

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan pengembangan *website* Studiku berbasis *Open Educational Resources* (OER) ramah anak pada pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Design and Development* (D&D) oleh Richey & Klein yang merupakan studi terstruktur yang terdiri dari proses desain, pengembangan, dan evaluasi (Richey & Klein, 2007, hlm. 15). Proses ini dilakukan dengan tujuan untuk memastikan dasar empiris dalam penciptaan produk dan alat pengajaran dengan tujuan memperoleh dasar empiris yang dapat digunakan untuk membuat produk atau alat yang bermanfaat baik untuk kegiatan pembelajaran maupun non pembelajaran, serta untuk menciptakan atau meningkatkan model yang dapat mengatur perkembangan proses tersebut (Sa'adatul, 2021, hlm. 21). Pratiwi (2017, hlm. 53) memaparkan definisi D&D sebagai suatu metode penelitian yang bertujuan untuk menciptakan produk, baik produk pembelajaran maupun non-pembelajaran, maka D&D digunakan untuk mempelajari dan mengembangkan suatu desain produk sampai dengan tahapan evaluasi dan validasi produk.

Dalam D&D terdapat dua kategori besar yaitu *product and tool research* dan *model research* sebagaimana yang dikemukakan oleh Richey & Klein (2005, hlm. 30) “*Design and development research accomplishes these goals through two large categories of research projects: (1) product and tool research and (2) model research*”. Pada penelitian ini menggunakan *product and tool research* dimana dalam penelitian ini merancang, memproduksi dan mengevaluasi sebuah produk yang berbentuk *website* Studiku berbasis *Open Educational Resources* (OER) ramah anak dimana sebuah metode yang menggunakan prinsip-prinsip dari *neurosains* dalam proses pembelajaran.

Karakteristik pengumpulan data pada metode penelitian D&D yaitu menggunakan *mixed methods research*. Dalam penelitian ini, *mixed methods research* digunakan untuk mengolah dan menafsirkan data. *Mixed methods research* adalah metode penelitian yang menggabungkan model kualitatif dan

kuantitatif yang digunakan untuk mengolah dan menafsirkan data dari hasil validasi *expert review* atau tinjauan para ahli dan pengguna. Proses validasi *expert review* dan pengguna ini dilakukan untuk mengevaluasi dan memvalidasi kelayakan dari *website* Studiku berbasis *Open Educational Resources* (OER) ramah anak yang dikembangkan dalam penelitian ini.

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai kelayakan *website* Studiku berbasis *Open Educational Resources* (OER) ramah anak pada pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. Hal ini dapat digunakan sebagai acuan dalam pengembangan *open sources* yang efektif dan efisien dalam proses pembelajaran.

3.2 Partisipan dan Lokasi Penelitian

Subjek penelitian yang dikaji pada penelitian pengembangan *website* Studiku berbasis *Open Educational Resources* (OER) ramah anak ini adalah guru dan siswa di kelas IV SDN Sukarasa sebagai pengguna produk yang dikembangkan. Adapun beberapa partisipan yang terlibat dalam penelitian ini sebagai berikut.

1) Ahli Materi dan Bahasa

Ahli materi dan bahasa yang terlibat penelitian ini adalah dosen pengampu mata kuliah Bahasa Indonesia di program studi PGSD Kampus UPI di Cibiru sejumlah satu orang, yang akan menilai materi dan kebahasaan dari bahan ajar bahasa Indonesia.

2) Ahli Media

Ahli media pada penelitian ini adalah salah satu dosen yang memahami atau pengampu mata kuliah Desain Pembelajaran Digital atau ICT dan media pembelajaran di program studi PGSD Kampus UPI di Cibiru sejumlah satu orang, yang akan menilai desain dari *website* Studiku ini.

3) Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum

Partisipan dalam penelitian pengembangan *website* Studiku berbasis *Open Educational Resources* (OER) ramah anak ini juga mencakup organisasi. Untuk menghimpun respons dari organisasi dalam hal ini yaitu sekolah maka dilakukan oleh wakil kepala sekolah bidang kurikulum SDN Sukarasa.

