

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Jenis Penelitian**

Peneliti menerapkan jenis serta pengembangan yang sering dinamakan sebagai *research and development* (R&D), dimana diimplementasikan pada bidang pendidikan. Suatu proses yang diterapkan dalam melakukan validasi dan pengembangan produk pendidikan disebut dengan penelitian pengembangan pendidikan, dimana tidak hanya menghasilkan pengembangan suatu produk yang telah ada namun juga menciptakan jawaban atau pengetahuan terhadap suatu masalah praktis.

Peneliti menerapkan model pengembangan *Recursive, Reflective Design and Development Model* (R2D2) dari Jerry Willis tahun 1995. Model R2D2 memiliki beberapa fokus pengembangan seperti: Pendesainan (*Design*), Pendefinisian (*Define*), Pengembangan (*Develop*), dan Penyebarluasan (*Disseminate*).

#### **3.2 Lokasi Penelitian**

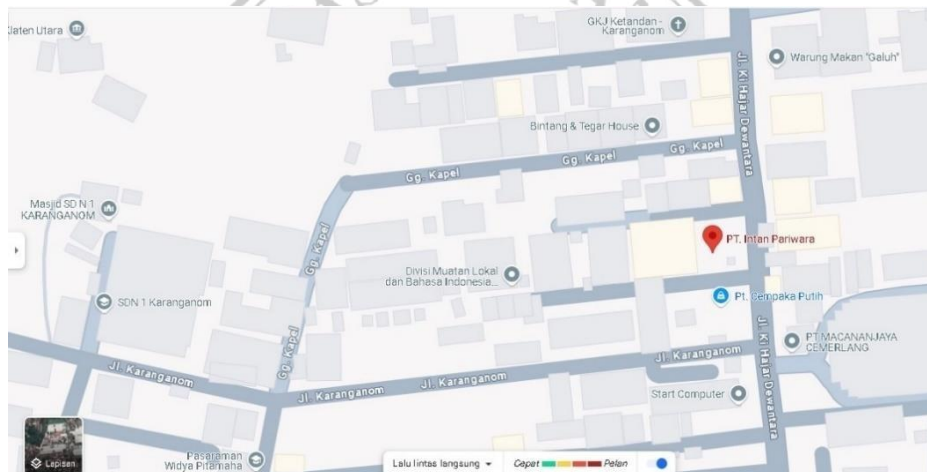
Lokasi penelitian ialah di PT. Intan Pariwara Edukasi, yang berlokasi di Jln. Ki Hajar Dewantara, Morangan, Karangnom, Kec. Klaten Utara, Kab. Klaten 57137, adalah perusahaan besar di Indonesia yang ada di bidang penerbitan buku, terutama buku sekolah. Sebagai penerbit terkemuka, PT Intan Pariwara Edukasi memiliki reputasi yang kuat dalam menyediakan bahan ajar berkualitas untuk mendukung dunia pendidikan. Di seberang lokasi perusahaan ini, terdapat PT Macanan Jaya Cemerlang, yang memproduksi Buku PR Interaktif Bahasa Indonesia.

Buku pembelajaran merupakan salah satu jenis buku unggulan yang diproduksi oleh PT Intan Pariwara. Buku yang diproduksi PT. Intan Pariwara disusun sesuai jenjang pendidikan yang berlangsung di Indonesia terutama PAUD, TK, SD, SMP, SMA, SMK yang mengacu pada kurikulum yang berlaku. Adapun buku yang memiliki prinsip, penjelasan materi pokok, prosedur, dan model belajar yang diterapkan pendidikan untuk menyampaikan isi materi dengan mudah.

Penerbitan buku PT. Intan Pariwara memiliki divisi yang dibagi menjadi beberapa divisi untuk menyelaraskan kefokusannya pembuatan buku sesuai bahan ajar. Divisi tersebut yakni *Research and Development (R&D)*, *Product Planning Controlling (PPC)*, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, Pendidikan Agama Islam (PAI), Pendidikan Kewarnegaraan (PKN), PJOK, Bahasa Indonesia (BI), dan Pendidikan Seni Budaya. Divisi *R&D* dan *PPC* merupakan divisi yang bertanggung jawab atas seluruh produksi buku di PT. Intan Pariwara dan dikepalai oleh *General Manager (GM)*. Sementara itu, setiap divisi mata pelajaran dikepalai oleh *Project Manager dan Project Leader (PM/PL)* yang bertanggung jawab atas kepenulisan naskah buku. Dalam proses kepenulisan buku pengayaan interaktif BI kelas VIII SMP/MTs, penulis ditempatkan pada divisi BI yang dikepalai oleh Uti Darmawati & Apriyanto Dwi Santoso. Dalam proses kepenulisan naskah, penulis selalu berkonsultasi kepada PM/PL pendidikan bahasa Indonesia. Hal tersebut diterapkan supaya buku yang ditulis bisa disesuaikan standar yang ada.



