

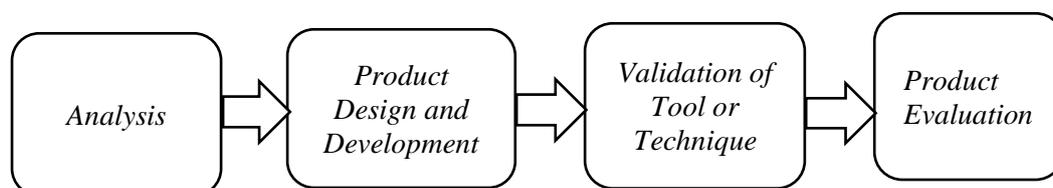
BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode desain dan pengembangan atau *Design & Developmet* (D&D) yang bertujuan untuk menciptakan dan mengembangkan produk atau alat tertentu baik untuk kepentingan bidang pendidikan maupun non pendidikan yang kemudian melakukan pengujian mengenai efektivitas produk tersebut. Sejalan dengan pengertian Richey dan Klein (2007, hlm. 14) bahwasannya model D&D ini merupakan studi yang sistematis terhadap proses desain, pengembangan, dan evaluasi yang bertujuan untuk menetapkan data empiris dalam penciptaan produk dan alat intruksional dan non intruksional serta model baru atau yang disempurnakan.

Terdapat dua kategori dalam metode D&D ini, sesuai dengan yang diungkapkan oleh Richey dan Klein (2007) yaitu (1) *Product and tool research*, dan (2) *Model research*. Pada setiap model penelitian pengembangan menurut Richey & Klein terbagi kedalam tiga tipe. Untuk model *product and tool research* yaitu tipe *comprehensive design & development project, phases of design & development*, dan *tool development & use*, untuk model *research* yaitu tipe model *development*, model *validation*, dan model *use*. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan Langkah-langkah penelitian pengembangan model *product & tool research* dengan tipe *tool development & use* dikarenakan pada penelitian ini peneliti melakukan pengembangan alat berupa media pembelajaran *audiovisual* berbentuk animasi untuk menguji kelayakan dari media tersebut.

3.2 Prosedur Penelitian



Gambar 3.1 Prosedur Penelitian Richey & Klein

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

1. *Analysis*

Tahap ini merupakan tahap awal penelitian dalam tipe penelitian *product and tool research*. Tahap analisis kebutuhan ini berisi analisis awal, analisis kurikulum, analisis siswa, dan analisis ketersediaan fasilitas pendukung. Tujuannya adalah untuk memetakan permasalahan dasar yang menjadi kendala dalam proses pembelajaran dan menentukan media yang sesuai proses pembelajarannya.

2. *Product Design and Development*

Tahapan *product design and development* dalam tipe penelitian *product and tool research* ini berisi kegiatan perancangan produk, *pengembangan* produk, pengujian produk, serta revisi produk. Produk yang akan dibuat disesuaikan dengan materi dan kebutuhan siswa sebagai pengguna media pembelajaran. Tujuannya yaitu untuk memastikan produk 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* ini merupakan penetapan kriteria evaluasi, pengumpulan data evaluasi, analisis data evaluasi, identifikasi kelemahan dan kelebihan produk, penerapan perbaikan atau pengembangan produk, dan validasi produk.

4. *Product Evaluation*

Pada tahap *product evaluation* ini meliputi penetapan kriteria evaluasi, pengumpulan data evaluasi, analisis data evaluasi, identifikasi kelemahan dan kelebihan produk, dan validasi produk. Tujuannya untuk memastikan produk yang dikembangkan memenuhi kriteria evaluasi dan dapat memenuhi kebutuhan pengguna dengan baik serta memenuhi standar kualitas yang telah ditetapkan.