4) Guru

Partisipan guru yaitu guru kelas IV SDN Sukarasa yang berjumlah satu orang bertujuan untuk dapat melihat tanggapan atau respons dari penggunaan *website* Studiku berbasis *Open Educational Resources* (OER) ramah anak.

5) Instruktur

Partisipan instruktur yaitu guru kelas V SDN Sukarasa yang berjumlah satu orang bertujuan untuk dapat melihat tanggapan atau respons dari penggunaan *website* Studiku berbasis *Open Educational Resources* (OER) ramah anak.

6) Siswa

Siswa yaitu siswa kelas IV SDN Sukarasa untuk dapat melihat tanggapan atau respons dari pengguna *website* Studiku berbasis *Open Educational Resources* (OER). Adapun pengambilan sampel menggunakan teknik sampel jenuh sehingga seluruh siswa kelas IV yang memiliki akses komputer atau gawai dapat disajikan sampel yaitu sejumlah 26 siswa.

Lokasi penelitian ini dilakukan di satu sekolah dasar yaitu SDN Sukarasa dengan akreditasi B yang bertempat di Kp. Sukarasa, Desa Cileunyi Wetan, Kec. Cileunyi, Kab. Bandung, Jawa Barat, 40972.

3.3 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian pengembangan *website* Studiku berbasis *Open Educational Resources* (OER) ramah anak yaitu lembar angket dan pedoman wawancara. Hal ini dilakukan untuk memudahkan peneliti dalam pengambilan dan pengumpulan data dengan cara non tes.

1) Angket Validasi dari Para Ahli

Angket ini digunakan untuk menghimpun data hasil *judgement* dari para ahli pada tahap *validation of tool or technique*. Angket validasi ini ditujukan kepada ahli materi dan bahasa, serta ahli media. Angket ini menggunakan skala Likert dan hasil data yang diperoleh menggunakan persentase nilai untuk uji kelayakan. Adapun kisi-kisi angket validasi para ahli dirincikan pada tabel sebagai berikut.

Tabel 3.1
Kisi-kisi Angket Ahli Materi dan Bahasa

Bagian	Aspek	Indikator	Nomor pada Angket
I	Kelayakan Isi	Kelayakan dengan kurikulum	1, 2, 3
		Keakuratan materi	4, 5, 6
		Kemutakhiran materi	7, 8
		Mendorong keingintahuan	9, 10
II	Kelayakan Penyajian	Teknik penyajian	11
		Pendukung penyajian	12, 13, 14
		Penyajian pembelajaran	15
		Koherasi dan keruntutan alur berpikir	16, 17
III	Kelayakan Kebahasaan	Lugas	18, 19, 20
		Komunikatif	21
		Dialogis dan interaktif	22
		Kesesuaian dengan tingkat perkembangan siswa	23, 24
		Kesesuaian dengan kaidah bahasa	25, 26
IV	Penilaian Kontekstual	Hakikat kontekstual	27, 28
		Komponen kontekstual	29, 30
Total			30

(Dimodifikasi dari Purwono, 2008, hlm. 107; Dewi, 2020, hlm. 62)

Tabel 3.2
Kisi-kisi Angket Ahli Media

Bagian	Aspek	Indikator	Nomor pada Angket
I	Desain Grafik Website	Konsistensi tata letak.	1, 2
		Unsur tata letak yang harmonis.	3
		Unsur tata letak yang lengkap.	4
		Tipografi isi bahan sederhana.	5, 6, 7, 8

Bagian	Aspek	Indikator	Nomor pada Angket
		Tipografi isi <i>website</i> memudahkan pemahaman.	9
II	Visualisasi	Kombinasi warna menarik dan memperjelas fungsi.	10
		Gambar dan animasi yang ramah anak.	11
		Kesesuaian penyajian ilustrasi dengan komponen <i>website</i> .	12
		Tampilan <i>website</i> mengandung unsur kearifan lokal.	13, 14
III	Kemudahan Penggunaan	Kemudahan dalam mengakses <i>website</i> .	15
		<i>Tools</i> yang tersedia berfungsi dengan baik.	16
IV	Pemenuhan Kebutuhan Belajar	Memenuhi kebutuhan bahan ajar.	17
		Mengakomodasi gaya belajar siswa.	18
		Akses bahan ajar luas.	19
V	Tampilan Profil Pengembang	Mengakomodasi informasi profil pengembang.	20
Total			20