**Gambar 3.1** PT Intan Pariwara Edukasi  
(Sumber: dokumentasi pribadi)



**Gambar 3.2** Lokasi PT Intan Pariwara Edukasi  
(Sumber: Google Maps)

Gambar pertama menunjukkan gedung kantor PT. Intan Pariwara Edukasi, sebuah perusahaan penerbitan buku besar yang terletak di Kabupaten Klaten, Jawa Tengah. Gedung ini terlihat modern dan rapi dengan desain minimalis yang didominasi warna putih dan abu-abu. Bagian depan gedung dilengkapi dengan pagar dan taman kecil, menciptakan suasana profesional sekaligus asri. Sebagai salah satu penerbit terkemuka di Indonesia, gedung ini menjadi pusat berbagai

aktivitas penerbitan buku, termasuk produksi buku pelajaran berkualitas.

Gambar kedua merupakan tangkapan layar informasi *Google Maps* tentang lokasi PT. Intan Pariwara Edukasi. Informasi ini mencakup alamat lengkap. Selain itu, terdapat detail seperti jam operasional, situs *web* resmi, nomor telepon, serta ulasan pelanggan yang memberikan penilaian rata-rata tinggi, yaitu 4,8 bintang dari 103 ulasan. Data ini mempermudah siapa pun yang ingin mengunjungi atau menghubungi PT. Intan Pariwara Edukasi untuk keperluan bisnis atau pendidikan.

### **3.3 Prosedur Penelitian dan pengembangan Produk**

Sesuai uraian di atas, peneliti menerapkan model penelitian R2D2 dari Jerry Willis tahun 1995. Dimana pada dasarnya mempunyai elemen yang serupa pada model 4D, yaitu Pendesainan (*Design*), Pendefinisian (*Define*), Pengembangan (*Develop*), serta Penyebarluasan (*Disseminate*) (Willis & Wright, 2000). Namun, hal ini berfokus pada tiga aspek utama, yaitu: a) fokus pada definisi atau penetapan, b) fokus pada desain dan pengembangan, serta c) fokus pada penyebaran. Dalam studi ini, aspek penyebaran tidak dilaksanakan, sebab tahap tersebut berhubungan pada produksi dan penerbitan bahan pembelajaran dengan skala besar.

Teknik penelitian yang diterapkan sesuai model R2D2 mencakup beberapa tahapan berdasarkan pengembangan materi dan media belajar untuk teks iklan, slogan dan poster. Tahapan itu diterangkan yakni:

#### **1. Langkah Penetapan/Pendefinisian (*define*)**

##### **a. Analisis kebutuhan**

1) Meninjau kebutuhan pembelajaran siswa SMP kelas VIII berdasarkan kurikulum yang berlaku.

2) Mengidentifikasi materi utama, yaitu teks iklan, slogan, dan poster, serta

elemen membaca dan menulis.

3) Menetapkan capaian pembelajaran agar siswa mampu memahami dan menghasilkan karya berbentuk iklan, slogan, dan poster dengan prinsip desain yang baik.

b. Membuat tim kerja

- 1) Melibatkan penulis, editor, desainer, dan ahli penelaah untuk memastikan kualitas buku.
- 2) Menetapkan tugas spesifik untuk setiap anggota tim, seperti pengembangan materi, desain, dan validasi.

c. Penetapan materi pembelajaran

- 1) Menentukan struktur buku berdasarkan hasil analisis kebutuhan.
- 2) Menyusun materi dalam tiga bab utama:
  - a) BAB 1 Teks Iklan
  - b) BAB 2 Teks Slogan
  - c) BAB 3 Teks Poster
- 3) Setiap bab mencakup sub-bab seperti definisi, unsur-unsur, ciri-ciri, tujuan, jenis-jenis, langkah-langkah pembuatan, dan publikasi.

