

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Tempat dilaksanakannya penelitian pengembangan ini yaitu di SMA Persada Bandar Lampung, MA Diniyyah Putri Lampung, SMA IT Nurul Falah Bandar Lampung dan MA Darul Huffazh Lampung, sedangkan tahap uji coba produk dilaksanakan pada peserta didik kelas X.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan mulai dari tahap persiapan hingga selesai tahap pelaksanaan pengembangan *flipbook* berbasis literasi Islam dengan *3d pageflip professional* pada materi dinamika partikel. Waktu dilaksanakannya penelitian pengembangan ini adalah selama tiga kali pertemuan tiap sekolah. Penelitian yang akan dilakukan di SMA Persada Bandar Lampung, MA Diniyyah Putri Lampung, SMA IT Nurul Falah Bandar Lampung dan MA Darul Huffazh Lampung pada peserta didik kelas X.

B. Karakteristik Sasaran Penelitian

Karakteristik sekolah dalam pelaksanaan penelitian yakni empat sekolah dengan satu sekolah umum yang menerima pembelajaran Islam dan sudah menerapkan pendidikan karakter dalam penyampaian materi pembelajaran dan tiga sekolah berbasis Islam yang memiliki kelengkapan sarana TIK seperti

proyektor dan kemampuan guru mengoperasikan komputer. Karakteristik sekolah selanjutnya yakni sekolah yang belum menggunakan *flipbook* sebagai bahan ajar fisika. Serta sekolah yang belum mengetahui adanya bahan ajar seperti *flipbook* yang berbasis literasi Islam dengan *3d pageflip professional*.

C. Pendekatan dan Metode Penelitian

Pendekatan dan metode penelitian pengembangan berpedoman dari desain penelitian pengembangan media instruksional ADDIE. Model pengembangan tersebut memiliki 5 tahapan pengembangan yaitu: tahap analisis (*analysis*), (2) tahap perancangan produk awal (*design*), (3) tahap pengembangan produk (*development*), (4) tahap implementasi produk (*implementation*), (5) tahap evaluasi produk (*evaluation*).¹ Produk yang dihasilkan berupa *flipbook* berbasis literasi Islam dengan *3d pageflip professional* yang dapat dimanfaatkan oleh guru dan peserta didik dalam menumbuhkan minat pembelajaran fisika. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini yaitu dengan menggunakan *purposive sampling*. *Purposive sampling* merupakan teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu.² Pertimbangan tertentu ini misalnya orang tersebut yang dianggap paling tahu tentang apa yang kita harapkan sehingga akan memudahkan peneliti menjelajahi objek/subjek yang akan diteliti.

¹Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan*, (Bandung: Alfabeta, 2017), cet. Ke 2, h.38.

²*Ibid.*, h.144.

Metode penelitian pengembangan ini digunakan untuk menghasilkan dan mengembangkan produk tertentu.³ Pada penelitian ini dikembangkan *flipbook* berbasis literasi Islam dengan *3d pageflip professional*, dimana *flipbook* ini dapat memuat pelajaran-pelajaran tentang Islam dan menampilkan simulasi-simulasi yang interaktif dengan efek 3D. *Flipbook* yang dikembangkan memuat materi dinamika partikel.

D. Langkah-langkah Pengembangan Media

1. Penelitian Pendahuluan (*Analysis*)

Kegiatan awal sebelum melakukan pengembangan terhadap media *flipbook* berbasis literasi Islam dengan *3d pageflip professional* pada materi dinamika partikel adalah penelitian pendahuluan. Penelitian pendahuluan berupa observasi awal dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan wawancara kepada wakil kurikulum dan kepala sekolah, penyebaran angket kepada guru dan peserta didik kelas X di SMA Persada Bandar Lampung, MA Diniyyah Putri Lampung, dan SMA IT Nurul Falah Bandar Lampung.

