

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Metode penelitian adalah teknik ilmiah untuk mengumpulkan data berdasarkan tujuan dan manfaatnya. Menurut Sugiyono (2015, hlm. 6) metode penelitian pendidikan adalah metode untuk mengumpulkan data valid dalam penelitian yang bertujuan untuk menemukan, mengembangkan, dan membuktikan suatu pengetahuan tertentu sehingga dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah di bidang pendidikan. Penelitian ini akan menggunakan pendekatan penelitian *Mixed method*.

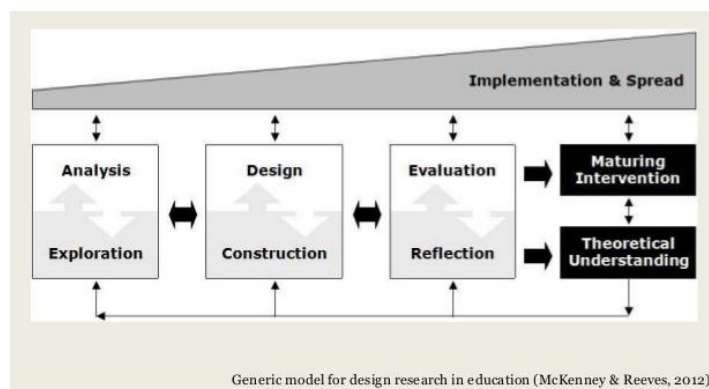
Menurut Creswell & Plano Clark (2015, hlm. 1088). *Mixed method research design* merupakan suatu prosedur untuk mengumpulkan, menganalisis, serta “mencampur” metode kuantitatif dengan kualitatif dalam suatu penelitiannya untuk memahami masalah pada penelitian. Dengan menggunakan metode penelitian campuran peneliti akan mengumpulkan data kualitatif dan data kuantitatif agar data yang peneliti peroleh lebih kuat. Karena peneliti difokuskan untuk mengembangkan media *Flipbook* digital maka penelitian pengembangan ini akan menggunakan jenis pengembangan *Educational Design Research (EDR)*. *Educational Design Research (EDR)* dapat digunakan sebagai alternatif untuk merancang dan mengembangkan intervensi pendidikan dengan tujuan untuk mengembangkan atau memvalidasi teori. Metode *Educational Design Research (EDR)* dimana metode ini menjelaskan tentang upaya dalam memecahkan suatu permasalahan dengan cara mendesain dan mengembangkan suatu desain baik dalam bentuk program, materi dan strategi pembelajaran dan pengajaran serta dapat berbentuk produk atau sistem (Lestari dkk, 2020 hlm. 1399). *EDR* menyajikan hubungan langsung antara penelitian dan praktik dan dengan demikian mungkin akan memiliki dampak yang sangat berarti (Zaini, 2018 hlm. 9).

Metode Jenis *EDR* adalah suatu cara studi yang sistematis akan memberikan solusi pada suatu permasalahan dengan cara merancang, mengembangkan dan mengevaluasi pada intervensi pendidikan, yakni peneliti

anak mengembangkan LKA berbasis RME untuk digunakan pada proses pembelajaran anak usia 5-6 tahun, McKenney dan Reeves 2012 (dalam, Lageman hlm. 7) menyatakan desain penelitian pendidikan diartikan sebagai pengetahuan yang dapat digunakan, sehingga menghasilkan produk penelitian yang relevan untuk praktik pendidikan. Oleh karena itu, pendekatan penelitain *Mixed Method* metode campuran dengan mengambil jenis pendekatan *EDR* cocok dengan penelitian yang akan mengembangkan perangkat pembelajaran, produk yang akan di hasilkan berupa media *flipbook* digital.