2. Tahap Desain dan Pengembangan (*design and develop*)

a. Desain Produk

- 1) Menyusun tata letak buku, termasuk ukuran halaman, jenis *font*, warna, dan tata letak elemen visual.
- 2) Memastikan elemen visual mendukung pemahaman materi dengan ilustrasi dan contoh nyata.
- 3) Menyediakan fitur interaktif seperti *Qr Code* yang menghubungkan ke

video pembelajaran.

b. Pengembangan Media Pembelajaran

- 1) Mengintegrasikan teknologi *Qr Code* untuk akses ke video langkah-langkah pembuatan iklan, slogan, dan poster.
- 2) Menyediakan kuis interaktif untuk menguji pemahaman siswa.
- 3) Mengembangkan tampilan buku yang menarik dan mudah digunakan oleh siswa serta guru.

c. Pengembangan Materi

- 1) Menulis dan mengembangkan setiap bab dengan format yang sistematis.
- 2) Menyertakan elemen edukatif seperti "Tahukah Kamu" dan "Sekilas Info."
- 3) Melakukan editing silang dan *chrosschek* oleh tim penelaah untuk memastikan kelayakan isi.
- 4) Validasi Produk
  - a) Buku diuji oleh dosen linguistik, dosen pembelajaran, guru bahasa indonesia SMP/MTs, serta siswa SMP/MTs Kelas VIII
  - b) Penilaian meliputi aspek kebahasaan, isi, pemanfaatan, grafis, dan fitur interaktif.

3. Tahap Penyebarluasan (*disseminate*).

- a. Cetak dummy

### 3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik dalam mengumpulkan data yakni melalui, 1) diskusi terpusun 2) survei dan 3) studi literatur. Pertama, diskusi terpusun dilakukan pada tahap *define* serta *design and development* dengan melibatkan PM/PL divisi Bahasa Indonesia dan *General Manager* dari PT Intan Pariwara Edukasi. Diskusi ini bertujuan untuk

mendapatkan data mengenai standar buku yang ada di PT Intan Pariwara serta kesesuaian materi berdasarkan Kurikulum Merdeka.

Kedua, studi literatur dilakukan pada tahap *define* untuk menganalisis berbagai sumber yang relevan, seperti buku ajar, artikel, dan referensi lainnya. Analisis ini difokuskan pada standar isi, pemanfaatan, grafis, bahasa, serta media interaktif yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran di SMP/MTs kelas VIII.

Ketiga, survei dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada berbagai responden untuk memperoleh data yang lebih beragam. Responden terdiri dari 2 dosen, yaitu 1 Dosen linguistik dan 1 dosen pembelajaran dari Prodi Pendidikan Bahasa Indonesia FKIP-UMM, Selain itu, survei juga melibatkan 11 guru Bahasa Indonesia dari 2 sekolah SMP/MTs berbeda sebagai evaluator serta 20 siswa kelas VIII SMP dari sekolah yang berbeda. Survei ini bertujuan untuk mengumpulkan masukan mengenai pengembangan buku pengayaan interaktif, terutama dalam aspek desain, konten, serta fitur yang digunakan.

### **3.5 Instrumen Penelitian**

Peneliti menerapkan instrumen berbentuk kuesioner, daftar pertanyaan berbasis kuesioner kertas (*paper-based questionnaire*). Kuesioner yang diberikan untuk dosen, guru, dan siswa. Beberapa profesi dan siswa merupakan sumber yang berkaitan, terlebih lagi jika membahas mengenai buku dan bahan ajar. Para pakar tersebut ialah seseorang yang telah memiliki pengalaman pada bidang penulisan buku sekolah. Dosen yang memperoleh kuisisioner ialah mereka yang sudah memahami ilmu pendidikan. Sedangkan, guru dan siswa merupakan orang yang akan menggunakan produk buku. Kuesioner berisikan daftar pertanyaan terdapat beberapa aspek penilaian 1) kebahasaa, 2) isi, 3) pemanfaatan, 4) grafis dan 5) Fitur.

Tipe jawaban yang digunakan adalah berbentuk checklist (√). Pertanyaan kuesioner berjumlah lima dan diukur menggunakan skala Likert 1-5. (Sari, 2020).