(Dimodifikasi dari Purwono, 2008, hlm. 122; Dewi, 2020, hlm. 73)

2) Angket Evaluasi/Respons

Angket evaluasi atau respons ini digunakan untuk menghimpun data pada tahap *product evaluation* pada tahapan D&D *type 1* dari Richey & Klein. Angket ini menggunakan skala Likert dan hasil data yang diperoleh menggunakan persentase nilai untuk uji kelayakan. Adapun kisi-kisi untuk angket evaluasi atau respons ini dirincikan sebagai berikut.

Tabel 3.3

Kisi-kisi Angket Respons Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum dan Guru

Bagian	Aspek	Indikator	Nomor Pada Angket
I	Ketertarikan	Tampilan <i>website</i> Studiku menarik.	1

Bagian	Aspek	Indikator	Nomor Pada Angket
		Konten pada <i>website</i> ini lebih membuat saya lebih bersemangat dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.	2
		Dengan menggunakan <i>website</i> Studiku ini dapat membuat pembelajaran Bahasa Indonesia tidak membosankan.	3
		<i>Website</i> Studiku ini mendukung saya untuk menguasai pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya capaian membaca dan menemukan kosakata baru.	4
		Ilustrasi yang disajikan pada <i>website</i> Studiku dapat memperkuat motivasi untuk mempelajari bahan ajar.	5
II	Materi	Materi yang disajikan sesuai berbasis pendidikan karakter.	6
		Pembelajaran Bahasa Indonesia yang disajikan terintegrasi dengan kearifan lokal.	7
		Penyampaian materi bahasa Indonesia ini berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.	8
		Materi yang disajikan pada <i>website</i> Studiku ini mudah dipahami.	9
		Konten Bahasa Indonesia pada <i>website</i> Studiku mendorong saya untuk mempelajari kosakata baru.	10
		Penjabaran materi sesuai dengan capaian pembelajaran membaca di kelas IV fase B.	11
III	Bahasa	Bahasa yang digunakan pada <i>website</i> Studiku ini sederhana dan mudah dimengerti.	12
		Kalimat yang digunakan pada <i>website</i> Studiku ini jelas dan mudah dipahami.	13
		Huruf yang digunakan pada <i>website</i> Studiku mudah terbaca.	14
		Bahasa yang digunakan sesuai dengan kemampuan siswa SD.	15
IV	Kemudahan Penggunaan	Kemudahan dalam mengakses <i>website</i> .	16
		Menu yang tersedia berfungsi dengan baik.	17
Total			17

(Dimodifikasi dari Purwono, 2008, hlm. 141; Dewi, 2020, hlm. 85)

Tabel 3.4
Kisi-kisi Angket Respons Siswa

Bagian	Aspek	Indikator	Nomor Pada Angket
I	Ketertarikan	Tampilan <i>website</i> Studiku menarik.	1
		Konten pada <i>website</i> ini lebih membuat saya lebih bersemangat dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.	2
		Dengan menggunakan <i>website</i> Studiku ini dapat membuat pembelajaran Bahasa Indonesia tidak membosankan.	3
		<i>Website</i> Studiku ini mendukung saya untuk menguasai pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya capaian membaca dan menemukan kosakata baru.	4
		Ilustrasi yang disajikan pada <i>website</i> Studiku dapat memperkuat motivasi untuk mempelajari bahan ajar.	5
II	Materi	Materi yang disajikan sesuai berbasis pendidikan karakter.	6
		Pembelajaran Bahasa Indonesia yang disajikan terintegrasi dengan kearifan lokal.	7
		Penyampaian materi bahasa Indonesia ini berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.	8
		Materi yang disajikan pada <i>website</i> Studiku ini mudah dipahami.	9
		Konten Bahasa Indonesia pada <i>website</i> Studiku mendorong saya untuk mempelajari kosakata baru.	10
III	Bahasa	Bahasa yang digunakan pada <i>website</i> Studiku ini sederhana dan mudah dimengerti.	11
		Kalimat yang digunakan pada <i>website</i> Studiku ini jelas dan mudah dipahami.	12
		Huruf yang digunakan pada <i>website</i> Studiku mudah terbaca.	13
IV	Kemudahan Penggunaan	Kemudahan dalam mengakses <i>website</i> .	14
		Menu yang tersedia berfungsi dengan baik.	15
Total			15

(Dimodifikasi dari Purwono, 2008, hlm. 141; Dewi, 2020, hlm. 82)

3) Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara ini berisi pertanyaan-pertanyaan yang ditujukan untuk guru dan siswa sebagai studi pendahuluan. Adapun pedoman wawancara ini dirincikan sebagai berikut.

