

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis dan Pendekatan Penelitian**

Dalam bukunya Sugiono yang berjudul metode penelitian dan Pendidikan, menjelaskan bahwa metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D), adalah pendekatan penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu sekaligus mengevaluasi efektivitasnya. Penelitian ini menggunakan pendekatan campuran (*mix methods*), yaitu kombinasi antara pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Mengingat masing-masing pendekatan memiliki kelebihan dan kekurangan, penggabungan kedua metode ini bertujuan untuk saling melengkapi dan menyempurnakan hasil penelitian.<sup>43</sup>

Penelitian ini termasuk jenis penelitian pengembangan yang bertujuan menciptakan media pembelajaran berupa *Lift the Flap Book* untuk pendidikan *anti-bullying* pada anak usia dini. Penelitian pengembangan R&D (*Research and Development*) adalah penelitian yang fokus pada pengembangan dan validasi suatu produk atau ciptaan agar dapat digunakan sebagai alat pendukung dalam proses pendidikan dan pembelajaran.

#### **B. Desain RND**

ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D). Penelitian R&D merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk

---

<sup>43</sup> Agus Rustamana, Khansa Hasna Sahl, Delia Ardianti, & Ahmad Hisyam Syauqi Solihin. Penelitian dan Pengembangan (Research & Development) dalam Pendidikan. *Jurnal Bima : Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(3), 2024 60–69. <https://doi.org/10.61132/bima.v2i3.1014>

mengembangkan suatu produk pendidikan serta menguji kelayakan dan keefektifan produk tersebut sebelum digunakan dalam pembelajaran.

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *Lift the Flap Book* berbasis anti *bullying* yang ditujukan untuk anak usia dini. Media ini dikembangkan sebagai sarana pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik anak, khususnya dalam menanamkan sikap saling menghargai dan mencegah perilaku *bullying*.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. ADDIE adalah singkatan dari (*Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*). Konsep ADDIE digunakan dalam pengembangan produk, khususnya dalam pembuatan sumber belajar berbasis kinerja. Filsafat pendidikan yang mendasari penggunaan ADDIE adalah bahwa pembelajaran yang disengaja seharusnya berpusat pada siswa, inovatif, otentik, dan inspirasional. Konsep pengembangan produksi stematis telah ada sejak masyarakat mulai terbentuk, dan menggunakan proses ADDIE tetap menjadi salah satu alat yang paling efektif saat ini.

Table 3.1 Tahapan ADDIE

<b>Konsep</b>	<b>Analyze</b>	<b>Design</b>	<b>Develop</b>	<b>Implement</b>	<b>Evaluate</b>
	Identifikasi kemungkinan penyebab kesenjangan kinerja	Verifikasi kinerja yang diinginkan dan metode pengujian yang sesuai	Menghasilkan dan memvalidasi sumber belajar	Mempersiapkan lingkungan belajar dan melibatkan siswa	Menilai kualitas produk dan proses pembelajaran, baik sebelum dan sesudah implementasi

<b>Prosedur Umum</b>	1. Validasi kesenjangan	6. Melakukan inventaris tugas	9. Menghasilkan konten	15. Mempersiapkan guru	17. Menentukan kriteria evaluasi
	2. Tentukan tujuan pengajaran	7. Menyusun sasaran kinerja	10. Memilih atau mengembangkan media pendukung	16. Mempersiapkan siswa	18. Memilih alat evaluasi
	3. Konfirmasikan audiens yang dituju	8. Menghasilkan strategi pengujian	11. Mengembangkan bimbingan bagi siswa		19. Melakukan evaluasi
	4. Identifikasi sumber daya yang diperlukan		12. Mengembangkan bimbingan bagi guru		
	5. Susun rencana manajemen proyek		13. Melakukan revisi formatif		
			14. Melakukan Uji Coba		
	Ringkasan Analisis	Ringkasan Desain	Sumber Belajar	Strategi Implementasi	Rencana Evaluasi

44

#### Model *Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate* (ADDIE)

menjelaskan tahapan yang digunakan dalam desain instruksional untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang terstruktur. Bagian ini menyajikan ringkasan tujuan, prosedur, dan hasil yang biasanya terkait dengan masing-masing dari lima fase ADDIE. Fase *Analyze* bertujuan untuk mengidentifikasi kemungkinan penyebab terjadinya kesenjangan kinerja.