3.3 Partisipan Penelitian

Subjek penelitian yang dikaji pada penelitian pengembangan media *audiovisual* animasi berbasis proses menulis ini adalah guru dan siswa SDN 5 Purwawinangun sebagai pengguna produk yang dikembangkan. Adapun partisipan yang terlibat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Ahli materi dan bahasa yang merupakan dosen pengampu mata kuliah Bahasa Indonesia program studi PGSD yang akan memeriksa terkait relevansi konsep dalam materi yang dikembangkan.
- b. Ahli media merupakan dosen yang memahami atau pengampu mata kuliah Desain Pembelajaran Digital dan media pembelajaran di program studi PGSD Kampus UPI di Cibiru berjumlah satu orang yang akan menilai desai dari media *audiovisual* animasi.
- c. Guru dan partisipan yaitu guru kelas IV SDN 5 Purwawinangun yang berjumlah satu orang bertujuan untuk melihat tanggapan atau respons dari penggunaan media *audiovisual* animasi berbasis proses menulis.
- d. Siswa kelas IV SDN 5 Purwawinangun untuk melihat tanggapan atau respons dari penggunaan media *audiovisual* animasi berbasis proses menulis.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan wawancara, angket dan observasi. Berikut merupakan jabaran dari teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan media *audiovisual* animasi ini:

1. Wawancara

Wawancara merupakan interaksi antara beberapa individu dengan tujuan untuk mendapatkan pengetahuan, sudut pandang, atau pemahaman lebih lanjut mengenai suatu topik atau isu melalui proses komunikasi. Menurut Sugiyono (dalam Wijoyo, 2020, hlm. 398) wawancara adalah pertemuan di mana beberapa individu berinteraksi untuk saling bertukar informasi dan gagasan melalui sesi tanya jawab. Melalui proses ini, pemahaman tentang suatu topik tertentu dapat terbentuk dan disampaikan.

Selain itu, menurut Moleong (dalam Pentury, 2017, hlm. 268), wawancara juga dapat didefinisikan sebagai bentuk percakapan antara dua pihak, di mana satu pihak berperan sebagai pewawancara yang mengajukan pertanyaan, sementara pihak lainnya adalah terwawancara yang memberikan respons atau jawaban terhadap pertanyaan tersebut. Dengan itu, wawancara adalah suatu bentuk percakapan antara dua belah pihak dengan tujuan tertentu.

Dalam penelitian ini, wawancara digunakan untuk mengetahui kondisi pembelajaran dan kebutuhan media pembelajaran pada guru dan peserta didik di SDN 5 Purwawinangun. Selain itu, wawancara juga digunakan untuk mengetahui respons guru dan peserta didik setelah melaksanakan pembelajaran yang menggunakan media *audiovisual* animasi berbasis proses menulis.

2. Angket

Angket adalah alat penelitian berupa pertanyaan atau pernyataan yang bertujuan mengumpulkan data dari responden. Menurut Sugiyono dalam (dalam Islamiati, dkk. (2019, hlm. 56) kuesioner adalah suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden. Selain itu, menurut Lestari dan Yudhanegara (dalam Pendi, 2018, hlm. 6) angket merupakan alat pengumpulan data yang tidak melibatkan tes langsung, terdiri dari kumpulan pertanyaan yang harus direspons oleh subjek penelitian. Dengan itu, penggunaan angket bertujuan untuk memenuhi kebutuhan pengumpulan data secara holistik. Angket berperan dalam menghimpun informasi yang komprehensif dan melengkapi pemahaman tentang subjek penelitian, sehingga tidak ada aspek penting yang terlewatkan atau terabaikan,

Dalam penelitian ini, angket digunakan untuk menilai kelayakan produk untuk dijadikan media pembelajaran pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD, penilaian tersebut dilakukan ahli materi, ahli media dan ahli bahasa serta untuk mengetahui respons guru dan peserta didik setelah melaksanakan pembelajaran yang menggunakan media

audiovisual animasi berbasis proses menulis.

3. Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data yang melibatkan pengamatan langsung terhadap objek atau kejadian tertentu, dengan maksud untuk mendapatkan data yang akurat dalam jangka waktu yang singkat. Menurut Sugiyono (dalam Hakim & Saragih, 2019, hlm. 6), observasi sebagai teknik pengumpulan data, memiliki atribut yang spesifik jika dibandingkan dengan teknik lain seperti wawancara dan kuesioner. Sementara itu, wawancara dan kuesioner selalu melibatkan komunikasi dengan individu, observasi tidak hanya terbatas pada manusia, tetapi juga mencakup pengamatan objek alam lainnya.

Observasi juga dapat dikatakan sebagai proses mencatat suatu fenomena atau peristiwa dengan menggunakan alat atau instrumen tertentu untuk merekam dan mencatatnya secara ilmiah (Syamsudin, 2015, hlm. 404).

Dalam penelitian ini, observasi dilakukan untuk mengetahui dan mengamati proses pembelajaran yang berlangsung di sekolah, mengamati keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran, dan mengetahui evaluasi dari proses pembelajaran yang berlangsung. Hal tersebut menjadi data peneliti untuk mengembangkan *audiovisual* animasi yang sesuai dengan kebutuhan dan kondisi peserta didik.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat ukur yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan suatu data, instrumen penelitian digunakan oleh peneliti untuk memudahkan peneliti dalam mengumpulkan data sehingga hasil akhirnya dapat lebih baik (Islamiati et al., 2019). Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket dan wawancara. Angket merupakan instrumen penelitian yang berisi serangkaian pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab oleh responden, sedangkan wawancara merupakan percakapan yang dilaksanakan secara tatap muka dengan tujuan mendapatkan informasi dari lawan bicara. Dalam penelitian pengembangan *audiovisual* animasi berbasis proses menulis ini, digunakan instrumen penelitian sebagai berikut:

3.5.1 Lembar Instrumen Wawancara

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Analisis Kebutuhan Media

| Aspek | Indikator | Jumlah Pertanyaan |
|-------|---------------------------------|-------------------|
| Guru | Proses pembelajaran | 1 |
| | Strategi pembelajaran | 3 |
| | Penggunaan media pembelajaran | 3 |
| | Kriteria media pembelajaran | 1 |
| | Karakteristik peserta didik | 1 |
| | Pengembangan media pembelajaran | 3 |
| | Jumlah | 12 |

(Sumber: Melviany, 2022; dengan penyesuaian)

Tabel 3.2 Daftar Pertanyaan Wawancara Analisis Kebutuhan Media

| No | Daftar Pertanyaan Wawancara |
|-----|---|
| 1. | Bagaimana proses pembelajaran berlangsung pada pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah ini? |
| 2. | Strategi apa yang biasa bapak/ibu guru lakukan dalam membelajarkan Bahasa Indonesia, khususnya materi menulis? |
| 3. | Apakah ada kesulitan dalam menyampaikan pembelajaran? Jika Ya, apa yang menyebabkan bapak/ibu guru sulit dalam menyampaikan materi? |
| 4. | Bagaimana cara menyampaikan materi menulis kepada siswa agar lebih mudah dipahami dan menyenangkan? |
| 5. | Apa saja media pembelajaran yang pernah digunakan dalam pembelajaran? |
| 6. | Apakah bapak/ibu guru pernah mengajarkan materi Bahasa Indonesia menggunakan media digital? |
| 7. | Kriteria media pembelajaran seperti apa yang layak digunakan oleh siswa kelas IV? |
| 8. | Bagaimana karakteristik siswa kelas IV SD |
| 9. | Menurut bapak/ibu, apakah dengan adanya media pembelajaran <i>audiovisual</i> animasi berbasis proses menulis dapat membantu proses pembelajaran? |
| 10. | Apakah media <i>audiovisual</i> animasi berbasis proses menulis sangat dibutuhkan khususnya pada kondisi pembelajaran saat ini? |

(Sumber: Melviany, 2022; dengan penyesuaian)

3.5.2 Lembar Angket Validasi Media

Lembar angket validasi media akan diisi oleh ahli media dengan tujuan untuk mengevaluasi kelayakan media pembelajaran yang telah dibuat, termasuk dalam hal kualitas tampilan, desain, kegunaan, dan unsur lainnya.