Tabel 3.5
Kisi-kisi Wawancara Kepada Guru

Indikator	Nomor Pernyataan
Bagaimana kemampuan berbahasa Indonesia siswa kelas IV?	1
Bagaimana pengadaan bahan ajar di sekolah?	2
Apakah sulit untuk mendapatkan bahan ajar untuk pembelajaran Bahasa Indonesia?	3
Akses bahan ajar didapatkan dari mana saja?	4
Apakah akses internet di sekolah mudah?	5
Apakah siswa kelas IV memiliki gawai secara keseluruhan?	6
Apakah terdapat sarana dan prasarana TIK yang menunjang?	7
Apakah tertarik dengan <i>platform</i> yang menyediakan akses untuk berbagi bahan ajar?	8
Apakah tertarik jika siswa dapat mengakses bahan ajar diluar jam pembelajaran?	9
Bagaimana tanggapan terhadap adanya <i>website</i> Studiku ini?	10
Total Pertanyaan	10

(Dimodifikasi dari Mastura & Santaria, 2020, hlm. 291)

Tabel 3.6
Kisi-kisi Wawancara Kepada Siswa

Indikator	Nomor Pernyataan
Apa bahasa sehari-hari yang sering digunakan?	1
Ketika sedang kegiatan pembelajaran, bahasa apa yang sering digunakan?	2
Ketika sedang berkomunikasi, siswa lebih nyaman menggunakan bahasa Indonesia atau bahasa daerah?	3
Pernahkah kalian mencampur bahasa Indonesia dan bahasa daerah ketika sedang berkomunikasi?	4
Bagaimana pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas?	5
Apakah bahan ajar yang digunakan menarik?	6

Indikator	Nomor Pernyataan
Apakah akses untuk bahan ajar mudah?	7
Pernahkah membuka <i>website</i> untuk pembelajaran?	8
Apakah memiliki komputer atau ponsel?	9
Bagaimana tanggapan terhadap adanya <i>website</i> Studiku ini?	10
Total Pertanyaan	10

(Dimodifikasi dari Mastura & Santaria, 2020, hlm. 291)

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dikumpulkan melalui angket yang berisi kuesioner penilaian subjek dan partisipan penelitian. Sementara itu, data kualitatif diperoleh melalui wawancara dan dokumentasi.

1) Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Angket ini ditujukan kepada ahli materi dan bahasa, ahli media, wakil kepala sekolah bidang kurikulum, guru, dan siswa.

2) Wawancara

Wawancara adalah situasi saling berhadapan antara narasumber dan pewawancara untuk menanyakan suatu hal (Hakim, 2013, hlm. 167). Teknik wawancara ini berdasarkan pada laporan tentang diri sendiri atau *self-report*, atau setidak-tidaknya pada pengetahuan dan keyakinan pribadi. Teknik wawancara digunakan untuk mengetahui upaya-upaya guru untuk mengadakan bahan ajar pada muatan bahasa Indonesia. Dalam hal ini yang menjadi responden adalah guru dan siswa SDN Sukarasa.

3) Dokumentasi

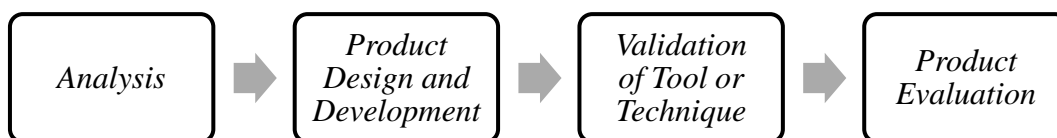
Teknik dokumentasi ini peneliti ungkapkan untuk mengetahui sejarah sekolah, perkembangan guru dan siswa, sarana dan prasarana yang ada di SDN Sukarasa. Serta hasil angket yang diolah dalam bentuk dokumentasi.

