

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Desain Penelitian

Penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu menggunakan jenis penelitian desain dan pengembangan atau (*design and development* atau D&D). Menurut Borg dan Gall (dalam Aprilia, 2021, hlm.23) mengemukakan bahwa D&D merupakan sebuah penelitian yang proses atau metodenya digunakan untuk menilai atau memvalidasi dan mengembangkan suatu produk pengembangan penelitian. Produk yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan di bidang Pendidikan, yaitu media pembelajaran berbasis teknologi.

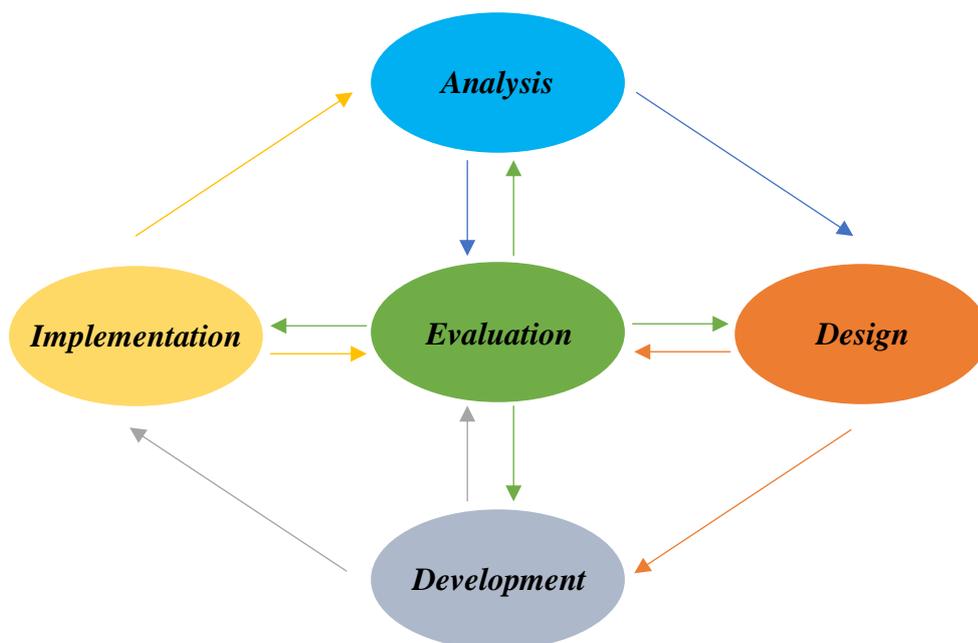
Menurut Richey & Klein berdasarkan tujuannya terdapat dua kategori dalam penelitian *D&D*, diantaranya ialah penelitian tentang produk dan alat dan penelitian tentang model desain dan pengembangan (dalam Prianto, 2021, hlm.25). Adapun kategori dalam penelitian ini berupa produk dan alat, karena penelitian ini akan berfokus pada proses perancangan dan pengembangan media pembelajaran berupa game edukasi untuk meningkatkan literasi sains siswa pada materi sistem pencernaan manusia di sekolah dasar.

3.2. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Terdapat lima tahapan umum yang meliputi 1) Analisis (*Analysis*), 2) Perancangan (*Design*), 3) Pengembangan (*Development*), 4) Implementasi (*Implementation*), dan 5) Evaluasi (*Evaluation*) oleh Cahyadi (dalam Nurhasanah, 2023, hlm.30). Gambar model pengembangan AADIE disajikan pada gambar 3.1

Model pengembangan ini dipilih karena memberi peluang untuk melakukan evaluasi terhadap kegiatan pengembangan di setiap tahapannya karena model ADDIE memiliki struktur yang sistematis. Model pengembangan dengan ADDIE yang terdiri dari lima tahap memudahkan peneliti dalam membuat sebuah produk. Peneliti dapat mengevaluasi

kesalahan yang dilakukan pada setiap tahap sehingga dapat memberikan dampak positif pada hasil akhir produk yang dibuat.