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media

| Aspek | Indikator | Komponen yang Dinilai | Jumlah |
|---------------------------------|-------------|---|--------|
| Kualitas Teknis | Kebergunaan | Membantu guru menyampaik-kan materi Ajar | 1 |
| | | Membantu pemahaman Siswa | 1 |
| | | Media mudah digunakan kapan dan dimana saja | 1 |
| | | Mampu mengembangkan minat belajar siswa | 1 |
| Kualitas Desain | Keterbacaan | Huruf dapat dibaca dengan jelas | 1 |
| | | Ukuran huruf sesuai | 1 |
| | | Komposisi warna huruf | 1 |
| Kualitas tampilan atau tayangan | | Daya tarik opening dan kesesuaian <i>background</i> | 1 |
| | | Kesesuaian gambar dengan materi | 1 |
| | | Ketepatan pemilihan Animasi | 1 |
| | | Kesesuaian gambar animasi dengan aslinya | 1 |
| Kualitas Pengelolaan Program | | Ketepatan pemilihan audio atau music | 1 |
| | | Durasi video | 1 |
| | | Kesesuaian tata letak | 1 |
| | | Kecepatan animasi | 1 |
| Jumlah | | | 15 |

(Sumber: Muthmainnah, 2021 dengan modifikasi)

3.5.3 Lembar Angket Validasi Materi

Lembar angket validasi materi diisi oleh ahli materi untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang sudah dikembangkan dari segi cakupan materi, kesesuaian materi dan sebagainya.

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

| Aspek | Indikator | Komponen yang Dinilai | Jumlah |
|---|-------------------------|---|------------------------------------|
| Isi Materi | Ketepatan Materi | Kesesuaian dengan KD | 1 |
| | | Topik dalam video animasi selaras dengan materi | 1 |
| | | Kesesuaian isi media dengan kebutuhan peserta didik | 1 |
| | | Urutan penyajian Materi | 1 |
| | Kelengkapan Materi | Penjelasan materi | 1 |
| | | Teks Fiksi | 1 |
| | | Keakuratan data dan Fakta | 1 |
| | Kesesuaian dengan Siswa | Sesuai dengan karakteristik siswa | 1 |
| | | Mampu menarik minat dan perhatian siswa | 1 |
| | Aspek Pembelajaran | Memberi Bantuan Belajar | Dapat membantu siswa dalam belajar |
| Memberi motivasi belajar kepada siswa | | | 1 |
| Dapat memberi dampak baik terhadap siswa | | | 1 |
| Memudahkan dan membantu guru dalam Pembelajaran | | | 1 |
| Jumlah | | | 13 |

(Sumber: Melvianny, 2022; dengan penyesuaian)

3.5.4 Lembar Angket Validasi Bahasa

Lembar angket validasi Bahasa diisi oleh ahli Bahasa untuk menilai kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan dari segi penggunaan Bahasa.

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa

| Aspek | Indikator | Nomor Butir |
|------------|--|-------------|
| Penggunaan | Penggunaan kalimat efektif. | 1 |
| Kebahasaan | Bahasa bersahabat atau komunikatif. | 2 |
| | Kalimat instruksi dapat dipahami. | 3 |
| | Kalimat yang digunakan sederhana. | 4 |
| | Kalimat yang digunakan mudah dipahami siswa. | 5 |
| | Diksi/pilihan kata tepat penggunaannya. | 6 |
| | Bahasa sesuai dengan siswa kelas IV SD. | 7 |
| | Penulisan sesuai dengan kaidah bahasa. | 8 |
| | Ketepatan tata bahasa. | 9 |
| | Ketetapan ejaan dan penulisan. | 10 |

(Sumber: Melviany, 2022; dengan penyesuaian)