3.5 Prosedur Penelitian

Penelitian *Design and Development* (D&D) oleh Richey & Klein terbagi menjadi dua tipe yaitu *product and tool research* (type 1) dan *model research* (type

2). Adapun dalam penelitian ini menggunakan desain penelitian *Design and Development* (D&D) dari Richey & Klein (2005, hlm. 30) yang mengacu pada tipe 1 yaitu *product and tool research*. Tipe penelitian ini berfokus pada perancangan dan evaluasi program atau produk dengan tujuan untuk memahami proses pengembangannya serta melihat kondisi yang mendukung implementasi produk/program yang telah dikembangkan.

Prosedur penelitian pada pengembangan *website* Studiku berbasis *Open Educational Resources* (OER) ramah anak pada pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar ini mengacu pada tipe 1 yaitu *product and tool research* dalam konsep *design development research* dimana terdapat tiga tahapan dalam proses pengembangannya yakni *product design and development*, *product evaluation*, dan *validation of tool or technique*. Sebagaimana yang digambarkan pada gambar berikut.



Gambar 3.1 Tahapan Tipe *Product and Tool Research*

Adapun tahapan *Product and Tool Research* pada D&D tipe 1 tersebut dirincikan sebagai berikut.

1) *Analysis*

Tahapan *analysis* (analisis) dalam tipe penelitian *product and tool research* analisis awal (*front end analysis*), analisis kurikulum (*curriculum analysis*), analisis siswa (*learner analysis*), analisis kebutuhan media pembelajaran tentang kosakata, dan analisis ketersediaan fasilitas pendukung. Tujuannya adalah untuk memetakan permasalahan dasar yang menjadi kendala dalam proses pembelajaran dan menentukan media yang sesuai proses pembelajaran.

2) *Product Design and Development*

Tahapan *product design and development* dalam tipe penelitian *product and tool research* meliputi perancangan produk atau program, pengembangan produk atau program, pengujian dan pengujian ulang produk atau program, revisi produk

atau program. Tujuannya adalah untuk memastikan produk atau program yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pengguna dan memenuhi standar kualitas yang telah ditetapkan.

3) *Validation of Tool or Technique*

Tahapan *validation of tool or technique* dalam tipe penelitian *product and tool research* meliputi deskripsi *tool* atau teknik, identifikasi parameter validasi, pengumpulan data validasi, analisis data validasi, penentuan keefektifan dan keandalan *tool* atau teknik, dan kemungkinan pengembangan atau perbaikan pada *tool* atau teknik. Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa *tool* atau teknik yang akan digunakan dalam penelitian memiliki kinerja dan keandalan yang memadai untuk mencapai tujuan penelitian.

4) *Product Evaluation*

Tahapan *product evaluation* dalam tipe penelitian *product and tool research* meliputi penetapan kriteria evaluasi, pengumpulan data evaluasi, analisis data evaluasi, identifikasi kelemahan dan kelebihan produk atau program, penerapan perbaikan atau pengembangan produk atau program, dan validasi produk atau program. Tujuannya adalah untuk memastikan produk atau program yang dikembangkan memenuhi kriteria evaluasi dan dapat memenuhi kebutuhan pengguna dengan baik serta memenuhi standar kualitas yang telah ditetapkan.

Tabel 3.7

Prosedur Penelitian

Fase	Tugas yang Dilakukan
<i>Analysis</i>	Analisis awal (<i>Front end analysis</i>)
	Analisis Kurikulum (<i>Curriculum analysis</i>)
	Analisis Siswa (<i>Learner analysis</i>)
	Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran tentang Kosakata
	Analisis Ketersediaan Fasilitas Pendukung
<i>Product Design and Development</i>	Perancangan Garis Besar Program Media Pembelajaran (GPBM)
	Perancangan Storyboard <i>Website</i>
	Perancangan <i>Flowchart</i>
	Penentuan Aplikasi yang Digunakan pada Pembuatan <i>Website</i>
	Pembuatan Desain <i>Website</i> Studiku
	Penentuan Bahan Ajar yang Termuat dalam <i>Website</i>
	Pembuatan Fitur Tambahan Pendukung <i>Website</i> Studiku
	Pengembangan <i>Website</i> Studiku