## 1. Kuesioner

Ini adalah sebuah daftar pernyataan ataupun pertanyaan suatu permasalahan untuk para subyek, baik dalam individual atau kelompok, agar bisa mendapatkan informasi. Kuisisioner digunakan untuk mengambil data pada kegiatan validasi oleh beberapa guru bahasa indonesia, ahli materi, serta murid kelas VIII SMP/MTs. Proses penyusunan kuesioner dilakukan melalui berbagai tahap yang sistematis, yakni:

### a. Membuat kisi-kisi kuesioner

Suatu indikator penilain memiliki beberapa aspek, yakni bahasa, isi, grafis, pemanfaatan dan fitur. Keempat aspek tersebut selanjutnya di turunkan menjadi beberapa bagian subindikator yang memuat pernyataan inti (Dewi, 2017).

Berikut beberapa bentuk angket yang diberikan untuk mengukur tingkat validasi:

### 1) Kisi-kisi untuk Validasi Dosen Linguistik

**Tabel 3.1** Bentuk kisi-kisi untuk Dosen Linguistik

Aspek	Indikator
Kebahasaan	1. Bahasa sesuai dengan kaidah tata bahasa Indonesia
	2. Penggunaan istilah relevan dengan bidang linguistik
	3. Struktur kalimat memudahkan pemahaman
	4. Tidak ada kesalahan ejaan
	5. Kalimat efektif dan tidak bertele-tele
Isi	6. Materi sesuai dengan kurikulum
	7. Penjelasan mendalam dan komprehensif
	8. Contoh-contoh mendukung pemahaman materi
	9. Relevansi materi dengan kebutuhan siswa
	10. Materi dikembangkan sesuai dengan tingkat kognitif siswa
Pemanfaatan	11. Buku membantu siswa memahami konsep-konsep dasar linguistik
	12. Buku digunakan sebagai sumber belajar tambahan
	13. Buku relevan dengan kurikulum yang berlaku
	14. Buku memberikan motivasi belajar
	15. Buku mudah digunakan dalam pembelajaran
Grafis	16. Desain sampul menarik

Aspek	Indikator
	17. Ilustrasi gambar relevan 18. Pemilihan warna harmonis 19. Font yang digunakan sesuai dan mudah dibaca 20. Tata letak elemen visual mempermudah pemahaman
Fitur	21. Fitur berupa <i>QR Code</i> dalam buku ini menerapkan prinsip-prinsip linguistik dalam pengajaran bahasa dan mendukung keterampilan berbahasa siswa. 22. Bahasa dalam video, kuis, dan materi <i>QR Code</i> disusun dengan kaidah kebahasaan yang benar serta mudah dipahami oleh siswa. 23. Materi yang diperoleh dari video, kuis, dan contoh gambar melalui <i>QR Code</i> membantu siswa memahami struktur bahasa dalam teks iklan, slogan, dan poster. 24. <i>QR Code</i> yang berisi video langkah-langkah, kuis, dan contoh gambar dalam buku ini mencerminkan penerapan teknologi dalam pembelajaran bahasa.

## 2) Kisi-kisi untuk Valaidasi Dosen Pembelajaran

**Tabel 3.2** Bentuk kisi-kisi untuk Dosen Pembelajaran

Aspek	Indikator
Kebahasaan	1. Bahasa mudah dipahami oleh siswa 2. Pilihan kata sesuai dengan dunia siswa 3. Struktur kalimat jelas dan tidak membingungkan 4. Tidak ada kesalahan tata bahasa. 5. Bahasa santun dan tidak mengurangi nilai pendidikan
Isi	6. Materi sesuai dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran 7. Contoh-contoh mendukung pemahaman siswa 8. Materi dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa 9. Soal-soal latihan relevan dengan pembelajaran 10. Buku membantu mencapai kompetensi dasar siswa
Pemanfaatan	11. Buku meningkatkan motivasi belajar siswa 12. Buku memfasilitasi pembelajaran mandiri siswa 13. Buku relevan untuk digunakan dalam kelas 14. Buku memberikan pengalaman belajar yang berbeda 15. Buku dapat dijadikan referensi tambahan
Grafis	16. Desain menarik dan mendukung pembelajaran 17. Ilustrasi relevan dengan materi 18. Pemilihan warna harmonis dan tidak mencolok 19. Tata letak elemen visual terorganisir dengan baik 20. <i>Font</i> dan ukuran huruf memudahkan pembacaan
Fitur	21. Fitur video dalam buku ini efektif untuk memahami siswa terhadap materi daripada metode pelajaran konvensional. 22. Fitur kuis dalam buku ini membantu siswa dalam memahami pada materi yang sudah dipahami. 23. <i>QR Code</i> yang berisi contoh gambar dalam buku ini memudahkan siswa dalam memahami konsep yang disajikan. 24. Fitur video, kuis, dan <i>QR Code</i> dalam buku ini sesuai dengan prinsip teori konstruktivisme, behaviorisme, atau kognitivisme dalam pembelajaran. 25. Interaktivitas yang diberikan oleh fitur video, kuis, dan <i>QR Code</i> dalam buku ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