3.5.5 Lembar Angket Responss Guru

Lembar angket respons guru akan diisi oleh guru kelas IV di mana pengembangan media dan materi sedang dilakukan. Angket ini digunakan untuk mengevaluasi tanggapan dan penilaian guru terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Tabel 3.6 Angket Respons Guru

| No. | Aspek | Indikator | Pertanyaan |
|-----|----------------------------|---------------------------------|--|
| 1. | Kualitas Materi dan Tujuan | Ketepatan | <ol style="list-style-type: none"> 1. Ketepatan materi dengan Kompetensi Inti (KI). 2. Keselarasan materi dengan Kompetensi Dasar (KD). 3. Kesesuaian materi dengan kurikulum yang berlaku di sekolah dasar tersebut. 4. Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa sekolah dasar kelas 4. |
| | | Kelengkapan | <ol style="list-style-type: none"> 1. Penjelasan materi yang dilengkapi dengan gambar dan tulisan. 2. Kelengkapan materi. |
| | | Minat dan Perhatian | <ol style="list-style-type: none"> 1. Menarik perhatian siswa dalam pembelajaran. 2. Keaktifan siswa dalam pembelajaran. 3. Kesesuaian dengan lingkungan belajar siswa. |
| | | Kesesuaian dengan Situasi Siswa | <ol style="list-style-type: none"> 1. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. |
| 2. | Kualitas Pembelajaran | Kesempatan | <ol style="list-style-type: none"> 1. Memberikan kesempatan belajar kepada siswa. 2. Memberikan bantuan belajar dalam memahami materi kepada siswa. 3. Dapat memahami materi melalui penggunaan media pembelajaran. |
| | | Dampak Bagi Gurudan Siswa | <ol style="list-style-type: none"> 1. Memberikan kemudahan dalam 2. Memahami materi kepada siswa. 3. Memberikan dampak keberhasilan belajar kepada siswa. 4. Memberikan kemudahan kepada guru dalam proses pemberian materi. |

| | | | |
|----|-----------------|----------------------------|---|
| 3. | Kualitas Teknis | Keterbacaan | <ol style="list-style-type: none"> 1. Teks atau tulisan dapat terbaca dengan jelas. 2. Bahasa yang digunakan pada media sesuai dengan kaidah. 3. Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswakesel 4 sekolah dasar. 4. Komposisi penggunaan warna huruf. |
| | | Kemudahan dalam Penggunaan | <ol style="list-style-type: none"> 1. Penggunaan media pembelajaran yang mudah diterapkan dan dipahami oleh siswa. |
| | | Kualitas Tampilan | <ol style="list-style-type: none"> 1. Konsistensi tampilan media pembelajaran. 2. Kemudahan memahami materi. 3. Kejelasan gambar yang ditampilkan. 4. Keterangan pada setiap gambar. 5. Penggunaan warna yang menarik dan konsisten. |

Sumber: Walker & Hess (Riwanto dan Wulandari 2018, hlm 15) dengan modifikasi

3.5.6 Pedoman Wawancara Guru

Tabel 3.7 Pedoman Wawancara Guru

| Aspek | Indikator | Jumlah Pertanyaan |
|--------|--------------------------------|-------------------|
| Guru | Kebergunaan media pembelajaran | 1 |
| | Ketepatan dan kelengkapan | 2 |
| | Minat/perhatian | 2 |
| | Kualitas media | 4 |
| | Karakteristik peserta didik | 1 |
| Jumlah | | 10 |

(Sumber: Melviany, 2022; dengan penyesuaian)