Prosedur utama pada fase *Analyze* mencakup validasi kesenjangan kinerja, penetapan tujuan instruksional, identifikasi sasaran, penentuan sumber daya yang

---

<sup>44</sup> Dewi, R. K., Et Al. (2024). *Development Research In Science Education: A Systematic Literature Review Of Trends In Development Models And Instruments Used*. Jurnal Penelitian Pendidikan IPA, 10(5), 250–261. [Https://Doi.Org/10.29303/Jppipa.V10i5.6876](https://Doi.Org/10.29303/Jppipa.V10i5.6876)

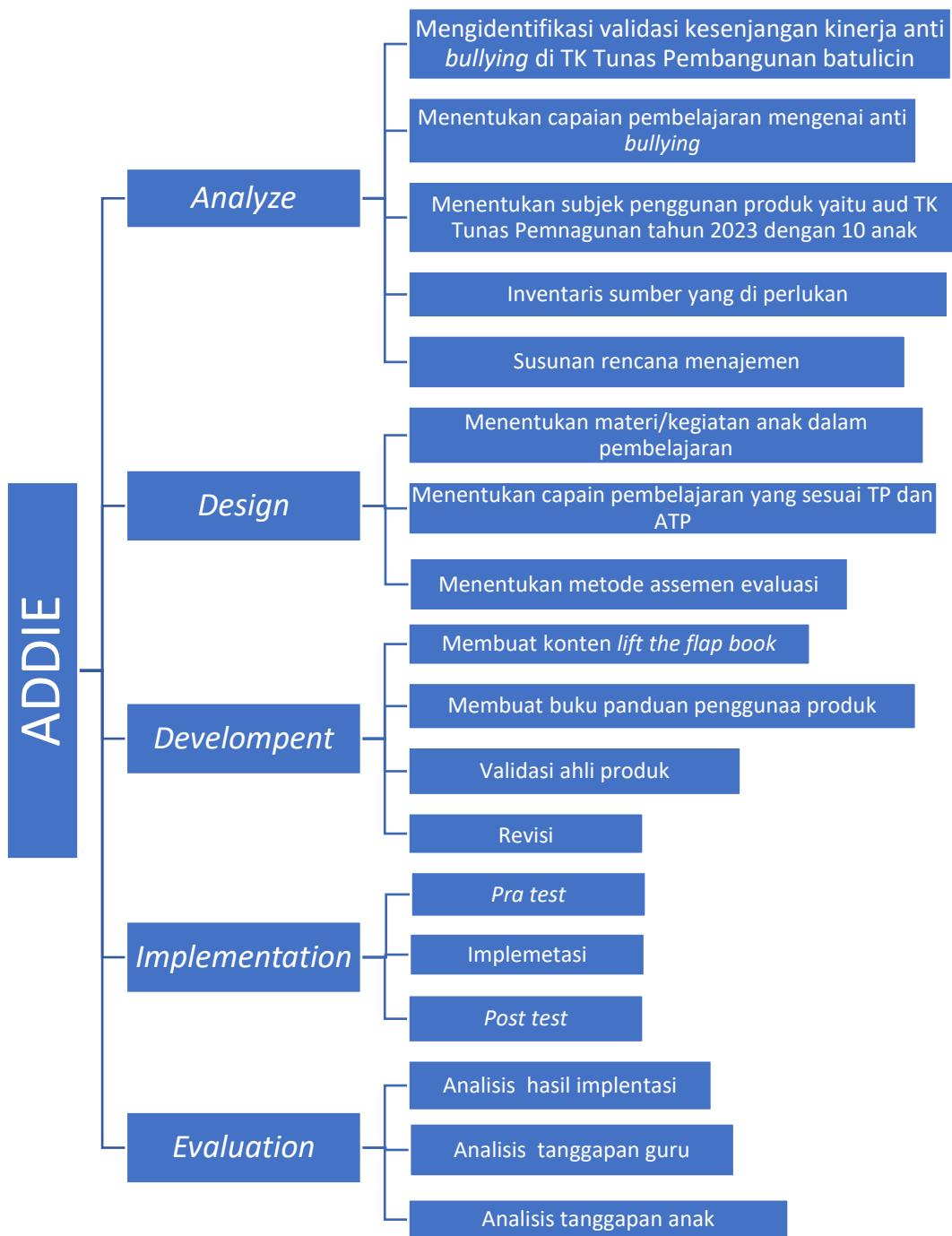
diperlukan untuk seluruh proses ADDIE, pemilihan sistem penyampaian yang potensial (termasuk estimasi biaya), serta penyusunan rencana manajemen proyek. Hasil akhir yang biasanya diperoleh dari fase ini adalah Ringkasan Analisis.