### 3) Kisi-kisi untuk Validasi Guru Bahasa Indonesia SMP/MTs

**Tabel 3.3** Bentuk kisi-kisi untuk Guru Bahasa Indonesia SMP/MTs

<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>
Kebahasaan	1. Bahasa komunikatif dan sesuai usia siswa
	2. Bahasa mudah dimengerti oleh siswa
	3. Bahasa santun dan tidak mengurangi nilai pendidikan
	4. Istilah dan kosakata sesuai dengan dunia siswa
	5. Kalimat dan paragraf memudahkan siswa memahami isi buku
Isi	6. Materi iklan membantu siswa memahami konsep iklan
	7. Materi slogan membantu siswa memahami konsep slogan
	8. Materi poster membantu siswa memahami konsep poster
	9. Materi disusun sistematis dan sesuai dengan capaian pembelajaran
	10. Contoh-contoh yang diberikan relevan dan menarik bagi siswa
Pemanfaatan	11. Buku dapat digunakan sebagai sumber belajar tambahan
	12. Buku membantu siswa mencapai kompetensi dasar
	13. Buku relevan dengan kurikulum yang berlaku (Kurikulum Merdeka)
	14. Buku dapat memotivasi siswa untuk belajar mandiri
	15. Buku dapat digunakan dalam berbagai model pembelajaran interaktif
Grafis	16. Tampilan cover menarik bagi siswa
	17. Ilustrasi gambar mendukung isi dan menarik perhatian siswa
	18. Warna yang digunakan harmonis dan sesuai untuk siswa
	19. Pemilihan huruf sesuai dengan karakteristik siswa
	20. Ukuran huruf memudahkan siswa membaca
Fitur	21. Fitur dalam buku ini, seperti video, kuis, dan <i>QR Code</i> berisi contoh gambar, bisa diterapkan dengan efektif pada proses belajar di kelas.
	22. Konten dalam <i>QR Code</i> , termasuk video, kuis, dan contoh gambar, sesuai dengan kompetensi dasar dalam kurikulum Bahasa Indonesia SMP/MTs.
	23. <i>QR Code</i> dalam buku ini mudah diakses oleh siswa dan dapat dimanfaatkan dengan baik oleh guru dalam mengajar.
	24. Video, kuis, dan contoh gambar dalam <i>QR Code</i> membantu guru dalam menjelaskan materi kepada siswa dengan lebih interaktif.
	25. Fitur <i>QR Code</i> dalam buku ini, yang berisi video, kuis, dan contoh gambar, meningkatkan motivasi siswa dalam mendalami serta memahami pelajaran yang diberikan.

### 4) Kisi-kisi untuk Validasi Siswa SMP/MTs Kelas VIII

**Tabel 3.4** Bentuk kisi-kisi untuk Siswa SMP/MTs Kelas VIII

<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>
Kebahasaan	1. Bahasa dalam buku ini mudah dipahami.
	2. Pilihan kata (diksi) dalam buku ini sesuai dengan topik yang dibahas.
	3. Kalimat yang digunakan jelas dan tidak membingungkan.
	4. Tidak ada kesalahan tata bahasa yang mengganggu pemahaman.
	5. Buku ini menggunakan istilah atau kata-kata yang berdasarkan kaidah bahasa Indonesia.
Isi	6. Buku ini membantu saya memahami materi teks iklan, slogan, dan poster.