Penelitian pendahuluan tersebut peneliti menganalisis kebutuhan seperti menganalisis kurikulum yang digunakan dan analisis media pembelajaran yang dipergunakan oleh guru. Analisis kurikulum dilakukan dengan wawancara secara langsung dengan wakil kurikulum dan kepala sekolah serta mengamati langsung kurikulum yang digunakan. Analisa kurikulum dilakukan untuk mengetahui

³Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta Cetakan ke-10: Mei 2010), h. 407.

kurikulum apa yang dipergunakan disekolah serta menganalisis silabus dengan kesesuaian materi terhadap media *flipbook* yang akan dikembangkan. Selanjutnya analisis media pembelajaran dilakukan dengan penyebaran angket respon kepada guru dan peserta didik. Analisis media pembelajaran bertujuan untuk mengetahui media apa saja yang dipergunakan oleh guru dalam proses pembelajaran fisika selama ini. Kemudian peneliti menganalisis media yang digunakan oleh guru dengan melihat respon guru dan peserta didik terhadap media *flipbook* yang akan peneliti kembangkan. Dalam proses analisis pengembangan media berupa *flipbook* fisika perlu adanya suatu kajian awal yang berguna dalam menentukan tujuan media tersebut dikembangkan. Pada tahap ini peneliti menganalisis perlunya pengembangan *flipbook* dan juga menganalisis kelayakan serta syarat-syarat pengembangan produk tersebut.

Media pembelajaran yang dibutuhkan di SMA Persada Bandar Lampung, SMA IT Nurul Falah Bandar Lampung, dan MA Diniyyah Putri Lampung yaitu media pembelajaran yang dapat menjelaskan materi fisika dengan berbagai tampilan agar peserta didik yang memiliki karakter dan kemampuan yang berbeda-beda dapat mempelajari fisika dengan mudah serta media yang dapat membuat peserta didik meningkatkan pribadi dan akhlaknya serta keimanannya kepada Allah SWT seperti media *flipbook* berbasis literasi Islam dengan *3d pageflip professional*.

2. Perencanaan Pengembangan Media (*Design*)

Setelah melakukan tahap analisis maka dari hasil analisis digunakan sebagai acuan dalam pengembangan bahan pembelajaran berupa *flipbook* berbasis literasi Islam dengan *3d Pageflip Professional*. Berdasarkan literatur, analisis kebutuhan lapangan, dan analisis materi fisika dan analisis teknologi yang sudah dilakukan, selanjutnya dilakukan pengumpulan data dengan melakukan pengkajian terhadap langkah-langkah pembuatan media.

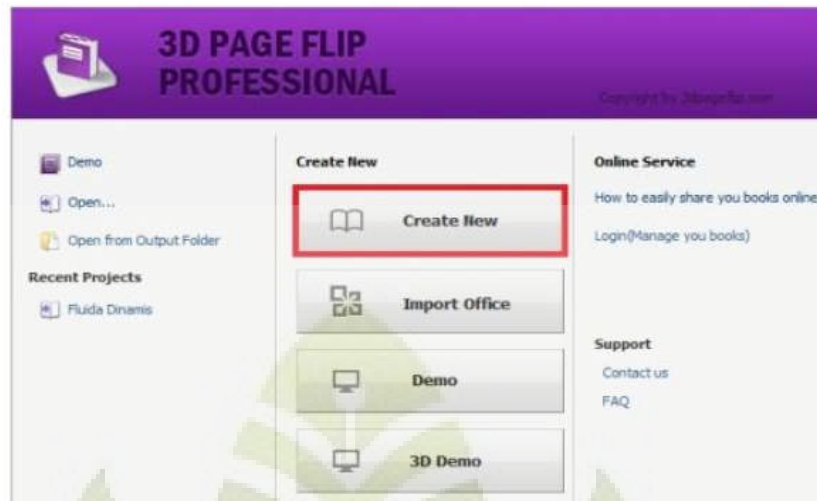
Setelah penulis menganalisis kebutuhan berdasarkan informasi yang ada di sekolah, selanjutnya adalah peneliti mendesain produk yang akan dikembangkan yaitu *flipbook* berbasis literasi Islam dengan *3d pageflip professional* menggunakan program utama *3d pageflip professional*, *corel draw X7*, dan *movie maker* serta program lain yang mendukung. sehingga dapat bermanfaat bagi guru dan peserta didik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam perancangan media pembelajaran berupa *flipbook* ini adalah sebagai berikut:

- a. Membuat cover yang menarik.
- b. Membuat konsep materi dengan literasi Islam dan diberi gambar dan animasi yang berhubungan dengan materi.
 - 1) Menjelaskan konsep literasi Islam dalam *flipbook* yaitu tentang tauhid uluhiyah dan tauhid rububiyah.
 - 2) Menjelaskan materi dinamika partikel berdasarkan nilai-nilai Islam.