Tabel 3.8 Daftar Pertanyaan Wawancara Guru

| No. | Daftar Pertanyaan Wawancara |
|-----|---|
| 1. | Apakah Bapak menyukai media <i>audiovisual</i> animasi berbasis proses menulis ini? |
| 2. | Apakah media <i>audiovisual</i> animasi berbasis proses menulis ini menarik? |
| 3. | Apakah materi/cerita yang disajikan tercakup dalam kurikulum? |
| 4. | Apakah media <i>audiovisual</i> animasi berbasis proses menulis ini dapat membantu siswa dalam memahami materi? |
| 5. | Apakah media <i>audiovisual</i> animasi berbasis proses menulis ini dapat membuat siswa lebih semangat dalam belajar? |
| 6. | Apakah media <i>audiovisual</i> animasi berbasis proses menulis ini cocok diterapkan untuk anak sekolah dasar khususnya kelas IV? |
| 7. | Apakah ada saran perbaikan untuk media <i>audiovisual</i> animasi berbasis proses menulis ini? |
| 8. | Apakah bapak merasa kesulitan memahami teks yang terdapat pada media <i>audiovisual</i> animasi berbasis proses menulis? |
| 9. | Selain dalam meningkatkan keterampilan menulis, apakah media <i>audiovisual</i> animasi berbasis proses menulis ini dapat menumbuhkan nilai-nilai budaya pada diri siswa? |
| 10. | Bagaimana kesan dalam menggunakan media <i>audiovisual</i> animasi berbasis proses menulis saat pembelajaran? |

(Sumber: Melviany, 2022; dengan penyesuaian)

3.5.7 Lembar Angket Respons Siswa

Lembar angket respons siswa akan diisi oleh siswa kelas IV dan bertujuan untuk mengevaluasi tanggapan dan penilaian siswa terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Tabel 3.9 Angket Respons Siswa

| Aspek | Komponen yang Dinilai | Jumlah |
|------------|--|--------|
| Isi/Materi | Kejelasan penyampaian materi/cerita | 1 |
| | Kemudahan memahami materi/cerita | 1 |
| | Bahasa yang digunakan mudah dipahami | 1 |
| | Membantu dalam belajar | 1 |
| Media | Kemenarikan media <i>audiovisual</i> animasi | 1 |
| | Keterbacaan tulisan dalam <i>audiovisual</i> animasi | 1 |

| | | |
|-------|--|----|
| | Kemudahan memahami makna kata/kalimat dalam media <i>audiovisual</i> animasi | 1 |
| | Suara atau musiknya menarik | 1 |
| | Ilustrasi/gambar menarik | 1 |
| | Memotivasi siswa terhadap proses pembelajaran | |
| Total | | 10 |

Sumber: Walker & Hess (Riwanto dan Wulandari 2018, hlm 15) dengan modifikasi

3.5.8 Pedoman Wawancara Siswa

Tabel 3.10 Pedoman Wawancara Siswa

| Aspek | Indikator | Jumlah Pertanyaan |
|--------|--------------------------------|-------------------|
| Siswa | Penggunaan media pembelajaran | 1 |
| | Minat/perhatian | 5 |
| | Kebergunaan media pembelajaran | 4 |
| Jumlah | | 10 |

(Sumber: Melviany, 2022; dengan penyesuaian)

Tabel 3.11 Daftar Pertanyaan Wawancara Siswa

| No | Daftar Pertanyaan Wawancara |
|----|---|
| 1. | Pernahkah kamu belajar menggunakan media pembelajaran berbasis digital? |
| 2. | Apakah kamu menyukai media <i>audiovisual</i> animasi berbasis proses menulis ini? |
| 3. | Apakah kamu memahami materi yang disampaikan? |
| 4. | Apakah media <i>audiovisual</i> animasi berbasis proses menulis ini memudahkan kamu dalam memahami materi? |
| 5. | Apakah kamu senang belajar dengan menggunakan media <i>audiovisual</i> animasi berbasis proses menulis ini? |
| 6. | Apakah media <i>audiovisual</i> animasi berbasis proses menulis ini membuatmu lebih semangat dalam belajar? |
| 7. | Apakah terdapat kesulitan ketika memahami teks yang ada dalam media <i>Audiovisual</i> animasi berbasis proses menulis? |
| 8. | Apakah kamu merasa kesulitan ketika mengakses media <i>audiovisual</i> animasi berbasis proses menulis di Youtube? |
| 9. | Apa yang kamu dapatkan setelah menggunakan media <i>audiovisual</i> animasi berbasis proses menulis tersebut? |

| | |
|-----|---|
| 10. | Bagaimana kesan dalam menggunakan media <i>audiovisual</i> animasi berbasis proses menulis saat pembelajaran? |
|-----|---|

(Sumber: Melviany, 2022; dengan penyesuaian)

3.6 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, di mana semua saran, tanggapan, dan masukan yang diperoleh dari lembar instrumen sebelumnya akan dideskripsikan menggunakan statistika deskriptif dengan persentase. Data yang dianalisis meliputi hasil uji kelayakan dari ahli media, ahli materi, ahli Bahasa, guru, dan siswa. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1) Data Analisis

Hasil dari wawancara ini berupa deskripsi guna memenuhi tahapan analisis dan perancangan dalam penelitian.