Fase *Development* bertujuan untuk menghasilkan dan memvalidasi sumber daya pembelajaran yang akan digunakan sepanjang siklus modul pembelajaran. Prosedur utama dalam fase ini meliputi pembuatan konten, pemilihan atau pengembangan media pendukung sesuai tujuan proyek, penyusunan panduan untuk guru dan siswa, revisi formatif, serta pelaksanaan uji coba. Hasil akhir dari fase *Development* adalah tersedianya seluruh sumber daya pembelajaran yang diperlukan untuk keseluruhan proses ADDIE.

Fase *Implementation* bertujuan untuk menyiapkan lingkungan belajar dan melibatkan peserta didik. Prosedur utama dalam fase ini mencakup persiapan guru dan siswa. Hasil yang biasanya diperoleh dari fase *Implementation* adalah Strategi Implementasi.

Fase *Evaluation* bertujuan menilai kualitas dan proses pembelajaran, baik sebelum maupun sesudah implementasi. Prosedur utama pada fase ini meliputi penetapan kriteria evaluasi untuk seluruh aspek proses ADDIE, pemilihan atau pembuatan alat evaluasi yang diperlukan, serta pelaksanaan evaluasi itu sendiri. Hasil akhir yang biasanya diperoleh dari fase *Evaluation* adalah Rencana Evaluasi.

Gambar 3.1 Tahapan ADDIE



### C. Seting Penelitian

Lokasi penelitian adalah tempat dilaksanakannya penelitian tersebut. Penelitian ini berlokasi di Jl. Raya Batulicin No.40, Segumbang, Kec. Batulicin, Kabupaten Tanah Bumbu, Kalimantan Selatan 72273. Adapun Subjek dan objek penelitian sebagai berikut :

#### 1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah individu yang memberikan informasi dan data yang dibutuhkan oleh peneliti. Dalam peneliti ini, subjek terdiri dari tiga guru serta peserta didik.

#### 2. Objek Penelitian

Objek penelitian adalah hal yang menjadi fokus penelitian selama kegiatan berlangsung, yang dapat berupa individu, organisasi, peristiwa, atau aktivitas.

### D. Populasi dan Sampel

#### 1. Populasi Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak usia dini di TK Tunas Pembangunan, yang mengikuti kegiatan pembelajaran pada tahun ajaran berjalan. Populasi tersebut mencakup seluruh anak yang terdaftar di sekolah tersebut tanpa membedakan jenis kelamin.

Selain anak, populasi penelitian ini juga meliputi guru kelas TK Tunas Pembangunan serta *validator* ahli, yaitu ahli materi dan ahli media, yang terlibat dalam proses penilaian kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan.

## 2. Sampel Penelitian

Sampel dalam penelitian ini ditentukan menggunakan teknik purposive sampling, yaitu pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu yang sesuai dengan tujuan penelitian.

Sampel penelitian ini terdiri dari:

- a. Sebanyak 15 anak kelompok B di TK Tunas Pembangunan yang dijadikan subjek uji coba media *Lift The Flap Book* berbasis anti *bullying*.
- b. Guru kelas kelompok B TK Tunas Pembangunan sebagai pengguna media dalam proses pembelajaran.
- c. Ahli materi dan ahli media sebagai *validator* untuk menilai kelayakan isi dan tampilan media.

Pemilihan anak kelompok B sebagai sampel didasarkan pada pertimbangan bahwa anak pada kelompok usia tersebut telah mampu memahami cerita sederhana, mengikuti arahan guru, serta berinteraksi dengan media pembelajaran interaktif.

## C. Data dan Sumber Data

Data dalam penelitian ini dikumpulkan untuk menjawab dua rumusan masalah, yaitu proses pengembangan dan efektivitas media *Lift the Flap Book* berbasis anti *bullying*. Data diperoleh melalui wawancara, tes, dan validasi produk, dengan sumber data berasal dari guru kelas, kepala sekolah, dan anak usia dini.