Fase	Tugas yang Dilakukan
	Penggunaan Infografis dan Video Panduan Penggunaan
<i>Validation of Tool or Technique</i>	Validasi Kelayakan <i>Website</i> Studiku
	Menganalisis Hasil Validasi
	Revisi Berdasarkan Masukan yang Diperoleh
<i>Product Evaluation</i>	Mengumpulkan Respons Sekolah (Wakasek)
	Mengumpulkan Respons Instruktur (Guru Kelas V)
	Mengumpulkan Respons Guru Kelas IV
	Mengumpulkan Respons Siswa Kelas IV
	Menganalisis Evaluasi Penggunaan <i>Website</i> Studiku
	Analisis SWOT

(Dimodifikasi dari Cahyadi, 2019, hlm. 36-37)

3.6 Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan *mixed methods* (kuantitatif dan kualitatif). Data kuantitatif pada penelitian ini diperoleh dari para *judgement/expert review* pada tahap validasi menggunakan angket, sedangkan data kualitatif terdapat pada pertanyaan tambahan dan hasil wawancara untuk pengembangan *website* Studiku berbasis *Open Educational Resources* (OER) ramah anak pada pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Analisis data dilakukan terhadap instrumen penelitian yang sudah diisi oleh ahli materi dan bahasa, ahli media, wakil kepala sekolah bidang kurikulum, guru, dan siswa dan dianalisis menggunakan rumus dari pengukuran skala Likert. Menurut Riduwan (2012, hlm. 15) skala Likert merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mengukur tingkat kecocokan seseorang terhadap suatu pernyataan yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang mengenai suatu hal dimana data yang sudah diperoleh melalui tahap validasi kemudian diolah dan diinterpretasikan dalam bentuk naratif.

Menurut Rukajat (2018, hlm. 9) analisis data kuantitatif menghasilkan deskripsi atau gambaran yang sistematis berdasarkan fakta yang ada dengan melihat jumlah skor jawaban yang diberikan responden dibandingkan dengan skor maksimal sehingga nantinya diperoleh persentase yang mendeskripsikan jawaban responden. Berdasarkan pemaparan tersebut, maka diperoleh nilai persentase angket yang digunakan dapat menerapkan perhitungan dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{skor jawaban responden/validator}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Gambar 3.2 Perhitungan Persentase

Adapun interpretasi dari persentase yang diperoleh berdasarkan rumus di atas, dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 3.8
Interpretasi Skor

Tingkat Pencapaian	Interpretasi	Kriteria
81%-100%	Sangat Layak	Sangat Baik
61%-80%	Layak	Baik
41%-60%	Cukup Layak	Cukup Baik
21%-40%	Tidak Layak	Kurang Baik
0%-20%	Sangat Tidak Layak	Tidak Baik

(Dimodifikasi dari Widoyoko, 2009, hlm. 10 & Sudjana, 2008, hlm. 14)

Sukardi (2019, hlm. 38) menyebutkan skala Likert ini biasanya terdiri dari beberapa pernyataan yang harus dijawab oleh responden dengan angket ini menggunakan skala Likert dan hasil data yang diperoleh menggunakan persentase nilai untuk uji kelayakan dengan skala yang telah ditentukan. Responden harus menandai opsi yang paling sesuai dengan pandangan mereka. Berikut merupakan pedoman penskoran angket respons validasi ahli (tabel 3.9) dan pedoman penskoran angket respons pengguna (3.10).