- 3) Menjelaskan konsep literasi Islam dalam *flipbook* yaitu menjelaskan ilmu pengetahuan fisika berdasarkan pengetahuan Islam.
- 4) Menjelaskan konsep literasi Islam dalam *flipbook* pada fenomena ilmiah, mengevaluasi dan merancang penyelidikan ilmiah.
- 5) Menjelaskan konsep literasi Islam dalam *flipbook* yaitu dijelaskan seperangkat sikap terhadap ilmu pengetahuan yang ditandai dengan minat dalam ilmu pengetahuan dan teknologi berdasarkan Islam serta ditambahkan nilai-nilai kehidupan yang berhubungan dengan materi fisika dinamika partikel supaya peserta didik bisa termotivasi dalam belajar.
 - c. Menentukan gambar yang menarik sebagai pendukung pembelajaran.
 - d. Mengemas materi pembelajaran kemudian ubah dalam format pdf
 - e. Menyisipkan suara dan video pembelajaran di pemetaan materi.
 - f. Menentukan efek *3D* yang menjadi acuan pengembangan materi.

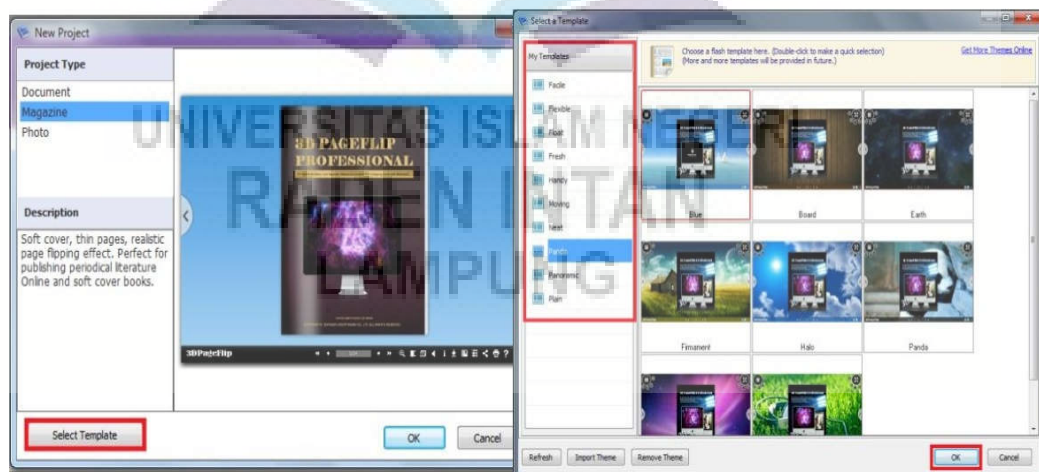
Pembuatan *flipbook* berbasis literasi Islam dengan *3d pageflip professional* terdapat langkah-langkah yaitu sebagai berikut:

- 1) Mendownload terlebih dahulu aplikasi *3d pageflip professional* yang sudah tersedia di internet.
- 2) Pastikan bahwa di komputer anda sudah terinstal aplikasi *3d pageflip professional*.
- 3) Buka aplikasi *3d pageflip professional* dan pilih *create new*.



Gambar 3.1. Tampilan awal saat membuka aplikasi 3d pageflip professional.

- 4) Akan muncul jendela *project type* dan pilih *project type magazine*, untuk mengatur template pilih *select template* kemudian pilih *template* yang diinginkan (penulis memilih “panda”) kemudian ok.

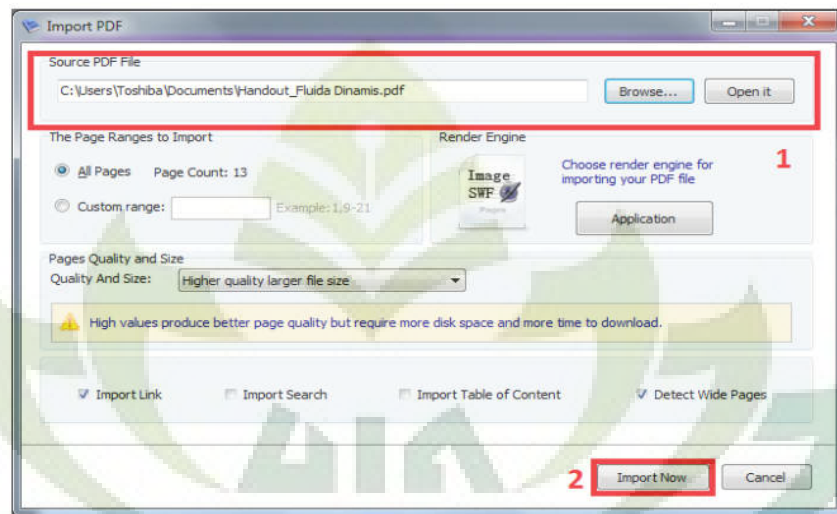


(a)