Rumusan Masalah 1 bagaimana proses pengembangan media *Lift the Flap Book* berbasis anti *bullying* untuk anak usia dini di TK Tunas Pembangunan Batulicin?

Untuk menjawab rumusan masalah ini, data yang dikumpulkan berdasarkan:

1. Data kebutuhan pembelajaran, diperoleh dari guru kelas dan kepala sekolah melalui wawancara.
2. Data proses pengembangan media, diperoleh selama tahap *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate* melalui wawancara dan dokumentasi.
3. Data kelayakan media, diperoleh dari validasi ahli media yaitu Ibu Yokke Andini dan validasi ahli materi yaitu Ibu Rizki Nor Haida melalui lembar validasi produk.

Rumusan Masalah 2 Bagaimana efektivitas media *Lift the Flap Book* berbasis anti *bullying* untuk anak usia dini di TK Tunas Pembangunan Batulicin?

Untuk menjawab rumusan masalah ini, data yang dikumpulkan adalah:

1. Data pemahaman anak sebelum menggunakan media, diperoleh melalui tes awal (*pretest*).
2. Data pemahaman anak setelah menggunakan media, diperoleh melalui tes akhir (*posttest*).
3. Data respons dan perubahan perilaku anak, diperoleh melalui observasi selama pembelajaran.
4. Data pendukung efektivitas media, diperoleh dari wawancara dengan guru kelas.

#### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data merupakan sekumpulan metode yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan informasi dalam penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan empat teknik pengumpulan data, yaitu sebagai berikut:

### 1. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan mengajukan pertanyaan untuk memperoleh informasi terkait data yang akan diteliti.

### 2. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan mengamati langsung suatu kejadian atau permasalahan yang menjadi fokus penelitian.

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan pencatatan atau pengarsipan peristiwa yang telah terjadi. Dalam teknik pengumpulan data ini, dokumentasi terkait dengan peristiwa masa lalu yang mencakup berbagai hal atau variabel berupa foto, catatan, atau arsipan dari suatu kejadian.

Tabel 3.2 Teknik Pengumpulan Data

No.	Data	Sumber data	Teknik pengumpulan data
1	Pembelajaran pendidikan anti <i>bullying</i> di lemaga TK Tunas Pembangunan Batulicin. a. Mengenai persiapan pembelajaran pendidikan anti <i>bullying</i> pada anak usia kelompok B b. Penerapan media <i>lift the flap book</i> pendidikan anti <i>bullying</i> untuk anak kelompok B	Pendidik dan peserta didik	Wawancara dan observasi
2	Gambaran umum tentang lokasi penelitian, serta jumlah pendidik dan peserta didik.	Kepala sekolah dan pendidik	Wawancara dan dokumentasi
3	Pemberian seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada validator dan responden untuk dijawab sebagai menguji keefektivitasan produk yang dikembangkan yaitu <i>Lift The Flap Book</i> .	Validator dan anak kelompok B	Kuesioner (angket penilaian)

## F. Instrumen Penelitian

### 1. Data Kualitatif

Penelitian ini menghimpun data mengenai proses perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi, serta mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat dalam pembelajaran anti *bullying* di TK Tunas Pembangunan Batulicin. Sumber data : untuk memperoleh data penelitian, penelitian menggunakan beberapa sumber, yaitu:

- a. Responden yang terdiri dari seluruh pihak yang terlibat dalam proses pembelajaran di TK Tunas Pembangunan.
- b. Informasi yang di berikan oleh kepala sekolah, guru, di TK Tunas Pembangunan.
- c. Dokumen yang mencakup berbagai berkas dan data pendukung yang relevan serta dapat di percaya untuk menunjang kebutuhan penelitian.

Data kuantitatif terdiri dari :

- a. Wawancara *assessment*

Tabel 3.3 Wawancara *Assesment*

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah di TK ini ada pembelajaran tentang anti <i>bullying</i> yang sudah masuk kurikulum?	Tidak ada hanya sekedar memberi nasehat kepada anak-anak
2.	Apakah menurut ibu, pembelajaran tentang anti <i>bullying</i> ini penting bagi anak usia dini	Sangat penting
3.	Apa kendala yang ibu hadapi sehingga tidak mengajarkan anti <i>bullying</i> kepada anak?	Materi dan alat media yang di gunakan tidak ada
4.	Apakah ibu bersedia jika saya kembangkan produk yang akan digunakan di TK ini untuk pembelajaran anti <i>bullying</i>	Iya bersedia