2) Data Penilaian Kualitas dari Validator Ahli serta Respons Guru dan Siswa

a) Data kualitatif berupa nilai kategori yaitu SB (Sangat Baik), B (Baik), K(Kurang), dan SK (Sangat Kurang).

b) Data kuantitatif berupa skor penilaian yaitu SB = 4, B = 3, K = 2 dan SK = 1.

Data yang digunakan dalam penelitian ini diperoleh dari hasil wawancara dengan guru serta angket yang diberikan kepada guru, validator ahli, dan penggunamedia pembelajaran. Angket yang diberikan, sebelumnya telah disusun menggunakan panduan penskoran skala likert dengan skala 1-4. Budiaji (2013, hlm. 128) mengemukakan Skala Likert merupakan salah satu skala pengukuran yang paling mudah digunakan. Skala ini menggunakan beberapa butir pertanyaan untuk mengukur perilaku atau sikap responden terhadap suatu topik, persepsi, pendapat atau sikap seseorang mengenai sebuah peristiwa atau fenomena sosial (Pranatawijaya dkk., 2019, hlm. 129). Berikut panduan skor dalam angket berdasarkan Skala Likert.

Tabel 3.12 Kriteria Skor Skala Likert
Sugiyono (2019, hlm.146)

| | | | | |
|----------|-------------|------|--------|---------------|
| Kriteria | Sangat Baik | Baik | Kurang | Sangat Kurang |
| Skor | 4 | 3 | 2 | 1 |

Setelah itu, dilakukan perhitungan rata-rata skor yang diperoleh dari setiap angket dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

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

\bar{X} : Skor Rata-Rata

$\sum X$: Jumlah Total Skor

N : Jumlah Indikator

Setelah mendapatkan nilai rata-rata skor, langkah selanjutnya yaitu menentukan persentase untuk mengetahui hasil kelayakan produk yang telah dikembangkan. Hal ini dapat dilakukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Presentase\ Kelayakan = \frac{Skor\ Rata - rata}{Skor\ Maksimum} \times 100\%$$

Setelah memperoleh hasil berupa persentase, selanjutnya akan diperoleh mengenai kelayakan media pembelajaran dengan kriteria interpretasi menurut Arikunto (dalam Ernawati & Sukardiyono, 2017, hlm. 207).

Tabel 3.13 Kriteria Interpretasi

| Skor dalam persen (%) | Kategori Kelayakan |
|-----------------------|--------------------|
| 0% - 20% | Sangat Tidak Layak |
| 21% - 40% | Tidak Layak |
| 41% - 60% | Cukup Layak |
| 61% - 80% | Layak |
| 81% - 100% | Sangat Layak |

3.7 Penyajian Data

Dalam penelitian ini, data akan disajikan dalam bentuk deskriptif kualitatif yang diperoleh melalui teknik wawancara dan penggunaan angket. Penyajian data dilakukan dengan cara memunculkan kumpulan data yang sudah beraturan dengan kategori Tidak Layak, Kurang Layak, Layak dan Sangat Layak dan memungkinkan untuk dilakukan penarikan kesimpulan dalam teks narasi.

3.8 Penarikan Kesimpulan

Tahap penarikan kesimpulan merupakan tahap akhir dalam analisis data yang bertujuan untuk menjawab rumusan masalah yang telah dirancang pada awal penelitian. Penarikan kesimpulan ini dapat menjawab rumusan masalah yang telah ditentukan.