(b)

**Gambar 3.2 (a) Jendela *project type*
(b) Jendela *select a template*.**

- 5) Setelah itu akan muncul jendela import Pdf (Gambar 3.3). Disini masukan pdf *handout* yang sudah disiapkan dengan mengklik pada tombol “*browse*”. Kemudian *import now*. Pada spesifikasi komputer yang digunakan, waktu untuk melakukan proses *import pdf* selama 1 menit 15 detik.



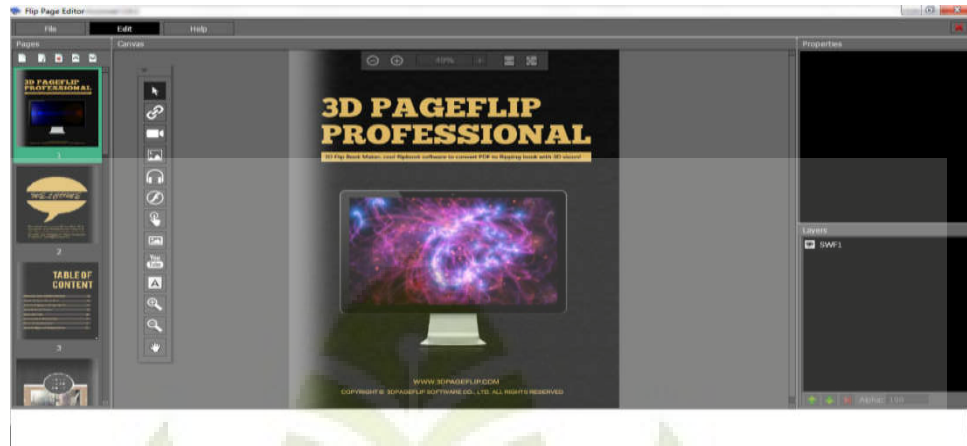
Gambar 3.3 Jendela *import pdf*

- 6) Tampilan awal *project* anda akan muncul. Untuk menambahkan isi dari *handout* klik *edit page*.



Gambar 3.4 Tampilan awal *project*, tombol *edit page* untuk mengedit *page* dan memasukkan gambar, *flash*, animasi, video dan lain-lain.


7) Berikut tampilan jendela *edit page*.



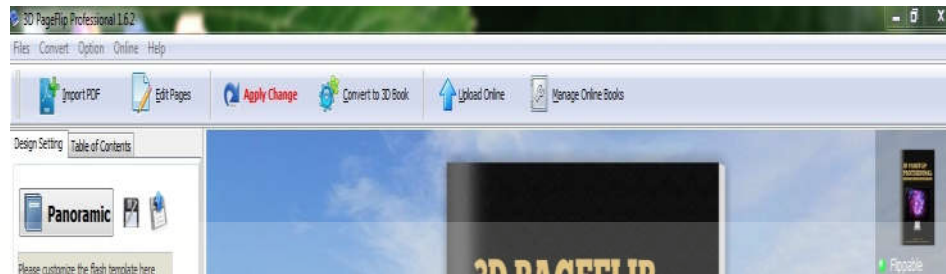
Gambar 3.5 Jendela *edit page*, setiap *tools* dan *properties* ditunjukkan oleh kotak merah.

Tiga *tools* yang perlu diperhatikan dalam mengedit, seperti Gambar 3.5.

1. *Tools* pengatur halaman (*Add new page*, *edit select page*, *delete select page*, *make page up*, dan *make page down*).
2. *Tools* untuk *import* (*select tools*, *add link*, *add movie*, *add network video*, *add image*, dan lainnya). Setelah mengklik apa yang akan di *import*, *drag pointer* membuat kotak kemudian *double* klik kotak yang dibentuk dan pilih objek.
3. *Properties*, kotak untuk menampilkan pengaturan dari gambar, video, audio, animasi, *flash* dan lainnya. *Properties* akan muncul bila sudah ada *object* yang di *import*/dipilih.