- b. Wawancara spesifikasi produk

Tabel 3.4 Wawancara Spesifikasi Produk

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Menurut ibu, materi apa saja yang harus diketahui anak terkait anti <i>bullying</i>	Yang dibutuhkan yaitu seperti pengertian <i>bullying</i> , jenis jenis <i>bullying</i> , dampak <i>bullying</i> , dan cara satuan paud dalam mencegah <i>bullying</i>
2.	Menurut ibu, bagaimana bentuk media yang tepat dan disukai anak untuk mempelajari anti <i>bullying</i> ? Apakah bentuknya digital atau cetak?	Cetak karena di sekolah TK tunas pembagunan media cetak sangat sedikit
3.	Menurut ibu, bagaimana metode yang paling disukai anak dalam mempelajari materi terkait (topik)	Bercerita, bermain, dan melalui bernyanyi
4.	Menurut ibu, seberapa lama pembelajaran tentang (topik) bisa dituntaskan anak dengan baik? Apakah dalam satu modul (kurmer) atau 1 bulan (4 RPPM)?	Cukup 3 RPPM untuk pembelajaran ini

c. Wawancara evaluasi guru

Tabel 3.5 Wawancara Evaluasi Untuk Guru

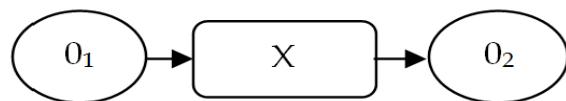
No.	Kategori	Indikator	Nilai					Ket.
			1	2	3	4	5	
			SK	K	C	B	SB	
1.	Konten	Tujuan pembelajaran dalam media ini disampaikan secara jelas						
		Anak memahami materi yang disampaikan						
		Anak dapat menyebutkan materi yang telah disampaikan						
		Anak antusias dalam pembelajaran						
2.	Media	Media pembelajaran dapat digunakan berulang kali						
		Media pembelajaran menarik						
		Media pembelajaran dapat digunakan dengan mudah						
		Tampilan gambar pada media pembelajaran menarik.						

Wawancara evaluasi untuk anak tidak di perlukan di lakukan wawancara karena anak mudah terdistraksi dengan artian pendapatnya bisa berubah-ubah.

2. Data Kuantitatif

Eksperimen One Group *Pre-test dan Post-test*. *Pre-test* dan *post-test* merupakan dua jenis tes yang digunakan dalam penelitian untuk mengukur perbedaan kemampuan atau pengetahuan sebelum dan sesudah intervensi atau pembelajaran. *Pre-test* adalah tes yang dilakukan sebelum intervensi atau pembelajaran, sedangkan *post-test* adalah tes yang dilakukan setelah intervensi atau pembelajaran. Dengan membandingkan hasil *pre-test* dan *post-test*, peneliti dapat mengevaluasi efektivitas intervensi atau pembelajaran dan menentukan apakah ada perubahan yang signifikan pada kemampuan atau pengetahuan partisipan. Hasil *pre-test* dan *post-test* dapat dianalisis dengan menggunakan berbagai metode statistik untuk menentukan apakah perbedaan antara kedua tes tersebut signifikan atau tidak.

Gambar 3.2 Desain One-Group



Keterangan :

$O_1$  = Nilai *Pretest* (sebelum diberi perlakuan)

X = Perlakuan yang diberikan

$O_2$  = Nilai *Posttest* (setelah diberi perlakuan)

Dalam desain ini nantinya akan diberikan tes sebelum diberikan perlakuan untuk melihat hasil belajar anak. Kemudian di berikan lah perlakuan dengan media *lift the flap book* Pendidikan anti *bullying*, dan terakhir akan diberikan tes akhir untuk mengetahui hasil belajar anak setelah diberikan media *lift the flap book*.