Gambar 3.1 Siklus Model Pengembangan ADDIE

3.2.1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini peneliti melakukan studi pendahuluan dengan melakukan observasi kemudian peneliti melakukan analisis yaitu menganalisis kebutuhan siswa seperti kurikulum, analisis capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran serta analisis masalah. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada guru kelas V Sekolah Dasar di Kabupaten Bandung, peneliti mendapatkan sebuah data masalah yang peneliti jadikan latar belakang penelitian ini, yaitu terbatasnya penggunaan media pembelajaran khususnya pada pembelajaran IPAS yang masih menggunakan media konvensional atau hanya mengandalkan pada benda konkret yang tersedia di sekolah saja seperti torso, dll. Selain itu juga guru hanya berfokus pada buku paket saja yang menyebabkan peserta didik cepat bosan dan kurang memahami materi pada saat proses pembelajaran. Guru tersebut juga menyatakan bahwa selama proses pembelajaran IPAS jarang sekali mengaitkannya dengan keterampilan literasi sains. Dengan demikian akan sangat berpengaruh pada pengetahuan dan keterampilan peserta didik. Yang mana keterampilan literasi sains itu sangat penting dalam membantu peserta didik dalam menghadapi permasalahan di kehidupan sehari-

Raisa Rasifa Mahiroh, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA SISPENSIA UNTUK MENINGKATKAN LITERASI SAINS SISWA PADA MATERI SISTEM PENCERNAAN KELAS V SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

hari dan mengambil suatu tindakan dalam permasalahan tersebut. Setelah menganalisis kebutuhan siswa dengan studi literatur mendapatkan bahwa kemampuan literasi sains di Indonesia ini masih perlu ditingkatkan dan mengaitkannya dengan proses pembelajaran IPA.

Setelah menganalisis masalah, kemudian peneliti menganalisis kurikulum. Pada analisis kurikulum ini bertujuan untuk menentukan Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran serta mengetahui perangkat apa saja yang digunakan di SDN Soreang 01. Isi dari media yang akan dikembangkan merujuk pada Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran yang telah dianalisis. Hasil dari analisis tersebut maka peneliti memfokuskan Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran IPAS pada kelas V (Fase C) yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.1 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran IPAS Fase C Pada Media

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
Peserta didik melakukan simulasi dengan menggunakan gambar/bagan/alat/media sederhana tentang sistem organ tubuh manusia (sistem pernafasan/pencernaan/peredaran darah) yang berkaitan dengan cara menjaga kesehatan organ tubuhnya.	a. Menganalisis pengertian sistem pencernaan manusia.
	b. Menganalisis organ-organ pencernaan manusia beserta fungsinya.
	c. Menjelaskan gangguan pada sistem pencernaan manusia dalam kehidupan sehari-hari beserta penyebabnya.

Selain itu, peneliti melakukan analisis mengenai kebutuhan perangkat lunak yang dibutuhkan untuk pembuatan media *SISPENSIA*. Dari hasil analisis yang dilakukan, peneliti memperoleh data awal yang dapat dijadikan sebagai dasar untuk mengembangkan media *SISPENSIA*.

3.2.2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap selanjutnya yaitu tahap rancangan atau desain dari produk yang akan dikembangkan berdasarkan hasil analisis sebelumnya. Rancangan atau disebut dengan *storyboard* ini akan menghasilkan Garis Besar Program Media atau GBPM. Rancangan penelitian dari pengembangan media pembelajaran ini terdiri dari 1) Menentukan sasaran dari penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan literasi sains siswa yang diperuntukkan untuk anak sekolah

dasar dengan rentang usia 9-11 tahun, 2) Membuat rancangan produk media *SISPENSIA* berbasis *software construct 2* yang akan dikembangkan. 3) Memaparkan desain atau rancangan produk pengembangan dalam bentuk gambar atau bagan agar dapat mempermudah saat menilai atau membuatnya dan juga dapat digunakan sebagai pegangan (Sugiyono,2019). Kegiatan merancang ini dimulai dari menentukan format media yang akan digunakan, menyiapkan alat-alat yang dibutuhkan, kemudian menuliskan konsepnya terlebih dahulu baik itu isi kontennya serta konsep sajian media pembelajarannya, yang akan dicantumkan dalam naskah media. Selain itu juga menentukan aplikasi untuk mendesain konten media melalui aplikasi *Canva Design* dan *Google Chrome*. Rancangan yang dibuat pada tahap ini dijadikan sebagai acuan pada tahap pengembangan produk untuk menjadi produk sebenarnya atau dalam bentuk nyata.