Menurut Juliansyah Noor (2017, hlm. 108), desain penelitian dibagi menjadi dua garis besar yaitu secara menyeluruh dan parsial. Semua proses yang diperlukan untuk penelitian adalah perencanaan dan pelaksanaan. Komponen desain dapat mencakup semua struktur penelitian dari awal, mulai dari penemuan ideu dan penentuan tujuan. Selanjutnya, langkah berikutnya adalah merencanakan penelitian, yaitu menemukan permasalahan, merumuskan penelitian, menentukan tujuan penelitian, mengumpulkan informasi dari berbagai sumber, menentukan metode yang akan digunakan, menganalisis data, dan menguji hipotesis untuk mendapatkan hasil penelitian. Desain penelitian merupakan gambaran tentang keterkaitan antar variabel, pengungkapan, dan Dengan demikian, desain yang baik dapat memberikan gambaran yang jelas tentang apa yang akan dilakukan oleh peneliti dan pihak yang berkepentingan tentang hubungan antara variabel dengan konteks penelitian. Desain juga dapat membantu peneliti mengontrol tindakan apa yang akan diambil oleh peneliti dalam melaksanakan penelitian.

Desain penelitian ini akan berfokus pada pengembangan media *flipbook* digitaln yang mengacu pada model pengembangan EDR menurut Mc Kenney & Reeves (2012) dalam lidinillah 2012 hlm 14, Menyebutkan model EDR sebagai berikut :



Gambar 3.1
Educational Design Research
 Model Generic Mc Kenney & Reeves (2012)

Model Generic EDR menurut McKenney & Reeves (2012) menurut model McKenney & Reeves (2012) terdapat 3 tahapan. Tahapan tersebut meliputi; 1) Tahap analisis dan eksplorasi; 2) Tahap desain dan konstruksi; 3) Tahap evaluasi dan refleksi.

Tahap analisis dilakukan dengan orientasi awal, tinjauan literatur dan investigasi berbasis lapangan. Sedangkan dalam tahap eksplorasi hal-hal yang perlu diperhatikan ialah; 1) Kunjungan situs atau tempat yang akan dijadikan penelitian yaitu sekolah PAUD yang ada di Kota Tasikmalaya; 2) Pertemuan profesional, dilakukan dengan ahli materi, ahli media dan guru sebagai praktisi ; 3) Jaringan (McKenney, 2012, hlm. 18).

Tahap desain dan konstruksi menurut McKenney (2012, hlm 24) terdapat dua kategori desain yang harus kita pahami yaitu; 1) Menggali solusi (menghasilkan, mempertimbangkan, dan memeriksa ide); 2) Memetakan solusi (persyaratan dan proposisi. Desain kerangka dan spesifikasi terperinci). Sedangkan dalam tahap konstruksi hal-hal yang harus dipahami yaitu: 1) Membuat prototipe awal; 2) Merevisi prototipe.

Pada tahap evaluasi dan refleksi ada hal-hal yang harus diperhatikan oleh peneliti saat melakukan penyusunan evaluasi McKenney (2012, hlm. 29), yaitu: a) Menetapkan fokus; b) bingkai pertanyaan panduan; c) pilih strategi dasar; d) menentukan metode khusus; e) membuat konsep dan merevisi dokumen perencanaan; f) membuat atau mencari instrumen; g) kumpulkan data; h)

menganalisis data; i) laporkan penelitian. Sementara dalam refleksi harus memperhatikan, hal berikut yaitu: a) Organik; b) Terstruktur.

3.2 Lokasi Penelitian dan Partisipasi Penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian

Lokasi studi pendahuluan ini akan di lakukan di PAUD Wilayah Kecamatan Cihideung Kota Tasikmalaya salah satunya adalah RA Arrohmah yang mana sekolah tersebut menggunakan kurikulum 2013 dan lokasi uji coba juga akan dilakukan di RA Arrohmah karena merupakan RA yang mendukung keefektifan penelitian dan butuh bantuan penyelesaian masalah media.