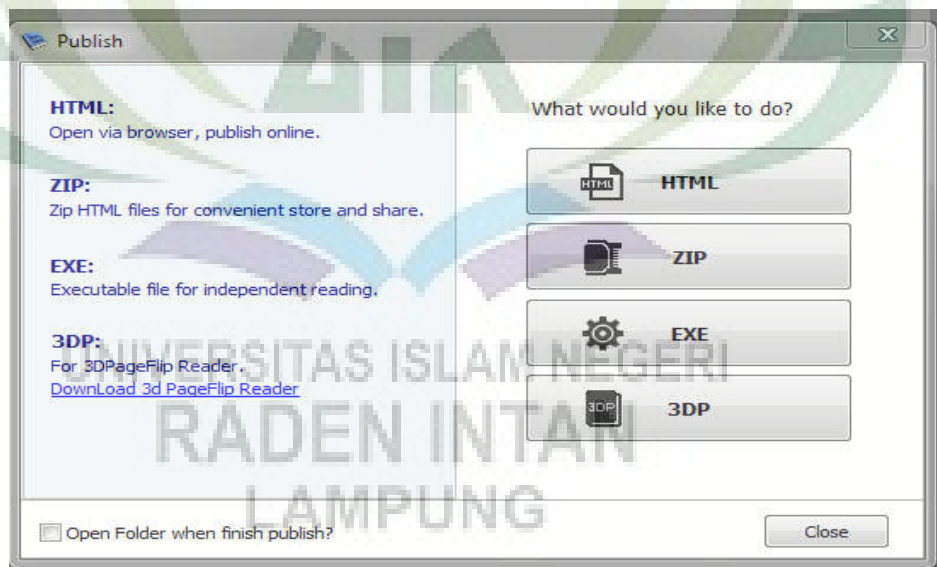
Bila proses mengedit sudah selesai, klik tanda silang  pada bagian pojok kanan atas dibawah *close* jendela.

8) Setelah proses mengedit selesai kemudian klik *Apply Change* (82 detik).



Gambar 3.6 Apply change

- 9) *Save project* dapat dilakukan dengan mengklik tombol “Save” pada menu “files” atau dengan tombol CTRL + S.
- 10) *Publish*, klik pada tombol convert to 3D book di sebelah kanan tombol *apply change*.



Gambar 3.7 Publish hasil dalam berbagai format.

Hasil dari *project* yang dibuat bisa dipublish ke dalam format *flash/html*, *zip*, *exe*, dan *3DP*. Untuk menghasilkan *handout* berbasis multimedia yang dapat diakses melalui android, *publish* dengan format *3DP*.

3. Validasi, Evaluasi, Revisi Media

a. Validasi Media (*Development*)

Validasi media merupakan proses atau kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk *flipbook* berbasis literasi Islam dengan *3d pageflip professional* sudah dikategorikan sebagai *flipbook* yang efektif dan efisien dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Validasi ini dikatakan sebagai validasi rasional, karena validasi ini masih bersifat penilaian berdasarkan pemikiran rasional, belum fakta lapangan. Pada tahapan validasi desain produk awal di konsultasikan kepada tim ahli yang terdiri dari ahli materi, ahli media, dan ahli agama.

Ahli materi menganalisis dan melihat materi yang disusun sesuai dengan kompetensi inti dan tujuan pembelajaran. Sedangkan ahli media menganalisis dan mengkaji dari segi media, pemilihan kata sesuai dengan karakteristik sasaran, kemenarikan animasi *flipbook* dan aspek kebahasaan, penyajian teks, gambar secara menyeluruh. Sedangkan ahli agama menganalisis dan mengkaji dari segi kesesuaian antara materi dengan literasi Islam atau dari segi agama, dan kemudian melakukan revisi awal. Ketika validasi awal sudah dilaksanakan, maka dilakukan validasi kembali oleh para ahli untuk mengetahui kelayakan media *flipbook* berbasis literasi Islam dengan *3d pageflip professional* pada materi dinamika partikel yang sedang dikembangkan.