3.2.3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Menurut Rayanto & Sugianti (dalam Ulfa, 2022, hlm. 42) mengemukakan bahwa pengembangan yang dimaksud pada tahap ini ialah mengembangkan produk sesuai dengan pengembangan yang akan dilakukan. Tahap ini dilakukan untuk mengembangkan rencana yang telah dirancang pada tahap sebelumnya menjadi sebuah produk yang sebenarnya. Kemudian, membuat dan mendesain media game edukasi dalam *software construct 2* sehingga menghasilkan produk yang siap diuji kelayakannya.

Setelah itu dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi serta praktisi pembelajaran. Validasi oleh para ahli dilakukan untuk memperoleh masukan atau informasi kualitatif untuk dapat memperbaiki kekurangan pada produk sebelum diuji cobakan kepada siswa.

3.2.4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi merupakan tahapan dimana produk yang telah dikembangkan tersebut digunakan atau diujicobakan. Produk penelitian yang telah dihasilkan harus teruji melalui beberapa tahapan ilmiah yakni uji validasi oleh para ahli dan uji coba terbatas sehingga validitas, kehasilgunaan dan keterandalan dapat diukur dan teruji menurut Rayanto & Sugianti (dalam Ulfa,

2022, hlm. 43). Setelah produk penelitian divalidasi oleh para ahli pada tahap sebelumnya, peneliti melakukan uji coba produk dengan melakukan uji coba terbatas pada siswa kelas V sebanyak 20 orang. Produk tersebut diimplementasikan juga kepada guru untuk mendapatkan tanggapan terhadap produk yang dikembangkan. Setelah diuji cobakan, peneliti melakukan analisis data untuk mengetahui dan mengukur tingkat keberhasilan media yang dikembangkan.

3.2.5. Tahap evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi merupakan tahapan terakhir dalam sebuah penelitian dan pengembangan. Tahap ini dilakukan untuk melihat kualitas dan hasil dari pengembangan produk media pembelajaran yang telah dibuat melalui analisis data. Data yang dianalisis ini berupa *SWOT* terhadap media yang dikembangkan dan menganalisis hasil pengukuran tingkat keterampilan literasi sains siswa pada materi sistem pencernaan manusia. Selanjutnya hasil tersebut akan dievaluasi untuk mengetahui seberapa jauh hasil yang didapat dalam mengembangkan media *SISPENSIA* tersebut.

3.3. Partisipan Penelitian

Partisipan dalam penelitian ini merupakan subjek yang dijadikan sumber data dalam penelitian. Partisipan dalam penelitian ini meliputi para ahli yang terdiri dari ahli media, ahli materi. Para ahli dalam penelitian ini merupakan dosen aktif dari Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia. Serta partisipan pengguna dari produk meliputi siswa kelas V Sekolah Dasar dan juga guru. Peneliti mengambil sampel 20 siswa untuk mengikuti proses pembelajaran. Pada penelitian ini, partisipan merupakan pengguna yang memberi respon pada penilaian terhadap produk yang dikembangkan.

3.4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada pelaksanaan penelitian ini yaitu teknik triangulasi. Di mana data-data penelitian dikumpulkan dari berbagai instrumen penelitian. Instrumen-instrumen penelitian yang

digunakan adalah berupa observasi, wawancara, angket (angket lembar validasi ahli) dan tes yang meliputi *pretest* dan *posttest*.

3.4.1. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengetahui perilaku dari apa yang akan diteliti langsung dilapangan. Observasi ini dilakukan dengan melakukan pengamatan bebas, mencatat apa yang menarik, dan mencatat kesimpulan. Dalam penelitian ini observasi digunakan untuk mengumpulkan data berupa kegiatan siswa dan juga guru selama proses pembelajaran.