## G. Teknik Analisis

Dalam penelitian pengembangan ini, peneliti menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Berdasarkan jenis data, analisis dibedakan menjadi dua, yaitu analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis kuantitatif menyajikan data dalam bentuk angka, sedangkan analisis data kualitatif menyajikan data dalam bentuk narasi. Untuk analisis data kualitatif, peneliti menggunakan pendekatan analisis menurut Miles dan Huberman, yaitu:

1. Reduksi data pada tahap reduksi data, dilakukan penyederhanaan terhadap data yang telah dikumpulkan sesuai kebutuhan penelitian, dengan memilih data mana yang relevan dan mana yang tidak relevan untuk mendukung penelitian. Karena bahwasanya data yang sangat banyak akan menyulitkan bagi peneliti dalam proses penelitian nanti.
2. Penyajian data setelah data disederhanakan dan disesuaikan dengan kebutuhan, langkah selanjutnya adalah menyajikannya secara teratur, misalnya dalam bentuk bagan, matriks, atau grafik. Penyajian ini mempermudah peneliti dalam menganalisis data dan menarik kesimpulan.
3. Penarik kesimpulan adalah proses tidak hanya dilakukan pada saat pengumpulan data, tetapi berlangsung sepanjang keseluruhan penelitian. Kesimpulan awal bersifat sementara, dan apabila didukung oleh bukti-bukti yang valid ketika peneliti kembali ke lapangan, kesimpulan tersebut menjadi kredibel dan dapat menghasilkan temuan baru yang sebelumnya belum diketahui.

Selain itu, data kuantitatif diperoleh melalui uji coba media guna mengukur

tingkat pemahaman belajar anak, serta melalui hasil validasi dari ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan produk yang dikembangkan. Instrumen angket menggunakan skala *Likert* digunakan untuk merekam frekuensi penilaian para *validator* terhadap buku cerita bergambar yang telah disusun.

Perhitungan persentase untuk setiap subjek dilakukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

**a. Menghitung Nilai Skor :**

$$\text{Nilai Skor} = \text{Frekuensi} (\text{butir penilaian} \times \text{Nilai Bobot Tertinggi})$$

**b. Menghitung persentase kelayakan :**

$$\text{Kelayakan (\%)} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal yang diperoleh}} \times 100\%$$

Kategori penilaian digunakan agar hasil dapat diinterpretasikan dan diputuskan dengan jelas

Berikut adalah bentuk tabel kategori tingkat pencapaian <sup>45</sup>

Tabel 3.6 Kategori Tingkat Pencapaian

Tingkat Pencapaian (%)	Kategori	Skor penilaian
75% - 100%	Sangat layak	4
56% - 75%	Layak	3
40% - 55%	Cukup layak	2
0% - 39%	Kurang layak	1

---

<sup>45</sup> Sugiyono. (2019). Metode penelitian pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D). Bandung, Indonesia: Alfabeta.

## H. Teknik Validasi

### 1. Validasi Produk

Validasi produk penelitian ini melalui beberapa tahap, yaitu:

- Produk awal yang telah disetujui oleh dosen pembimbing kemudian divalidasi oleh dosen ahli media dan dosen ahli materi. Hasil validasi ini digunakan untuk melakukan revisi I. Hasil revisi I kemudian divalidasi kembali oleh dosen ahli materi dan dosen ahli media hingga media dinyatakan layak untuk diuji coba pada guru dan peserta didik.

Validasi konten Validasi konten untuk penelitian ini rencananya akan di lakukan oleh salah satu dosen di program studi Pendidikan Anak Usia Dini yang sesuai dengan isi atau konten dalam penelitian ini. Berikut tabel indikator validasi. tabel indikator validasi konten <sup>46</sup>

Tabel 4.7 Validasi Konten

No	Pertanyaan	Skor			
		1	2	3	4
1	Kesesuaian tema dengan tema pembelajaran				
	Kesesuaian tema dengan isi cerita				
2	Gambar tokoh sesuai dengan karakteristik anak usia dini				
	Jumlah tokoh sesuai dengan karakteristik anak usia dini				
3	Amanat muncul dari karakter tokoh cerita				
	Amanat muncul dari keadaan cerita				
4	Menggunakan alur cerita yang runtun (alur maju)				

<sup>46</sup> Anung Driyas Maraning Dyah dan Farida Agus Setiawati, “Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Untuk Menstimulasi Kemampuan Problem Solving Anak Usia 5-6 Tahun” (tesis program pascasarjana, 2019), <https://eprints.uny.ac.id/66853/>.