Tabel 3.1 Daftar Tim Validasi Produk

No	Ahli	Nama	Bidang Keahlian
1	Materi	Ajo Dian Yusandika, M.Sc.	Dosen Fisika
		Sri Latifah, M.Sc	Dosen Fisika
2	Media	Dr. Yuberti, M.Pd	Dosen Media
		Irwandani, M.Pd	Dosen Media
3	Agama	Dr. Jamal Fakhri, M.Ag	Dosen Agama
		Dr. Isnaeni, M.A.	Dosen Agama
		Drs. Yosep Aspat Alamsyah, M.Ag	Dosen Agama
		Heru Juabdin Sada, M.Pd.I	Dosen Agama
		Agus Faisal Asya, M.Pd.I	Dosen Agama

b. Evaluasi Media (*Implementation*)

Setelah desain produk divalidasi oleh ahli materi, ahli media dan ahli agama maka dapat diketahui kelemahan atau kekurangan dari *flipbook* berbasis literasi Islam dengan *3d pageflip professional* tersebut. Kelemahan tersebut kemudian diperbaiki untuk menghasilkan produk yang lebih baik, layak dan efektif.

6) Uji Telaah Pakar (*Expert Judgement*)

Uji telaah pakar ini ditujukan ke guru fisika kelas X SMA Persada Bandar Lampung, MA Diniyyah Putri Lampung, SMA IT Nurul Falah Bandar Lampung, dan MA Darul Huffazh Lampung. Uji telaah pakar ini dimaksudkan untuk mencermati produk yang dihasilkan, kemudian guru fisika tersebut diminta

kesediannya untuk memberikan saran perbaikan tentang produk tersebut. Berdasarkan saran perbaikan dari uji telaah pakar ini produk direvisi.

7) Uji Coba Produk

Uji coba produk merupakan bagian penting dalam penelitian pengembangan yang dilakukan setelah rancangan produk selesai. Uji coba produk di maksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk mendapatkan tingkat efektifitas, efisiensi dan atau daya tarik dari produk yang dihasilkan. Untuk uji coba produk dilakukan dengan cara uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan.

a) Uji Coba Kepada Kelompok Kecil (*Small Group Try-Out*)

Setelah produk direvisi berdasarkan masukan-masukan dan saran dari uji telaah pakar, kemudian produk diuji coba kepada kelompok kecil. Uji coba kelompok kecil ini akan dilakukan kepada peserta didik dipilih berjumlah 40 orang peserta didik dari SMA Persada Bandar Lampung, MA Diniyyah Putri Lampung, SMA IT Nurul Falah Bandar Lampung dan MA Darul Huffazh Lampung yang memiliki kemampuan sedang, diatas sedang dan dibawah sedang yang dapat mewakili populasi target dari media yang dibuat. Peserta didik diminta untuk melihat produk yang dihasilkan, kemudian peserta didik diminta untuk memberikan komentar tentang pengembangan *flipbook* yang telah dilihat. Berdasarkan masukan dan saran dari uji terbatas kelompok kecil ini kemudian produk direvisi.

b) Uji Coba Lapangan

Setelah produk direvisi berdasarkan masukan-masukan dari uji coba kelompok kecil, kemudian produk akan diuji coba kepada sejumlah responden yang lebih banyak dengan subyek yang lebih heterogen. Uji coba lapangan akan dilakukan kepada peserta didik kelas X yang berjumlah 112 dari SMA Persada Bandar Lampung, MA Diniyyah Putri Lampung, SMA IT Nurul Falah Bandar Lampung dan MA Darul Huffazh Lampung. Peserta didik diminta untuk memberikan masukan tentang *flipbook* yang telah dilihat.

c. Revisi Media

Setelah desain produk divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli literasi Islam. Tahap selanjutnya adalah uji coba produk yaitu uji coba kelompok kecil yang akan dilakukan pada 40 peserta didik dari SMA Persada Bandar Lampung, MA Diniyyah Putri Lampung, SMA IT Nurul Falah Bandar Lampung dan MA Darul Huffazh Lampung. Sedangkan uji coba lapangan dilakukan di 112 dari SMA Persada Bandar Lampung, MA Diniyyah Putri Lampung, SMA IT Nurul Falah Bandar Lampung, dan MA Darul Huffazh Lampung maka dapat diketahui kelemahan dari produk tersebut. Kelemahan tersebut, kemudian diperbaiki untuk menghasilkan produk yang lebih baik lagi.