3.4.2. Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dengan jumlah responden yang sedikit atau kecil menurut Sugiyono (dalam Hanifah, 2022, hlm.25). Dalam penelitian ini wawancara dilakukan pada guru wali kelas V. Adapun wawancara yang dilakukan adalah untuk memperoleh respon berkaitan dengan media yang dikembangkan dan pengetahuan siswa terhadap materi sistem pencernaan

3.4.3. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan tertulis untuk menjawab secara tertulis pula oleh responden (Sugiyono,2019, hlm. 142). Angket yang digunakan dalam penelitian ini ialah angket tertutup dan menyediakan beberapa kemungkinan jawaban, selain itu ada pula angket yang digunakan peneliti pada penelitian ini yang ditujukan untuk memperoleh data validasi dari para ahli

3.4.4. Tes

Tes merupakan kumpulan pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur kemampuan, keterampilan atau bakat yang dimiliki oleh individu tau kelompok. Menurut Sutedi (dalam Annisa, 2014) tes ialah alat ukur yang biasanya digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik setelah selesai mencapai satuan program pengajaran tertentu. Dalam penelitian ini, tes dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Prosedur pemberian tes dilakukan pada saat awal sebelum proses

pembelajaran (*pretest*) dan setelah proses pembelajaran (*posttest*). Tes awal dilaksanakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa tentang materi sistem pencernaan manusia sedangkan tes akhir dilaksanakan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah belajar dengan media *SISPENSIA*. Bentuk tes yang akan diberikan adalah pilihan ganda sebanyak 15 soal.

3.5. Instrumen Penelitian

Terdapat beberapa instrumen yang mendukung jalannya penelitian. Instrumen yang ditetapkan pada penelitian ini diharapkan dapat melengkapi data yang dibutuhkan peneliti. Menurut Sugiyono (2019, hlm.102) mengemukakan bahwa pengumpulan data dapat dilakukan dengan pengamatan atau observasi, wawancara, angket dan juga tes. Berikut ini beberapa instrument penelitian yang digunakan dalam penelitian ini:

3.5.1. Wawancara

Wawancara dilakukan pada guru wali kelas untuk mengetahui pendapat mengenai media pembelajaran.

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Wawancara Guru Wali Kelas

No	Indikator	Jumlah Butir	No. Butir
1.	Permasalahan siswa kelas V pada saat pembelajaran IPAS	3	1,2,3
2.	Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran IPAS	4	4,5,6,7
3.	Kebutuhan pengembangan media game edukasi pada materi sistem pencernaan manusia	3	8,9,10

3.5.2. Validasi Ahli

Angket diberikan kepada validator untuk mendapatkan data karakteristik media pembelajaran berupa game edukasi yang dibuat ini melalui penilaian berupa komentar, saran ataupun masukan terhadap produk yang dikembangkan. Adapun kisi-kisi angket yang digunakan untuk memvalidasi media game edukasi berbasis *software construct 2* yang telah dibuat oleh peneliti.

1) Validasi Ahli Media

Angket ini diisi oleh ahli media yang digunakan untuk mengetahui kelayakan terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Aspek penilaian dalam angket ahli media dituangkan pada tabel 3.3

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Validasi Ahli Media

Aspek	Indikator Penilaian	Jumlah Butir	No. Butir
Rekayasa Perangkat Lunak	Keefektifan dan efisien penggunaan media	2	1,2
	Realibilitas media	2	3,4
	Kompabilitas media	3	5,6,7
	Kelengkapan dalam dokumentasi Penggunaan media	2	8,9
Komunikasi secara visual	Penggunaan media	1	10
	Kreatif dan inovatif	1	11
	Audio	3	12,13,14
	Visual	3	15,16
	Animasi	2	17,18
Kebahasaan	Tombol/button	2	19,20
	Prosedur penggunaan	1	21
	Kesesuaian bahasa	1	22
	Ketepatan islitah	1	23
Fungsi dan manfaat bagi siswa	Pemahaman yang mudah	1	24
	Menarik minat siswa	1	25
	Mendorong siswa melakukan kegiatan pembelajaran	1	26
	Memotivasi siswa untuk mandiri	1	27
	Membantu memahami materi	2	28

2) Validasi Ahli Materi

Angket ini diperuntukkan untuk ahli materi yang digunakan untuk mengetahui kualitas materi dari produk media pembelajaran game edukasi yang sudah dikembangkan oleh peneliti.

