"

19

Kalimantan Timur	Kalimantan Tengah	Kalimantan Selatan
"Pulau Kalimantan ini terkenal dengan hutan hujan tropis serta memiliki banyak sungai. Mereka hidup dengan memanfaatkan sumber daya alam yang ada." -Susanti		

20

Papua	Papua Barat
"Mores ternyata Indonesia kaya sekali akan keberagaman budayanya, lalu bagaimana cara kita untuk menjaganya?" -Susanti	"Kita dapat menjaganya dengan cara mempelajari, mencintai budaya Indonesia serta tidak terpengaruh akan budaya asing. Dengan cara itu Budaya Indonesia akan tetap terjaga kelestariannya." -Mores

23

Wajah Santi	Fakta menarik tentang Pulau Papua	Burung Cendrawasih
Burung ini memiliki ciri khas warna kepala kuning, dada dan sayap yang berbulu coklat keemasan, serta ekor putih yang menjuntai dan bulu berwarna kuning di pangkal ekornya. Dan hanya ada di tanah Papua	Noken adalah tas tradisional asli dari Papua, yang terbuat dari akar yang dibentuk menjadi jaring.	Burung Cendrawasih
Tas rajut Noken "Mores bukankah Papua adalah tanah kelahiran mu?" -Santi "Kamu benar Santi, tanah Papua adalah tanah kelahiran ku"-Mores	"Bagaimana kondisi budaya disana Mores?" -Santi "Kami memiliki berbagai macam budaya dan suku namun kami hidup rukun dan saling menghargai agar tetap damai" - Mores	

24

Fakta menarik tentang Pulau Kalimantan

Wajah Susanti

Suku Dayak merupakan suku tertua yang ada di Kalimantan. Wanita suku Dayak memiliki kepercayaan bahwa semakin panjang telinganya maka semakin tinggi kedudukannya.

Pasar terapung

Pasar ini melakukan aktivitas jual beli di atas perahu. Berbagai macam barang yang diperjualbelikan seperti sayuran, buah, ikan, berbagai hasil kebun hingga kue-kue tradisional juga diajakan di pasar ini.

"Joko apakah kamu tahu bahwa Suku Dayak merupakan suku asli Kalimantan?" -Susanti

"ya kamu betul Susanti. Biasanya mereka tinggal di hutan dan hidup secara nomaden atau berpindah-pindah" -Joko

Wanita Telinga Panjang Suku Dayak

"Aku sangat bangga menjadi warga Indonesia karena memiliki banyak sekali keragaman budayanya" -Susanti

"Kita harus selalu menjaganya agar tidak tetap terjaga" -Joko

PULAU PAPUA

Wajah Mores

"Saat melihat atlas Indonesia, Pulau Papua mudah ditemukan, sebab diposisi kanan kita. Dan itulah Pulau Papua yang memiliki banyak keaneka ragaman didalamnya." -Mores (sambil menunjuk buku atlas)



Pulau Papua ini terdiri dari 2 Provinsi yaitu, Papua dan Papua Barat.

21
22

Setelah mempelajari tentang keberagaman budaya di Indonesia, Joko, Santi dan Mores segera membuat laporan dan mempersiapkan segala yang dibutuhkan untuk ditampilkan di depan kelas pekan depan.

Saat yang ditunggu pun tiba, mereka menjelaskan di depan kelas dengan percaya diri sehingga mereka mendapatkan nilai yang bagus.

25
26

Teka Teki Seru
Seberapa Indonesia kamu ?



Menurun :

- Provinsi yang memiliki rumah adat "Candi Benteng"
- Rumah adat dari provinsi Aceh
- Hewan dilindungi yang terdapat di Kepulauan Nusa Tenggara
- Tindakan yang harus dilakukan supaya terciptanya hidup rukuh

Mendatar :

- Rumah adat dari D.I Yogyakarta
- Tari yang berasal dari Bali
- Suku yang berasal dari Kalimantan
- Rumah adat dari provinsi Papua
- Senjata tradisional provinsi Nusa Tenggara Barat
- Senjata tradisional provinsi Papua

NOTE :
Backgroundnya peta Indonesia
gitu kali yaaa nasa

Biografi Penulis

Nurul Dyah Aurilia lahir di Jakarta, 10 November 1998. Perempuan yang biasa di panggil Dyah ini telah menyelesaikan jenjang Pendidikan di SDs Angkasa 3, SMPN 80 Jakarta dan SMAN 67 Jakarta. Saat ini penulis sedang menyelesaikan program studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Megeri Jakarta