4. Implementasi Media dan *Evaluation*

Berdasarkan hasil perbaikan produk berdasarkan saran maka produk diujicobakan kembali, hasil uji coba produk yang telah diperbaiki, apabila tanggapan guru maupun peserta didik mengatakan bahwa produk ini baik dan

menarik, maka dapat dikatakan bahwa *flipbook* ini telah selesai dikembangkan sehingga menghasilkan produk akhir. Jika produk belum sempurna maka hasil dari uji coba ini dijadikan bahan perbaikan dan penyempurnaan media yang dibuat atau dilakukan tahap evaluasi sehingga dapat menghasilkan produk akhir yang siap digunakan di sekolah.

5. Pengumpulan Data dan Analisis Data

Pengumpulan data ini menuturkan bagaimana data penelitian itu diperoleh.⁴ Setelah data dikumpulkan, kemudian data itu diolah atau dianalisis untuk mengetahui keberhasilan dari penelitian tersebut.⁵ Pengumpulan data pada penelitian ini yaitu dengan instrumen angket, wawancara, observasi dan dokumentasi. Instrumen dalam penelitian dapat menentukan kualitas penelitian itu sendiri.⁶ Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data ini ialah menggunakan lembar validasi berupa angket menggunakan skala *likert* yang digunakan untuk mengetahui apakah instrumen yang telah dirancang valid atau tidak. Lembar validasi pada penelitian terdiri atas 5 macam yaitu pada teknik ini peneliti memberikan angket kepada ahli media, ahli materi dan ahli agama dan memberikan angket respon kepada guru fisika dan peserta didik kelas X.

⁴Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*, (Jakarta:Prenada Media Group, 2013), h. 247.

⁵*Ibid.*, h. 247.

⁶Wina Sanjaya, *Penelitian Pendidikan Jenis, Metode dan Prosedur*, (Jakarta:Prenada Media Group, 2013), h. 247.

a. Pengumpulan Data

1. Lembar Validasi Materi

Lembar validasi materi berisi tentang kelayakan materi pembelajaran fisika yaitu *flipbook* berbasis literasi Islam dengan *3d pageflip professional* pada materi dinamika partikel sesuai dengan kompetensi inti dan tujuan pembelajaran. Masing-masing aspek dikembangkan menjadi beberapa pernyataan dan lembar validasi ini diisi oleh ahli materi.

2. Lembar Validasi Media

Lembar validasi media berisi tampilan media pembelajaran fisika dalam bentuk *flipbook* berbasis literasi Islam dengan *3d pageflip professional* pada materi dinamika partikel. Ahli media menganalisis dan mengkaji dari segi tampilan media, aspek suara, kemenarikan media dan aspek kemudahan penggunaan media secara menyeluruh. Masing-masing aspek dikembangkan menjadi beberapa pernyataan. Lembar validasi ini diisi oleh ahli media.

3. Lembar Validasi Ahli Agama

Lembar validasi agama berisi tentang kelayakan materi fisika dengan materi agama. Ahli literasi Islam menganalisis dan mengkaji dari segi kesesuaian antara materi dengan literasi Islam atau dari segi agama. Masing-masing aspek dikembangkan menjadi beberapa pernyataan. Kemudian lembar validasi diisi oleh ahli agama sesuai dengan penilaian produk yang telah dilakukan kemudian ahli diminta kesediannya untuk memberikan saran atau masukan terhadap *flipbook* yang dikembangkan.

4. Lembar Angket Respon Guru fisika kelas X

Berupa angket digunakan untuk mencermati produk yang dihasilkan, kemudian guru fisika tersebut diminta kesediannya untuk memberikan penilaian, dan memberikan saran perbaikan tentang produk tersebut.

5. Lembar Angket Respon Peserta Didik

Berupa angket yang digunakan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap *flipbook* berbasis literasi Islam dengan *3d pageflip professional* pada materi dinamika partikel dan peserta didik diminta kesediannya untuk memberikan tanggapan terhadap *flipbook* yang telah dikembangkan.

b. Analisis Data

Analisis data instrumen non tes pada penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif. Jenis data yang diperoleh dari hasil penelitian ini ialah data kualitatif di analisis menggunakan data kuantitatif, yang berupa data angka dan di interpretasikan dalam bentuk kata-kata. Instrumen non tes berupa angket menggunakan skala *likert*. Skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok tentang suatu fenomena sosial.⁷ Dalam penelitian ini menggunakan skala 1 sampai 5, dengan skor 1 terendah dan skor tertinggi 5. Dengan skala *likert*, maka variable yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik

⁷Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif Kualitatif dan R&D, Op.Cit.*, h. 134.

tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan.