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator Penilaian	Jumlah Butir	No Butir
Materi	Kejelasan tujuan pembelajaran	1	1
	Keterkaitan tujuan dengan KD	1	2
	Kesesuaian materi dengan tujuan	1	3
	Aktualitas materi	1	4
	Kedalaman materi	2	5,6
	Sistematis	3	7,8,9
	Kebenaran isi materi	3	10,11,12

Latihan	Kejelasan rumusan soal latihan dengan materi	1	13
	Kelengkapan soal latihan	2	14,15
	Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran yang telah dirancang	1	16
Kebahasaan	Bahasa yang komunikatif	1	17
	Ketepatan istilah yang digunakan	1	18
	Kesesuaian dengan KBBI	1	19
	Keefektifan bahasa	2	20,21
Kegunaan	Dapat menjadikan siswa aktif dan kreatif	1	22
	Dapat memotivasi siswa	1	23,34
	Mengetahui kelebihan dan kelemahan siswa	1	26

3) Validasi Ahli Pembelajaran

Angket ini diperuntukkan untuk ahli pembelajaran yang digunakan untuk mengetahui kualitas dari produk media pembelajaran game edukasi yang sudah dikembangkan oleh peneliti.

Tabel 3.5 Kisi-kisi validasi ahli pembelajaran

Sub Aspek	Indikator Penilaian	Jumlah Butir	No Butir
Aspek Media			
Software	Keefektifan dan efisien penggunaan media	2	1,2
	Realibilitas media	3	3,4,5
	Kompabilitas media	2	6,7
	Kelengkapan dalam dokumentasi	1	8
	Penggunaan media	2	9,10
	Komunikatif	1	11
Komunikasi secara visual	Kreatif dan inovatif	1	12
	Audio	3	13,14,15
	Visual	3	16,17,18
	Animasi	2	19,20,21
	Tombol/button	2	22,23
Kebahasaan	Prosedur penggunaan	1	24

	Ketepatan istilah	1	25
	Penggunaan bahasa yang komunikatif	1	26
Aspek Materi			
Isi/Materi	Kejelasan tujuan pembelajaran	1	27
	Keterkaitan tujuan dengan CP	1	28
	Kesesuaian materi dengan tujuan	1	29
	Aktualitas materi	1	30
	Kedalaman materi	4	31,32,37,38
	Sistematis	4	33,34,35,36
	Latihan	Kejelasan rumusan soal latihan dengan materi	2
Kelengkapan soal latihan		2	41,42
Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi		1	43
Keterlaksanaan	Pemberian motivasi belajar	2	44,45
	Interaktivitas	2	46,47

3.5.3. Tes

Pedoman tes ini berisi mengenai beberapa soal dengan tipe pilihan ganda (PG). Pertanyaan yang dibuat berdasarkan indikator-indikator literasi sains yaitu konten sains, proses sains, dan konteks sains.

Tabel 3.6 Kisi-Kisi Soal Literasi Sains

Aspek	Indikator	Bentuk Soal
Konten sains	Pengetahuan konten	Pilihan Ganda
	Pengetahuan prosedural	Pilihan Ganda
	Pengetahuan epistemik	Pilihan Ganda
Kompetensi sains	Menjelaskan fenomena ilmiah	Pilihan Ganda
	Mengevaluasi dan merancang penelitian ilmiah	Pilihan Ganda
	Menggunakan bukti ilmiah	Pilihan Ganda
Konteks sains	Mengaplikasikan sains	Pilihan Ganda

3.6. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah proses pengumpulan data yang sistematis untuk membantu peneliti dalam mencapai kesimpulan. Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif dan kuantitatif.