Aspek	Indikator
	7. Contoh yang diberikan pada buku ini sesuai dengan kehidupan dalam keseharian. 8. Materi yang disajikan mudah dipahami. 9. Isi materi yang ada di dalam <i>QR Code</i> yang berisi video mudah dipahami 10. Soal-soal latihan yang disediakan mendukung pemahaman saya tentang materi.
Pemanfaatan	11. Buku ini meningkatkan pemahaman saya tentang cara membuat iklan, slogan, dan poster. 12. Buku ini membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. 13. Buku ini memberikan pengalaman belajar yang berbeda melalui <i>QR Code</i> dan infografis. 14. Buku ini layak digunakan sebagai bahan pengayaan. 15. Saya merasa lebih percaya diri dalam membuat iklan, slogan, dan poster setelah menggunakan buku ini.
Grafis	16. Buku ini memiliki desain yang menarik. 17. Infografis yang disajikan memudahkan saya memahami isi materi. 18. <i>QR Code</i> mudah diakses dan berfungsi dengan baik. 19. Tata letak teks, gambar, warna dan elemen lain dalam buku ini tertata dengan baik. 20. Font yang digunakan nyaman dibaca serta tidak membuat mata mudah lelah.
Fitur	21. Video pembelajaran pada buku ini menarik dan mudah dipahami. 22. Kuis interaktif dalam buku ini membantu saya menguji pemahaman tentang materi iklan, slogan, dan poster. 23. <i>QR Code</i> yang berisi contoh gambar memudahkan saya memahami konsep iklan, slogan, dan poster. 24. Fitur <i>QR Code</i> dalam buku ini membuat saya lebih antusias dalam belajar dan mengeksplorasi materi. 25. Materi dalam video, kuis, dan contoh gambar yang tersedia melalui <i>QR Code</i> lebih mudah dipahami dibandingkan hanya membaca teks di buku.

## 2. Membuat kuesioner

Kuesioner disusun dengan berbentuk skala likert yang nanti responden dimintai melakukan pemilihan berdasarkan pertanyaan yang terdapat dalam kolom jawaban. Adapun beberapa pilihan jawaban dari skala terkecil sampai terbesar. Seluruh skala tersebut, diantaranya sangat kurang baik, kurang baik, cukup baik, baik, sangat baik (Samsiadi & Humaidi, 2022).

## 3. Pemberian skor skala

Peneliti melakukan penilaian pada berbagai kategori, antara lain ada cukup sangat kurang baik, kurang baik, baik, sangat baik. Dalam semua nilai jawaban

memiliki skor tidak sama, yakni: diantara skor 1 sampai 5. Dengan adanya metode tersebut, peneliti bisa memperoleh dan memahamai data terkait penelitian dari para ahli, guru dan siswa supaya bisa memperoleh kesimpulan secara mudah (Putra et al., 2019).

**Tabel 3.5** Skala Analisis Data Hasil Validasi

<b>Interval</b>	<b>Kriteria</b>
5	Sangat baik
4	Baik
3	Cukup baik
2	Kurang baik
1	Sangat kurang baik

Sugiyono, (2018)

Tabel skala analisis data hasil validasi tersebut disusun berdasarkan skala Likert 1–5, yang digunakan untuk mengukur tingkat validasi suatu instrumen. Skala ini diadaptasi dari teori yang dijelaskan oleh Sugiyono (2018) dalam bukunya Metode Penelitian Pendidikan. Kriteria dalam tabel ini disusun dengan mempertimbangkan kategori penilaian yang umum digunakan dalam penelitian kuantitatif.

### **3.6 Teknik Analisa Data**

Analisa data pada penelitian ini mengikuti prosedur yang sesuai dengan model R2D2 (Recursive, Reflective Design and Development) sebagai pendekatan dalam pengembangan buku pengayaan interaktif. Data diperoleh melalui proses validasi yang melibatkan dosen linguistik dan pembelajaran, guru, serta siswa, serta melalui uji coba terhadap buku pengayaan interaktif yang berjudul “*Komunikasi Visual: Teks Iklan, Slogan, dan Poster*”. Selama proses pengembangan, data dikumpulkan menggunakan instrumen penelitian berupa angket validasi yang disebarkan kepada dosen linguistik, dosen pembelajaran, guru Bahasa Indonesia SMP/MTs, dan siswa kelas VIII. Data tersebut dianalisis menggunakan metode statistik deskriptif guna

memperoleh informasi mengenai kelayakan produk yang dikembangkan (Willis, 1995).