1) Angket Validasi Ahli

Nilai akhir suatu butir merupakan persentase nilai rata-rata dari perindikator dari seluruh jawaban validator. Rumus untuk menghitung nilai rata-rata perindikator adalah sebagai berikut:⁸

$$Me = \frac{\sum Xi}{n}$$

Keterangan :

Me = Mean (rata-rata)

\sum = Epsilon (Baca Jumlah)

Xi = Nilai x ke i sampai ke n

n = Jumlah Individu

Dari perhitungan skor masing-masing pernyataan, dicari persentasi jawaban keseluruhan responden dengan rumus:⁹

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

Keterangan :

P : Persentase

⁸Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan, Op.Cit.*, h. 280.

⁹Ardian Asyhari dan Helda Silvia, " Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin Dalam Bentuk Buku Saku Untuk Pelajaran IPA Terpadu" (*Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika 'Al-BiruNi' 05 (1), 2016*), h. 7.

$\sum x$: Jumlah jawaban responden dalam satu item

$\sum xi$: Jumlah nilai ideal dalam item

Kemudian dicari persentase kriteria validasi. Adapun kriteria validasi yang digunakan dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

Tabel 3.2
Kriteria Interpretasi Kelayakan¹⁰

Rata-rata	Kriteria Validasi
0%-20%	Sangat Tidak Layak
21%-40%	Tidak Layak
41%-60%	Cukup Layak
61%-80%	Layak
81%-100%	Sangat Layak

Tabel diatas, menunjukkan semakin tinggi nilai rata-rata interpretasi maka validitas/kelayakan *flipbook* berbasis literasi Islam dengan *3d pageflip professional* semakin tinggi.

2) Angket Respon Guru dan Peserta Didik

Angket guru dan peserta didik menggunakan skala *likert* dengan keterangan makna sebagai berikut : ¹¹

a) Pernyataan positif

1. Jawaban “sangat tidak setuju” (STS) diberi nilai 1
2. Jawaban “tidak setuju” (TS) diberi nilai 2
3. Jawaban “ragu-ragu” (R) diberi nilai 3

¹⁰Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta:Bumi Aksara 2012), h. 298-298.

¹¹Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan*, *Op.Cit.*, h.166.

4. Jawaban “setuju” (S) diberi nilai 4
5. Jawaban “sangat setuju” (SS) diberi nilai 5

b) Pernyataan negatif

1. Jawaban “sangat tidak setuju” (STS) diberi nilai 5
2. Jawaban “tidak setuju” (TS) diberi nilai 4
3. Jawaban “ragu-ragu” (R) diberi nilai 3
4. Jawaban “setuju” (S) diberi nilai 2
5. Jawaban “sangat setuju” (SS) diberi nilai 1

Nilai akhir suatu butir merupakan persentase nilai rata-rata dari perindikator dari seluruh jawaban responden. Rumus untuk menghitung nilai rata-rata perindikator adalah sebagai berikut:¹²

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

Keterangan:

\bar{X} = Rata-rata

$\sum X$ = Jumlah skor

N = Jumlah Individu skor

Berdasarkan perhitungan skor masing-masing pernyataan, dicari presentasi jawaban keseluruhan responden dengan rumus:

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

¹²Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2013), h. 257.

Keterangan :

P : Persentase

$\sum x$: Jumlah jawaban responden dalam satu item

$\sum xi$: Jumlah nilai ideal dalam item

Penentuan kriteria interpretasi skor angket dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3.3
Kriteria Interpretasi Kemenarikan¹³

Interval	Kriteria
0%-20%	Sangat Tidak Menarik
21%-40%	Tidak Menarik
41%-60%	Cukup Cukup Menarik
61%-80%	Menarik
81%-100%	Sangat Menarik

Berdasarkan tabel diatas, menunjukkan semakin tinggi nilai interpretasi maka kemenarikan *flipbook* berbasis literasi Islam dengan *3d Pageflip Professional* semakin tinggi.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN
LAMPUNG

¹³Nozi Opra Agustian, Asrizal, dan Zuhendri Kamus, "Pembuatan Bahan Ajar Fisika Berbasis WEB Pada Konsep Termodinamika Untuk Pembelajaran Menurut Standar Proses Siswa Kelas XI SMA" (*Pillar Of Physics Education, Vol.2. Oktober 2013*), h. 12.