	Bagian awal cerita sudah menggambarkan tokoh dan latar tempat			
	Bagian tengah terdapat klimaks yang dapat dipahami anak			
	Bagian akhir menggambarkan amanat yang dapat dipahami anak			
5	Penggunaan sudut pandang orang ketiga sesuai dengan anak usia dini Jumlah kata dalam satu kalimat sesuai untuk anak usia tingkat Taman Kanak-kanak Kelompok B (usia 5-6 tahun)			
	Gaya bahasa sesuai karakteristik anak usia dini. Tidak menimbulkan makna ganda (ambigu)			
	Gaya bahasa sesuai karakteristik anak usia dini. Tidak menimbulkan makna ganda (ambigu)			

### Keterangan

Tabel 3.8 Keterangan Validasi Konten

Kriteria	Skor	Keterangan
SL	4	Sangat layak (jika kelayakan modul dengan pernyataan pada angket sangat baik)
L	3	Layak (jika kelayakan modul dengan pernyataan pada angket)
KL	2	Kurang layak (jika kelayakan modul dengan pernyataan kurang baik)
TL	1	Tidak layak (jika kelayakan modul dengan pernyataan pada angket tidak baik/jelek)

### 2. Validasi media

Validasi media untuk penelitian ini rencananya akan dilakukan oleh salah satu dosen di UIN Antasari Banjarmasin yang sesuai dengan media yang dikembangkan dalam penelitian ini Table validasi ahli materi <sup>47</sup>

Tabel 3.9 Validasi Ahli Media

No	Pertanyaan	Skor			
		1	2	3	4
1	Kesesuaian bentuk dan ukuran (ukuran panjang 30 cm dan lebar 25 cm)				
	Kesesuaian ukuran dengan isi materi cerita				
	Penataan unsur tata letak <i>cover</i> muka sesuai				

<sup>47</sup> Elif Purnama Aksanti “Pengembangan E-Modul Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Pada Meteri Senang Bisa Membaca Al-Qur'an Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas Ii Di Sdmpt Ponorogo” Thesis Universitas Muhammadiyah Ponorogo, 2023), <https://doi.org/10/thesis%20full%202023.pdf>

	sehingga memberikan kesan irama yang baik				
	Penataan unsur tata letak pada <i>cover</i> belakang sesuai sehingga memberikan kesan irama yang baik				
	Menampilkan pusat pandang ( <i>point center</i> ) yang tepat.				
	Agar fungsi (isi buku) jelas tata letak Agar fungsi (isi buku) jelas, tata letaknya proporsional dengan ukuran buku.				
	Menampilkan kontras yang baik				
2	Ukuran huruf judul lebih dominan di bandingkan (nama pengarang dan logo)				
	Warna judul buku kontras dengan latar belakang.				
	Ukuran <i>font</i> sebanding dengan ukuran buku.				
	Jangan menggunakan terlalu banyak kombinasi <i>font</i> .				
3	Ilustrasi dapat menjelaskan konten /isi buku				
	Ilustrasi mampu mengungkapkan karakter objek				
	Elemen tata letak ditempatkan secara konsisten menggunakan pola.				
	Jeda antar paragraf jelas				
	Penempatan judul bab atau isi yang di persamakan (kata pengantar, daftar isi, dan lainnya) konsisten.				
	Jarak antara teks dan gambar sudah tempat				
	Margin antara dua halaman yang berdekatan adalah proporsional				
	Unsur desain seperti judul, subjudul, nomor halaman, gambar dan keterampilan yang sesuai.				
4	jangan menggunakan terlalu banyak <i>font/jenis huruf</i>				
	Jangan menggunakan <i>font</i> hias/dekoratif				
	Penggunaan variasi teks (tebal, miring, besar, kecil) tidak berlebihan.				
	<i>Font</i> sesuai dengan isi materi				
	Spasi teks antar baris normal				
	Spasi antar karakter normal				
5	Dapat mengungkapkan makna/signifikasi suatu objek				
	Bentuk proporsional.				
	Bentuk sesuai dengan kenyataan.				
	Keseluruhan penyajiannya harmonis				
	Ilustrasi dengan garis yang jelas.				

Keterangan :

Tabel 3.8 Keterangan Validasi Media

Kriteria	skor	Keterangan
SL	4	Sangat layak (jika kelayakan modul dengan pernyataan pada angket sangat baik)
L	3	Layak (jika kelayakan modul dengan

		<u>pernyataan pada angket baik)</u>
KL	2	Kurang layak (jika kelayakan modul dengan pernyataan kurang baik)
TL	1	Tidak layak (jika kelayakan modul dengan pernyataan pada angket tidak baik/jelek)