Biografi Ilustrator

.....
(Kamu yaaa ini Nasa)

27
28

G. Validasi Ahli

Pada tahap validasi terdapat tiga yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Ahli materi, pada tahap ini dilakukan dengan pengoreksian untuk memperoleh data berupa kelayakan produk yang ditinjau dari aspek isi materi dengan KI dan KD, aspek penyajian dan teknik penyajian isi produk. Validasi ahli materi dilakukan dosen Universitas Negeri Jakarta yang merupakan dosen ahli bidang materi keberagaman suku budaya bangsa Indonesia pembelajaran IPS. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dan digunakan untuk merevisi proses pengembangan media pembelajaran *ebook* cerita bergambar.

Lalu ahli bahasa, pada tahap ini dilakukan dengan pengoreksian untuk memperoleh data mengenai kelayakan bahasa yang disajikan dalam media pembelajaran *ebook* cerita bergambar muatan IPS materi keberagaman suku budaya dan bangsa. Validasi ahli bahasa dilakukan oleh dosen dilakukan oleh dosen Universitas Negeri Jakarta. Data hasil validasi digunakan untuk memperbaiki produk agar layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Selanjutnya yaitu ahli media, pada tahap ahli media dengan pengoreksian terhadap media yang digunakan dari segi desain pada media pembelajaran *ebook* cerita bergambar, dilakukan oleh dosen Universitas Negeri Jakarta. Data yang diperoleh dianalisis dan digunakan untuk merevisi produk pengembangan media pembelajaran *eBook* cerita bergambar muatan

IPS materi keberagaman suku budaya dan bangsa. Setelah merevisi produk, peneliti melakukan validasi produk kembali untuk mendapatkan penilaian pada kategori layak atau bahkan sangat layak digunakan dalam pembelajaran peserta didik di sekolah.

H. Langkah-langkah Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE. Adapun langkah-langkah dalam penelitian:

1. Tahap pertama adalah *Analysis*, tahap analisis dilakukan untuk mengumpulkan berbagai informasi sebagai bahan perencanaan produk yang akan dikembangkan. Tahap analisis meliputi analisis masalah dan kebutuhan yang akan membantu dalam mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran jarak jauh.
2. Tahap kedua adalah tahap *design* atau perencanaan media pembelajaran *ebook* cerita bergambar muatan pembelajaran IPS materi keberagaman suku bangsa pada peserta didik kelas IV , pada tahap ini mulai dirancang media pembelajaran *ebook* cerita bergambar yang akan dikembangkan sesuai hasil analisis pada tahap sebelumnya. Selain itu pada tahap ini juga dirancang instrumen untuk menilai perencanaan media pembelajaran *ebook* cerita bergambar muatan pembelajaran IPS materi keberagaman suku bangsa pada peserta didik kelas IV yang dikembangkan dan instrumen untuk mengukur respon peserta didik

terhadap perencanaan media pembelajaran *ebook* cerita bergambar muatan pembelajaran IPS materi keberagaman suku bangsa pada peserta didik kelas IV.

3. Tahap ketiga adalah tahap *development* atau pengembangan, pada tahap ini peneliti mengembangkan media pembelajaran berdasarkan rancangan media awal. Adapun tahap-tahap yang dilakukan peneliti dalam mengembangkan media *eBook* yaitu: (1) Melakukan pembuatan media pembelajaran yang dilihat dari segi desain, segi materi, dan segi bahasa yang nantinya akan digunakan untuk menunjang proses pembelajaran. (2) Melakukan *review* media pembelajaran dengan memvalidasikan media pembelajaran oleh dosen ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. (3) Memperbaiki media pembelajaran sesuai dengan saran dan masukan dari dosen ahli media, ahli materi dan ahli bahasa, sehingga terdapat perbandingan dari media awal dan media setelah revisi dengan tujuan untuk mengetahui media pembelajaran *ebook* cerita bergambar yang dikembangkan dalam skala kecil yang merupakan representasi dari kelayakan dan untuk mencari saran dan penilaian terhadap media pembelajaran *ebook* cerita bergambar yang telah dikembangkan.
4. Tahap keempat dari model ADDIE adalah *implementation* atau implementasi. Pada tahap ini peneliti menerapkan produk yang sudah

dikembangkan kepada peserta didik. Pengembangan media *eBook* cerita bergambar ini diujicobakan dalam materi IPS mengenai keberagaman suku budaya bangsa kelas IV SD. Fungsi tahapan ini yaitu untuk melihat apakah pengembangan media *ebook* cerita bergambar ini dapat membuat peserta didik tertarik untuk mempelajari materi IPS.