3.2.2 Partisipasi Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti melibatkan beberapa partisipan yaitu:

1. Yayasan RA Arohmah Dadaha. Peran yayasan dalam penelitian ini yaitu berkontribusi dalam pemberian izin untuk melaksanakan penelitian di sekolah RA Arrohmah Dadaha.
2. Kepala sekolah RA Arrohmah Dadaha. Peran kepala sekolah dalam penelitian ini yaitu berkontribusi dalam pemberian izin kepada peneliti perihal penelitian yang dilaksanakan.
3. Guru di RA Arrohmah Dadaha. Peran guru dalam penelitian ini yaitu berkontribusi dalam pemberian izin anak didiknya untuk dijadikan sebagai sumber penelitian oleh peneliti dan pemberian informasi terkait permasalahan-permasalahan yang ada di kelas.
4. Orang tua. Peran orang tua dalam penelitian ini yaitu berkontribusi dalam pemberian izin anak-anaknya untuk dijadikan sebagai sumber penelitian oleh peneliti.
5. Anak-anak usia 5-6 tahun di RA Arrohmah Dadaha. Peran anak-anak usia 5-6 tahun dalam penelitian ini yaitu sebagai subjek penelitian.

3.3 Subjek dan Objek Penelitian

3.3.1 Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini meliputi dua subjek. Subjek pertama adalah validator yakni terdiri dari satu orang dosen ahli materi, satu orang dosen ahli media dan satu orang dosen ahli pedagogik untuk memvalidasi produk

yang dikembangkan oleh peneliti. Subjek kedua adalah anak yang berusia 5-6 tahun yang berada disatuan pendidikan anak usia dini (PAUD) yang berada di RA Arrohmah Dadaha Kota Tasikmaya yang berada dalam naungan Yayasan Miftahul Ulum.

3.3.2 Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah pengembangan media *flip book* digital untuk anak usia 5-6 tahun.

3.4 Variabel dan Operasional Penelitian

3.4.1 Variabel Penelitian

a. Variabel Bebas (Independent)

Variabel bebas pada penelitian ini yaitu media *flip book* digital.

b. Variabel Terikat (Dependent)

Variabel terikat pada penelitian ini yaitu anak usia 5-6 tahun.

3.4.2 Definisi Operasioanal Penelitian

Supaya penelitian ini terarah dan berfokus pada variabel yang akan diteliti, serta sesuai dengan metode pengukuran yang sudah dipersiapkan, maka peneliti mendefinisikan beberapa hal yang berkaitan erat dengan penelitian ini sebagai berikut:

a. Media *Flip Book* Digital

Media flipbook adalah buku virtual yang mirip album yang berisi materi pembelajaran dengan kolom warna-warni (Asrial dkk, 2020; Hamid, 2021 hlm. 20). Flipbook menawarkan ilustrasi menarik yang mendorong semangat belajar peserta didik dan dapat membantu mereka mengoperasikan aplikasi dengan mudah dan menarik. Ilustrasi ini dibuat untuk mengubah media pembelajaran, membuatnya lebih menarik, memotivasi, dan komunikatif, dan membuatnya lebih mudah bagi peserta didik untuk membaca, mengingat, dan memahami materi (Pratama & Yasa, 2020 hlm. 20).

b. Anak Usia 5-6 tahun

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 tahun 2014 Perkembangan anak merupakan perubahan perilaku yang berkesinambungan dan terintegrasi dari faktor genetik dan lingkungan

serta meningkat secara individual baik kuantitatif maupun kualitatif. Pencapaian pertumbuhan dan perkembangan anak yang optimal membutuhkan keterlibatan orang tua dan orang dewasa serta akses layanan PAUD yang bermutu (Pendidikan et al., 2014). Oleh karena itu, seagai salah satu bentuk upaya menciptakan layanan pendidikan anak usia dini yang bermutu, peneliti melakukan pengembangan media *flip book* digital untuk anak usia 5-6 tahun.