Tabel 3.9
Pedoman Penskoran Angket Respons Validasi Para Ahli

Tingkat Pencapaian	Interpretasi
4	Sangat Layak
3	Layak
2	Tidak Layak
1	Sangat Tidak Layak

(Sumber: Pixyoriza, 2018, hlm. 45; Sari, 2022, hlm. 45)

Tabel 3.10

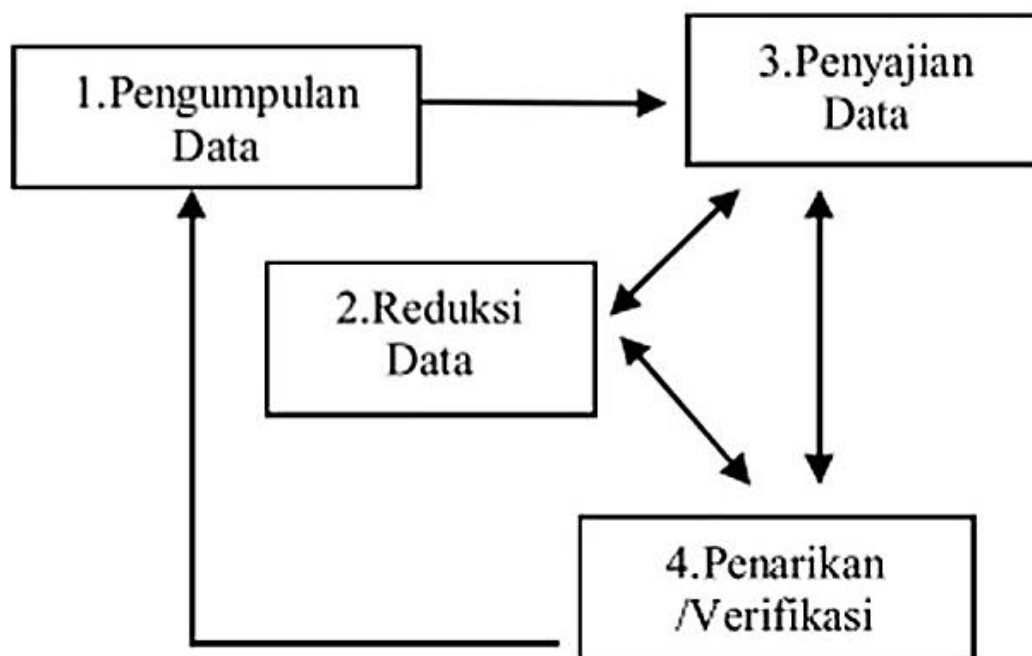
Pedoman Penskoran Angket Respons Sekolah, Guru, dan Siswa

Tingkat Pencapaian	Interpretasi
4	Sangat Setuju
3	Setuju
2	Kurang Setuju
1	Tidak Setuju

(Sumber: Pixyoriza, 2018, hlm. 45; Sari, 2022, hlm. 45)

Skala Likert yang digunakan pada penelitian ini terdiri dari empat pilihan rentang. Hal ini dikarenakan, Sukardi (2019, hlm. 40) menyebutkan bahwa penggunaan skala Likert dengan lima pilihan memungkinkan responden memilih jawaban netral sehingga data yang dihasilkan kurang akurat. Penggunaan rentang pilihan genap dalam hal ini mencakup empat komponen yaitu sangat layak, layak, tidak layak, dan sangat tidak layak.

Selanjutnya, untuk analisis data kualitatif yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan tahapan menurut Miles & Huberman (1992, hlm. 90) sebagai berikut:



Gambar 3.3 Bagan Metode Analisis Data

1) Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah proses mengumpulkan informasi yang diperlukan untuk penelitian dengan menggunakan metode wawancara, studi dokumen dan pengamatan di lapangan.

2) Reduksi Data

Reduksi data adalah proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan dan transformasi data yang terjadi dalam catatan lapangan untuk menyaring data yang dianggap penting (Miles & Hubberman, 1992, hlm. 16).

3) Penyajian Data

Penyajian data adalah proses mendeskripsikan data yang telah direduksi dan diklasifikasikan sesuai dengan fokus dan tujuan penelitian (Miles & Hubberman, 1992, hlm. 18).

4) Penarikan/Verifikasi

Penarikan/verifikasi adalah proses mencari, menguji, mengecek kembali atau memahami makna atau arti, keteraturan, pola-pola, penjelasan, alur, sebab-akibat, atau preposisi dari data yang telah dikumpulkan, yang digunakan untuk menarik kesimpulan dan mengambil tindakan (Sugiyono, 2008, hlm. 253).