5. Tahap kelima adalah evaluasi. Tahap evaluasi bertujuan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran *ebook* cerita bergambar muatan pembelajaran IPS materi keberagaman suku bangsa pada peserta didik kelas IV yang dikembangkan dan mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran *ebook* cerita bergambar muatan pembelajaran IPS materi keberagaman suku bangsa pada peserta didik kelas IV yang dikembangkan.

I. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan untuk melakukan analisis data adalah statistik deskriptif kuantitatif. Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.¹² Pengambilan data penelitian ini salah satunya dilakukan

¹² Sugiyono, *op cit*, hlm. 254-255

dengan kuesioner, penilaian kuesioner ini dilakukan dengan *rating scale* dengan skala 1 – 5 dengan kategori sebagai berikut :

Tabel 3.12
Pedoman Penilaian Skor

Skala	Keterangan
1	Sangat kurang (SK)
2	Kurang (k)
3	Cukup (C)
4	Baik (B)
5	Sangan baik (SB)

Tabel 3.13
Kategori Penilaian Ahli Terhadap Instrumen Penilaian¹³

Kategori Penilaian Ahli terhadap Instrumen Penilaian				
Skala	Bobot	Interval skor	Kategori	Tindak lanjut

¹³ Eko Putro Wisoyoko, *Evaluasi Program Pembelajaran* (Jakarta: Pustaka Belajar, 2010), h. 238.

5	Keseluruhan instrumen sudah layak untuk digunakan	$x > 4.2$	Sangat baik	Tidak perlu perbaikan
4	Keseluruhan instrumen sudah layak digunakan namun perlu perbaikan	$3.4 < x \leq 4.2$	Baik	Layak, dengan perbaikan
3	Keseluruhan instrumen sudah cukup layak untuk digunakan dan perlu perbaikan.	$2.6 < x \leq 3.4$	Cukup	Cukup layak, harus diperbaiki
2	Keseluruhan instrumen kurang layak digunakan	$1.8 < x \leq 2.6$	Kurang	Kurang layak, harus diperbaiki
1	Keseluruhan instrumen tidak layak untuk digunakan	$X \leq 1.8$	Sangat kurang	Tidak layak

Berdasarkan tabel 3.12 dapat diketahui bahwa skala 1-5 menggambarkan kategori sangat kurang hingga sangat baik. Instrumen dan produk dalam kategori sangat kurang perlu mendapat tindakan lanjut berupa perbaikan isi hingga mencapai klasifikasi sangat baik. Adapun rumus perhitungan nilai keseluruhan dari penilaian *ebook* cerita bergambar menggunakan statistika sederhana. Penghitungan skor rata-rata menggunakan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{N}$$

$\bar{X}$ = rerata skor setiap komponen

$\sum X$ = jumlah skor

N = jumlah indikator yang dinilai

Penilaian pada kuesioner tertutup dalam uji coba kelompok kecil (*small group*) dan uji lapangan (*field try out*) menggunakan jawaban Ya dan Tidak. Jawaban Ya bernilai 1 dan jawaban Tidak bernilai 0. Perhitungan skor rata-rata menggunakan rumus:

$$\text{nilai presentase} = \frac{\text{jumlah pencapaian skor}}{\text{jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

Setelah diketahui hasil skor rata-rata, data dapat ditafsirkan kedalam pedoman penafsiran data sebagai berikut

Setelah proses pengambilan data selesai dan telah dikonversi menjadi persentase, maka peneliti mengambil tindak lanjut berdasarkan kategori kelayakan yang dibuat oleh Arikunto sebagai berikut :

Tabel 3.14
Kategori Kelayakan¹⁴

No	Persentase	Kategori Kelayakan
1	< 21%	Sangat Tidak Baik (STB)
2	21% - 40%	Tidak Baik (TB)
3	40% - 60%	Cukup Baik (CB)
4	61% - 80%	Baik (B)
5	81% - 100%	Sangat Baik (SB)

¹⁴ *Ibid*, h. 44