Pada tahap *Define* (Pendefinisian), analisis kebutuhan peserta didik dilaksanakan dari pengamatan serta studi literatur. Hasil analisis ini menjadi dasar dalam penyusunan materi buku pengayaan, dengan mempertimbangkan relevansi kurikulum, karakteristik peserta didik, serta kebutuhan pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual.

Selanjutnya, pada tahap *Design dan Development* (Perancangan dan Pengembangan), dilakukan validasi terhadap aspek kebahasaan, isi, pemanfaatan, grafis, dan fitur interaktif oleh para ahli dan guru SMP/MTs. Data hasil validasi ini dianalisis untuk mengidentifikasi kelebihan, kekurangan, serta saran perbaikan yang diperlukan sebelum produk diuji coba lebih lanjut. Buku pengayaan juga diuji coba secara terbatas kepada peserta didik untuk mengukur keterbacaan, daya tarik, dan efektivitasnya dalam mendukung proses pembelajaran.

Sebagai bagian integral dari proses analisis data, validitas dan reliabilitas instrumen juga diuji secara sistematis. Validitas instrumen dilakukan melalui *expert judgement* yang melibatkan tiga orang pakar, yaitu satu dosen pembelajaran, satu dosen linguistik, dan sebelas guru Bahasa Indonesia kelas VIII. Para ahli tersebut memberikan penilaian terhadap kelayakan isi dan media interaktif yang dikembangkan, menggunakan skala Likert 1–5. Validitas isi dikaji berdasarkan kesesuaian antara aspek penilaian dengan indikator pembelajaran dan capaian dalam Kurikulum Merdeka. Menurut Sugiyono (2008), validitas isi menunjukkan sejauh mana instrumen dapat mewakili keseluruhan konten yang hendak diukur.

Adapun reliabilitas instrumen dianalisis melalui hasil uji coba kepada 20 siswa kelas VIII. Siswa menilai media interaktif melalui angket yang memuat 25 pernyataan mencakup aspek kebahasaan, isi, pemanfaatan, grafis, dan fitur. Data hasil angket dianalisis menggunakan rumus presentase yakni:

Rumus:

$$P = \left( \frac{f}{N} \right) \times 100\%$$

Ket:

**P** = Presentase jawaban responden

**f** = Total frekuensi jawaban

**N** = Total skor tertinggi

**Sumber:** Sugiyono, (2008)

Selanjutnya, hasil presentase dikategorikan berdasarkan skala kelayakan berikut:

**Tabel 3.6** Skala Kelayakan Buku Pengayaan

Skor Presentase (%)	Interpretasi
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Netral
21% - 40%	Tidak Layak
0% - 20%	Sangat tidak Layak

**Sumber :** Suharsimi, (2013)

Produk pengayaan dinyatakan layak apabila memperoleh skor termasuk kategori “sangat layak atau “layak” (Sinthya et al., 2021). Kriteria kelayakan mencakup aspek kebahasaan, isi, pemanfaatan, grafis, serta fitur interaktif yang mendukung pembelajaran teks iklan, slogan dan poster.

Pendekatan ini dipilih karena instrumen tidak diuji coba secara terpisah sebelumnya, melainkan langsung digunakan untuk memperoleh tanggapan dari

responden. Maka dari itu, validitas isi menjadi fokus utama, dengan tetap menjaga efisiensi proses pengumpulan data.

Tahap akhir, yaitu *Disseminate* (Penyebarluasan), dilakukan dengan mencetak *dummy* buku dan menyebarkannya secara terbatas untuk memperoleh tanggapan dari guru dan siswa. Tanggapan tersebut dianalisis untuk mengetahui efektivitas penerapan buku dalam pembelajaran serta menilai kesiapan produk untuk digunakan secara lebih luas.

Secara keseluruhan, proses validasi dan analisis reliabilitas dilakukan dalam kerangka model R2D2 dari Jerry Willis, yang menekankan pengembangan produk secara reflektif, iteratif, dan berbasis pada kebutuhan nyata peserta didik. Hal ini memastikan bahwa buku pengayaan interaktif yang dikembangkan memiliki kualitas yang layak, menarik, serta sesuai dengan keperluan serta karakteristik siswa SMP/MTs kelas VIII dalam mempelajari materi teks iklan, slogan, dan poster.