3.5 Data dan Instrumen Penelitian

3.5.1 Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan media *flip book* digital untuk a anak 5-6 tahun ini yaitu:

- a. Dasar kebutuhan media *flip book* digital bertema alam semesta untuk anak usia 5-6 tahun ini akan peroleh melalui studi litelatur dan studi lapangan yang menjadi dasar pengembangan media *flipbook* digital. Kebutuhan media *flipbook* digital yang digunakan dalam penelitian ini merujuk pada hakikat anak usia 5 - 6 tahun yang belajar melalui hal yang kongkreet, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan kaya akan fantasi. Apalagi sekarang di zaman serba canggih dan modern ini, maka perlu adanya media yang dapat memfasilitasi karakteristik anak tersebut yaitu dengan media *flipbook* digital sehingga mereka dapat mencari pengetahuannya sendiri.
- b. Rancangan dan validasi produk media *flip book* digital untuk anak usia 5-6 tahun.
- c. Kelayakan media *flip book* digital untuk anak usia 5-6 tahun berupa hasil penilaian akhir dari vakidator terhadap media *flip book* digital dengan kegiatan mengenal pada tema pembelajaran alam semesta.

3.5.2 Teknik Pengumpulan Data

Pada suatu penelitian, diperlukan alat-alat yang digunakan untuk mengumpulkan, memeriksa, menyelidiki, mengumpulkan, mengolah, menganalisa, maupun menyajikan data-data secara sistematis dan objektif, alat-alat tersebut disebut dengan instrumen penelitian Didi, 2013 dalam

(Intendia, 2016). Berikut teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti yaitu :

a) Wawancara

Wawancara adalah percakapan antara sumber informasi (narasumber) dengan penanya, dengan tujuan untuk mendapatkan informasi yang sudah dirancag sebelumnya melewati pertanyaan – pertanyaan yang diajukan, teknik wawancara yang akan dilakukan adalah wawancara semi terstruktur, wawancara ini akan dilakukan ketika studi pendahuluan kepada guru di beberapa RA. Dengan pengajuan beberapa pertanyaan mengenai identifikasi masalah, khususnya tentang bagaimana pengembangan media yang digunakan.

b) Observasi

Menurut Nasution dalam sugiyono 2018, hlm 226 observasi adalah dasar semua ilmu pengetahuan. Fakta mengenai dunia kenyataan yang dioeroleh dengan observasi. Dengan teknik observasi ini mengumpulkan data yang dilakukan penelitiannya langsung terjuan kelapangan. Observasi, melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan, Riduwan, 2018, hal. 57 dalam (Pahlawan et al., 2022).Observasi ini dibagi menjadi dua bagian, yaitu observasi awal dan observasi inti. Observasi awal merupakan pra penelitian yang dilakukan untuk melihat kemampuan berbicara anak, sedangkan observasi inti merupakan observasi inti yang ditetapkan pada penelitian ini. Seluruh observasi dilakukan di dalam kelas.

Tabel 3.1

Kisi-kisi lembar Observasi

No	Aspek	Indikator
1	Kelayakan Media <i>Flipbook</i> Untuk Anak Usia 5-6 Tahun	1. Kejelasan petunjuk menggunakan Media <i>Flipbook</i> 2. Memudahkan memahami materi pembelajaran 3. Desain Media <i>Flipbook</i> menarik

		perhatian anak
2	Belajar Anak Usia 5-6 Tahun	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media <i>Flipbook</i> membangkitkan motivasi dan aktivitas belajar anak. 2. Media <i>Flipbook</i> meningkatkan kemandirian anak. 3. Media <i>Flipbook</i> digital dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan lebih inovatif

c) Dokumentasi

Menurut sugiyono (2018 hlm 240) dokumentasi adalah catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen yang akan peneliti adalah berupa dokumen – dokumen yang berkaitan dengan ketersediaanya media yang ada di PAUD. Dokumentasi kemudian diteliti yang menjadi bahan awal dalam merancang media.

d) Lembar Validasi Ahli

Penilaian ahli merupakan penilaian dari ahli yang memiliki keilmuan yang relevan untuk menguji serta menilai produk yang dirancang dan dikembangkan oleh peneliti. Penilaian ahli bertujuan untuk mengetahui kelayakan, kekurangan dan kelebihan produk yang dibuat oleh peneliti.

Tabel 3.2

Kisi-kisi Instrumen Lembar Validasi Media

No	Aspek	Indikator
1	Karakteristik Media	<ol style="list-style-type: none"> a. Bentuk media b. Tampilan c. Fungsi media d. Keamanan Media

Tabel 3.3

Kisi-Kisi Instrumen Lembar Validasi Bidang Materi

No	Aspek	Indikator
1	Relevansi materi dengan silabus	a. Kualitas materi b. Kejelasan materi c. Kelengkapan materi
2	Kualitas Instruksional	a. Kualitas memotivasi b. Media <i>Flip Book</i> digital dapat memberikan bantuan dan kesempatan belajar

Tabel 3.4

Kisi-kisi Instrumen Lembar Validasi Bidang Pedagogik

No	Aspek	Indikator
1	Kemudahan pengguna	Media <i>flip book</i> digital berfungsi dengan baik
2	Kemanan media	Media <i>flip book</i> digital dikembangkan ke dalam bentuk <i>software</i>
3	Estetika	Tampilam Media <i>flip book</i> digital menarik
4	Kesesuain	Sesuai dengan regulasi
5	Kualitas Instruksional	a. Media <i>flip book</i> digital dapat memberikan bantuan dan kesempatan belajar b. Kualitas memotivasi

e) Angket

Menurut Sugiyono (2017 hlm. 142) dalam (Dian & Noersanti, 2020) angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Selanjutnya bila

dilihat dari segi cara atau teknik pengumpulan data, maka teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan cara interview (wawancara), kuesioner (angket), observasi (pengamatan), dan gabungan ketiganya Sugiyono (2017:137). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah menggunakan kuesioner.

3.5 Kisi-kisi Angket Respon Guru

No	Aspek	Indikator
1	Kemudahan Penggunaan Media	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penggunaan Media <i>Flipbook</i> dalam pembelajaran dapat menghemat waktu dan efisien digunakan dalam pembelajaran. 2. Media <i>Flipbook</i> membantu pendidik untuk mengajarkan materi pembelajaran. 3. Media <i>Flipbook</i> dapat menunjang kegiatan pendidik dalam memenuhi kebutuhan. 4. Media <i>Flipbook</i> dapat menambah wawasan pembaca (pendidik dan peserta didik). 5. Media <i>Flipbook</i> praktis dan mudah dibawa karena dapat disimpan.
2	Kemenarikan Sajian Media	<ol style="list-style-type: none"> 1. Desain tampilan penyajian Media <i>Flipbook</i> menarik untuk dilihat. 2. Isi materi dalam Media <i>Flipbook</i> dilengkapi dengan ilustrasi, gambar, foto, audio yang sesuai materi. 3. Jenis font pada Media <i>Flipbook</i> terbaca dengan jelas.

4. Kombinasi warna yang digunakan dalam Media *Flipbook* sudah menarik.
5. Media *Flipbook* dinilai dapat membantu meningkatkan belajar yang lebih inovatif

1.2.1 Instrumen Penelitian

Dalam penelitian untuk mengukur suatu variabel diperlukan alat ukur yang biasa disebut instrumen. Menurut Djaali 2000: 9 dalam (Sappaile, 2007), secara umum yang dimaksud dengan instrumen adalah suatu alat yang karena memenuhi persyaratan akademis maka dapat dipergunakan sebagai alat untuk mengukur suatu objek ukur atau mengumpulkan data mengenai suatu variabel.

Tabel 3.6

Teknik Pengumpulan Instrumen dan Sumber Data

Tahap	Jenis Data	Teknik Pengumpulan Data	Instrumen	Sumber Data	Keterangan
(a)	(b)	(c)	(d)	(e)	(f)
Analysis Exploration	Dasar kebutuhan pengembangan media <i>flipbook</i> digital untuk anak usia 5-6 tahun di kelompok B RA Arrohmah Dadaha	Wawancara semi terstruktur	Pedoman wawancara	Guru kelompok B di PAUD	Identifikasi dan analisis masalah
	Media	Studi dokumentasi	Lembar Observasi	Arsip sekolah	Identifikasi dan analisis masalah

Design Contruction	Rancangan pengembangan media <i>flipbook</i> digital untuk anak usia 5-6 tahun di kelompok B RA Arrohmah Dadaha	Validasi ahli	Lembar validasi	Validator ahli	Validasi Media
	Proses pembelajaran uji coba Media <i>flipbook</i>	Observasi proses pembelajaran	Lembar observasi	Guru /rekan dalam satu tim	Uji coba 1 dan 2
Evaluation Reflection	Respon guru dan siswa terhadap pelaksanaan uji coba media	<i>Self assessment</i>	Angket	Guru	Refleksi

3.6 Prosedur Penelitian

Mengingat rencana eksplorasi, Mckenney dan Reeves (2013) menemukan bahwa ada empat fase yang dilakukan oleh spesialis sesuai model EDR non-eksklusif., diantaranya sebagai berikut:

1) *Analisis and Exploration*

Pada tahap ini, para ilmuwan memimpin pemeriksaan dan investigasi terhadap perkembangan Gorilla melalui studi awal (Martriana et al., 2020). Dalam ulasan pertama, spesialis memperoleh informasi tentang scrabble hewan Primata untuk bekerja dengan kemampuan membaca awal yang belum pernah digunakan oleh instruktur. Selain itu, para ilmuwan menemukan masalah bahwa keterampilan membaca yang mendasari anak-anak berusia 5-6 tahun masih rendah. Pada tahap ini juga para ilmuwan menemukan hal-hal yang menjadi hambatan bagi para pendidik dalam membina orak-arik makhluk Gorila ini. Jenis informasi yang diperoleh dari tahap pemeriksaan dan penyelidikan adalah sebagai kebutuhan mendasar yang dapat dilibatkan oleh para pendidik dalam bekerja dengan mengembangkan media *flipbook*.

2) *Design and Construction*

Pada tahap ini spesialis akan membuat rancangan umum media *flipbook* untuk anak usia 5-6 tahun. Para ahli tahap selanjutnya membangun masalah ini melalui pengembangan media *flipbook*.

3) *Evaluation and Reflection*

Pada tahap ini, ada konsekuensi yang mendasar dan logis yang diperoleh dari penilaian perkembangan dari wawancara rencana yang mendasarinya. Kegiatan penting pada tahap ini adalah sebagai berikut:

- a. Pendahuluan item prospek
- b. Refleksi

4) *Maturing Intervention and Theoretical Understanding* (Intervensi yang matang dan pemahaman teoritis)

Pada tahap ini dilakukan FGD sebagai langkah perbaikan item untuk membuat keputusan bersama menjadi Chimp yang layak. Dimana Center Gathering Conversation (FGD) ini akan dibantu melalui teknik pertemuan untuk mencapai tujuan ilmuwan karena ada kendala yang tidak mendukung media pembelajaran bagi para pendidik dari RA Arrohmah Dadaha.

3.7 Analisis Data

Analisis data menurut Sugiyono (2018:482) adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.

Tabel

Teknis Analisis Data

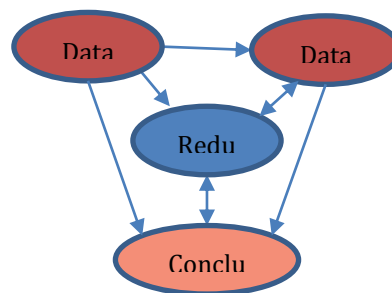
Masalah penelitian	Jenis Data	Instrumen	Teknik Analisis
Bagaimana dasar kebutuhan Media <i>Flipbook</i> untuk anak usia 5-6 tahun	Dasar kebutuhan pengembangan Media <i>Flipbook</i>	Wawancara semi terstruktur	Analisis <i>interctive</i> Model Miles dan Hibermen

Bagaimana rancangan desain Media <i>Flipbook</i> untuk anak usia 5-6 tahun	Rancangan desain Media <i>Flipbook</i>	Validasi Ahli Observasi	Statistika Deskriptif Statistika Kuantitatif Deskriptif / Analisis <i>interctive</i> Model Miles dan Hibermen
Bagaimana uji kelayakan desain Media <i>Flipbook</i> untuk anak usia 5-6 tahun	Kelayakan Media <i>Flipbook</i>	Angket	Statistika Inferensial

3.7.1 Analisis Kualitatif

Data penelitian kualitatif, data diperoleh dari berbagai sumber, dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang bermacam-macam (triangulasi) dan dilakukan secara terus menerus mengakibatkan variasi data tinggi sekali. Teknik analisis data yang digunakan oleh penelitian menggunakan model Miles and Huberman. Menurut Miles dan Huberman dalam buku Sugiyono (2018 hlm. 246) analisis data dalam penelitian kualitatif, dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung, dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu. Aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh.

**Model Miles dan Hiberman
(Interactive Model)**



Gambar 3.2

Model Interaktif Analisis miles dan hibermean (Sugoyoni, 2018 hlm 247)

1. Reduksi Data

Menurut Sugiyono (2018:247-249) reduksi data adalah merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting yang sesuai dengan topik penelitian, mencari tema dan polanya, pada akhirnya memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya. Dalam mereduksi data akan dipandu oleh tujuan yang akan dicapai dan telah ditentukan sebelumnya. Reduksi data juga merupakan suatu proses berfikir kritis yang memerlukan kecerdasan dan kedalaman wawasan yang tinggi.

2. Penyajian Data (Data Display)

Setelah mereduksi data, maka langkah selanjutnya adalah menyajikan data. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data dapat dilakukan dalam bentuk table, grafik, flowchart, pictogram dan sejenisnya. Melalui penyajian data tersebut, maka data dapat terorganisasikan, tersusun dalam pola hubungan, sehingga akan mudah dipahami. Selain itu dalam penelitian kualitatif penyajian data dapat dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, flowchart, dan sejenisnya namun yang sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif. Melalui penyajian data tersebut, maka data terorganisasikan, dan tersusun sehingga akan semakin mudah dipahami (Sugiyono, 2018 hlm. 249).

3. Penarikan Kesimpulan

Langkah terakhir dalam menganalisis penelitian kualitatif adalah penarikan kesimpulan. Menurut Sugiyono (2018 hlm. 252-253) kesimpulan dalam penelitian kualitatif dapat menjawab rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal, tetapi mungkin juga tidak, karena seperti telah dikemukakan bahwa masalah dan perumusan masalah dalam penelitian kualitatif masih bersifat sementara dan akan berkembang setelah penelitian berada dilapangan.

3.7.2 Analisis Data Statistika Deskriptif

Teknik analisis data dalam analisis kuantitatif bersifat analisis deskriptif persentase hasil penelitian. Data kuantitatif didapatkan dari validasi media, validasi materi, dan penilaian reponden terhadap produk pengembangan. Data yang di peroleh diubah menjadi persentase untuk mengetahui kelayakan produk menggunakan rumus.

Langkah-langkah analisis data kelayakan media *flipbook* yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Mengubah data yang semula kualitatif menjadi kuantitatif, dengan menerapkan tabel penilaian seperti di bawah ini.

Tabel 3.8 Skor Penilaian Likert

Kriteria	Skor
Sangat Baik (A)	5
Baik (B)	4
Cukup (C)	3
Kurang Baik (D)	2
Sangat Kurang Baik (E)	1

Sumber: (Widoyoko, 2012)

2. Menghitung dengan Rumus

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P= Persentase ideal

R= Jumlah jawaban yang diberikan responden

N= Jumlah skor maksimum.

3. Menginterpretasikan secara kualitatif nilai keseluruhan dalam bentuk persentase. Hasil yang di peroleh bertujuan untuk mengetahui kelayakan media yang di kembangkan dapat dilihat tabel sebagai berikut :

Tabel 3.9 Kriteria Kelayakan Media

Kriteria Kelayakan	Klasifikasi
100% - 81%	Sangat Layak
80% - 61%	Layak
60% - 41%	Cukup Layak
40% - 21%	Tidak Layak
20% - 0%	Sangat Tidak Layak

Sumber: (Sugiyono, 2019)