3.6.1. Analisis Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh melalui *work log* dan pedoman wawancara. Data dari *work log* dan pedoman wawancara kemudian dianalisis untuk menggambarkan proses pengembangan media *SISPENSIA* oleh peneliti. Melalui tiga tahapan menurut Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2011, hlm. 338) yaitu:

1. Reduksi data, menyeleksi dan memfokuskan data yang dikumpulkan dari setiap tahap pengembangan media. Dalam hal ini yang peneliti lakukan ialah hasil dari observasi, dan wawancara.
2. Penyajian data, data dari setiap pengembangan media yang telah direduksi kemudian diterjemahkan dalam bentuk teks naratif. Bentuk data yang disajikan dapat berupa berbagai jenis matrik, grafik, jaringan, bagan, uraian singkat, chart atau tabel.
3. Penarikan kesimpulan, setelah data tersaji, kemudian dilakukan penyimpulan sehingga hasil dari kesimpulan tersebut diharapkan bisa menjawab rumusan masalah penelitian (Sugiyono, 2019, hlm. 329).

3.6.2. Analisis Data Kuantitatif

Peneliti menggunakan analisis data kuantitatif untuk mengolah data yang dihasilkan oleh angket validasi ahli dan kelayakan media yang dikembangkan peneliti, serta mengolah data *pretest* dan *posttest* kemampuan literasi sains agar keefektifan media dan peningkatan literasi sains siswa dapat diketahui.

a. Analisis Kelayakan Produk

Analisis kelayakan produk divalidasi oleh peneliti dengan menggunakan data angket terhadap ahli materi dan ahli media. Analisis kelayakan produk ini memiliki skor maksimal pada setiap pertanyaan dalam kuesioner yang diperoleh dari skala likert. Sugiyono, (2013, hlm.136) menjelaskan bahwa skala Likert mengukur sikap, pandangan, dan

persepsi seseorang atau kelompok tentang fenomena tertentu. Skala Likert yang digunakan memiliki lima kategori yang masing-masing memiliki skor tersendiri. Dibawah ini adalah tabel penilaian skala likert.

Dari tabel 3.7 selanjutnya peneliti menghitung presentase dari lembar validasi yaitu angket diketahui dengan menggunakan rumus menurut Arikunto (dalam Hartono & Pramukantoro, 2013, hlm. 656)

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

Keterangan:

P : Presentase kelayakan

$\sum x$: Jumlah skor jawaban yang diperoleh

$\sum x_i$: Jumlah skor maksimal

Tabel 3.7 Kategori Penilaian Skala Likert (Validasi Ahli)

No	Skor	Keterangan
1.	5	Sangat Baik
2.	4	Baik
3.	3	Cukup Baik
4.	2	Kurang Baik
5.	1	Tidak Baik

(Sugiyono, 2019)

Setelah menghitung tampilan lembar validasi menggunakan rumus di atas, diperoleh skor yang menggambarkan kualitas media. hasil presentasi dapat dikategorikan sebagai berikut berdasarkan Arikunto (dalam Zulfiana, 2022, hlm.41).

Tabel 3.8 Kategori Penilaian Kelayakan Media

No	Presentase	Kategori
1.	81%-100%	Sangat Layak
2.	61%-80%	Layak
3.	41%-60%	Cukup Layak
4.	21%-40%	Kurang Layak
5.	0%-20%	Tidak Layak

b. Analisis Efektivitas Penggunaan Produk

Pada saat menganalisis keefektifan penggunaan produk peneliti menggunakan data hasil *pretest* dan *posttest*. *Pretest* dan *posttest* adalah 15 pertanyaan, jenis pilihan ganda. Skor setiap siswa ditentukan dengan menghitung jumlah jawaban yang benar. Skor yang diperoleh kemudian dikonversi menjadi nilai dengan ketentuan sebagai berikut:

$$\text{Nilai Siswa} = \frac{\text{Skor Siswa}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Setelah diperoleh nilai siswa, untuk menghitung pengkategorian efektivitas media *SISPENSIA* pada materi Sistem Pencernaan Manusia untuk peningkatan literasi sains pada siswa dapat dilakukan dengan uji *N-gain*. Uji *N-gain* dapat dilakukan dengan menggunakan rumus uji *N-gain* dalam Meltzer (2002, hlm.7) sebagai berikut:

$$N - gain = \frac{\text{Skor Posttes} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

Adapun beberapa kategori dari *N-gain* sebagai berikut:

Tabel 3.9 Kategori *N-gain*

Nilai <i>N-gain</i>	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah