

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah di paparkan, peneliti mengembangkan suatu media pembelajaran yang interaktif berupa *website* dengan menggunakan metode *design* dan *development* (D&D). Metode pengembangan dapat dijadikan sebagai dasar penelitian untuk menghasilkan suatu produk atau menyempurnakan produk yang sudah ada dan dapat dipertanggungjawabkan.

Richey dan Klein (2014), menyatakan bahwa "*The systematic study of design, development and evaluation processes with the aim of establishing an empirical basic for the creation of instructional and non-instructional products and tools*" yang dimaksud adalah bahwa metode desain dan pengembangan merupakan studi sistematis yang di dalamnya memiliki tiga komponen yaitu merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi dengan tujuan membangun dasar empiris dalam menciptakan suatu produk dan alat instruksional maupun non instruksional.

Oleh karena itu, tujuan utama dari penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran yang layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran peserta didik kelas I dalam upaya meningkatkan kemampuan membaca. Media yang dikembangkan adalah media pembelajaran berbasis *website* dengan memanfaatkan Google Sites pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi mengenai gemar berolahraga.

3.2 Prosedur Penelitian

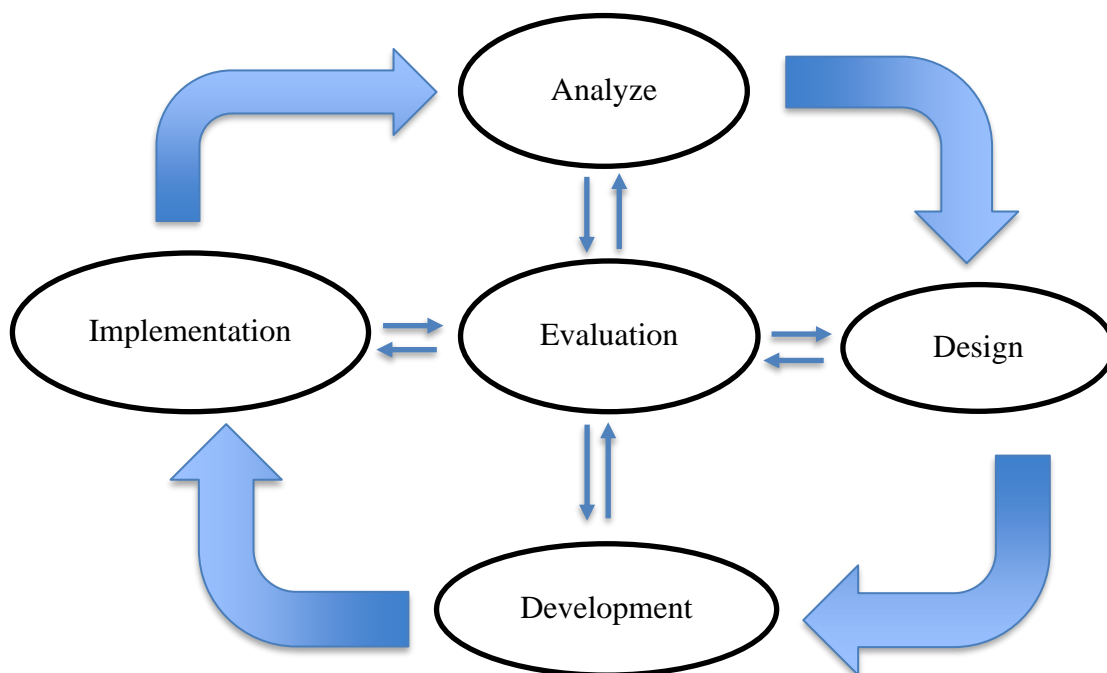
Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini mengacu kepada model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) yang dikembangkan oleh Dick dan Carey (Pitriani et al., 2021). Penelitian pengembangan ini bermaksud untuk mengembangkan dan menciptakan produk multimedia pembelajaran berupa *website* dalam materi gemar berolahraga dengan tujuan sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan membaca peserta didik kelas I SD. Oleh karena itu, kelebihan pada model ADDIE yaitu memiliki

Tesalonika Br Nainggolan, 2024

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEBSITE "MARKIBA" SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA SISWA KELAS I SEKOLAH

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

prosedur yang lebih sistematis dan efektif (Adri et al., 2020) dapat membantu peneliti dalam mengembangkan media. Hal ini disebabkan langkah-langkah pada proses pengembangan produk lebih sederhana dan mudah dipelajari. Berikut ini lima tahapan yang dilakukan dalam mengembangkan media berdasarkan prosedur penelitian model ADDIE.



Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE

(sumber: Wibawa, 2017)

1) Analisis (*Analyze*)

Langkah analisis terbagi menjadi tiga tahap yaitu analisis materi, lingkungan belajar dan karakteristik peserta didik kelas I SD. Tahap pertama adalah analisis kebutuhan materi dilakukan dengan tujuan agar proses pengembangan konten pada media sesuai dengan kurikulum dan kompetensi. Tahap selanjutnya adalah menganalisis lingkungan belajar dilakukan untuk mengetahui proses pembelajaran yang biasa dilakukan oleh guru dan keberagaman media yang digunakan dalam upaya untuk meningkatkan kemampuan membaca peserta didik, sehingga peneliti dapat menciptakan media yang lebih efektif dalam mengajarkan membaca. Tahap terakhir yaitu analisis karakteristik peserta didik dengan tujuan untuk mengetahui kebutuhan peserta didik dengan menyesuaikan dengan perkembangannya.

2) Desain (*Design*)

Setelah dilakukan analisis, tahap selanjutnya ialah tahap desain atau perancangan. Pada tahap ini dilakukan penyusunan Garis Besar Program Media (GBPM), menentukan konten materi yang disajikan, dan membuat *storyboard* untuk memberikan gambaran secara berurutan dari awal hingga akhir terhadap media yang dikembangkan dalam bentuk sketsa. Setelahnya, menyiapkan aset media berupa gambar, audio, teks, dan maskot serta desain tampilan. Desain media yang digunakan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik kelas I SD berupa tulisan, gambar, warna, ukuran tulisan, dan lainnya. Hal ini bertujuan agar menciptakan media yang dapat menarik perhatian peserta didik terhadap media yang telah dikembangkan. Peneliti memanfaatkan Google Sites dalam mengembangkan multimedia pembelajaran. Pada tahapan ini terlebih dahulu menyiapkan teks pendek, audio, video, dan permainan sebagai alat evaluasi. Semua aset tersebut dimasukkan ke dalam satu media pembelajaran yaitu Google Sites. Selain itu, disiapkan petunjuk penggunaan agar memudahkan guru dan peserta didik dalam menggunakan media.

3) Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini rancangan desain yang telah dibuat akan digunakan untuk menciptakan wujud media yang nyata. Setelah itu, dilakukan proses pengujian oleh para ahli (validator) terhadap media yang telah dikembangkan. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media baik dari segi materi, bahasa, dan media. Proses validasi menggunakan instrumen yang sudah dirancang sebelumnya yaitu berupa angket. Hasil dari para ahli akan menentukan media dapat langsung digunakan atau perlu ada tahap revisi sampai mencapai kelayakan.

4) Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi, media yang sudah dikategorikan layak dapat diujicobakan kepada guru dan peserta didik kelas I. Setelah menggunakan media peserta didik dan guru akan mengisi angket respon. Hal ini bertujuan agar mengetahui respons dari penggunaan media. Selain itu dilakukan observasi dan wawancara.

5) Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap terakhir yaitu tahap evaluasi yang dilakukan secara formatif. Penelitian akan menganalisis data-data yang telah dihasilkan oleh para ahli, guru, dan peserta didik kelas I untuk mengetahui kelayakan pada media yang telah dikembangkan.

3.3 Partisipan dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini melibatkan beberapa partisipan seperti para ahli yang berperan sebagai evaluator dan validator dari produk yang dikembangkan oleh peneliti. Ada pula guru serta peserta didik kelas I yang berperan sebagai subjek penelitian dari penggunaan produk untuk memberikan respons. Berikut ini secara lengkap dijabarkan akan berbagai partisipan dan perannya dalam penelitian ini.

1. Ahli materi adalah salah satu dosen PGSD di Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru yang ahli di bidang Bahasa Indonesia yaitu Dr. Kurniawati, M.Pd., berperan dalam memverifikasi dan memvalidasi kelayakan dari berbagai cakupan materi yang terdapat dalam pengembangan media digital berbasis *website* ini.
2. Ahli bahasa adalah salah satu dosen PGSD di Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru yang ahli di bidang bahasa yaitu Dr. Kurniawati, M.Pd., berperan dalam memverifikasi dan memvalidasi kelayakan dari penggunaan bahasa yang terdapat dalam pengembangan media digital berbasis *website* ini untuk disesuaikan dengan perkembangan peserta didik kelas I.
3. Ahli media adalah salah satu dosen Pendidikan Multimedia di Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru yang ahli di bidang media pembelajaran yaitu Dr. Dede Trie Kurniawan, S.Si., M.Pd., berperan dalam memverifikasi dan memvalidasi kelayakan dari penggunaan gambar, warna dan desain yang terdapat dalam pengembangan media digital berbasis *website* ini.
4. Guru wali kelas I yaitu Popi Andiani, S.Pd. yang merupakan wali kelas dari kelas I di sekolah dasar, berperan sebagai subjek penelitian yang memberikan tanggapan terhadap penggunaan media digital berbasis *website* sebagai salah satu upaya meningkatkan kemampuan membaca.

5. Peserta didik kelas I yang berjumlah 10 orang dengan kriteria memiliki kendala dalam membaca, berperan sebagai subjek penelitian dalam menggunakan produk dalam upaya meningkatkan kemampuan membaca.

Adapun lokasi dalam melaksanakan penelitian di SDN Cinunuk 01 yang berada di Jl. Raya Cinunuk No.725, Cinunuk, Kec. Cileunyi, Kab. Bandung, Provinsi Jawa Barat.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi dan angket. Berikut penjabaran dari setiap teknik yang digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *website* “Markiba” dalam upaya meningkatkan kemampuan membaca peserta didik kelas I SD.

1. Wawancara

Menurut Stewart dan Cash (Fadhallah, 2020) wawancara adalah sebuah proses komunikasi interaksional yang dilakukan oleh dua orang dengan cara tanya-jawab. Kegiatan wawancara dilakukan karena salah satu pihak memiliki tujuan yaitu untuk menggali lebih dalam terkait informasi yang dibutuhkan. Pada penelitian, wawancara merupakan salah satu teknik yang dapat digunakan untuk memperoleh informasi secara lebih akurat dan mendalam terkait subjek yang diteliti (Kurniawan, 2021). Wawancara juga dapat menjadi langkah awal untuk menganalisis permasalahan yang ada sehingga peneliti dapat menentukan langkah selanjutnya.

2. Observasi

Observasi adalah teknik mengumpulkan data dengan cara mengamati secara langsung peristiwa, individu, atau objek yang sedang diteliti. Pada kegiatan observasi yang bersifat subjektif dibutuhkan pedoman penilaian pengamatan untuk menghindari bias pengamatan. Biasanya pedoman pengamatan berupa lembar checklist amatan, rekaman video, dan dokumentasi berupa gambar.

3. Angket

Angket atau kuesioner merupakan salah satu teknik yang dapat digunakan dalam mengumpulkan informasi dari respon dengan memberikan beberapa

pertanyaan atau pernyataan secara tertulis terkait subjek yang diteliti (Kurniawan, 2021; Sugiyono, 2013). Terdapat banyak jenis angket, salah satunya jenis angket yang digunakan pada penelitian ini adalah angket skala *likert*. Angket ini biasanya digunakan untuk mengukur sikap atau sudut pandang responden terhadap suatu subjek penelitian. Angket ditujukan kepada para validator untuk memvalidasi media yang telah dikembangkan. Sementara itu, angket yang diberikan kepada guru dan peserta didik kelas I bertujuan untuk mengetahui respon terhadap penggunaan media.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen merupakan salah satu komponen penting dalam penelitian. Instrumen berfungsi sebagai alat bantu bagi peneliti untuk mengukur suatu objek atau mengumpulkan data dan informasi mengenai suatu subjek yang diperlukan dalam penelitian (Supriyadi, 2020). Adapun berbagai macam metode yang dapat digunakan dalam membuat instrumen penelitian seperti wawancara, observasi, angket dan tes. Pada penelitian ini, pengumpulan data dilakukan dengan mengikuti tahap-tahap yang ada dalam model pengembangan ADDIE dan tersaji lebih terinci dalam tabel 3.1

Tabel 3.1 Tahap Model Pengembangan ADDIE

No.	Tujuan Penelitian	Tahap Pengembangan	Instrumen	Sumber Data
1.	Menguraikan desain pengembangan media pembelajaran berbasis <i>website</i> “Mari Kita Belajar Membaca” berdasarkan kasus di lapangan.	<i>Analyze</i>	Wawancara dan observasi	Guru dan peserta didik
		<i>Design</i>	Catatan perbaikan	Tim pengembang
2.	Memaparkan hasil dari para ahli terhadap media pembelajaran berbasis <i>website</i> “Mari	<i>Development</i>	Angket validasi para ahli	Ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media

No.	Tujuan Penelitian	Tahap Pengembangan	Instrumen	Sumber Data
	Kita Belajar Membaca” untuk meningkatkan kemampuan membaca peserta didik			
3.	Menguraikan respon guru dan peserta didik atas penggunaan media pembelajaran berbasis <i>website</i> “Mari Kita Belajar Membaca” untuk meningkatkan kemampuan membaca peserta didik.	<i>Implementation</i>	Angket respons guru dan peserta didik	Guru dan peserta didik
		<i>Evaluation</i>	Catatan tim pengembang	Tim pengembang

a) Lembar Instrumen Wawancara

Lembar instrumen wawancara ditujukan kepada guru dengan tujuan untuk menggali informasi yang dapat mendukung proses pengembangan media pembelajaran berbasis *website* serta mengetahui respon guru terhadap penggunaan media. Berikut lembar pedoman wawancara untuk guru yang tersaji dalam tabel 3.2 dan tabel 3.3.

Tabel 3.2 Lembar Pedoman Wawancara Sebelum Uji Coba Media

Tabel ini digunakan pada tahap awal yaitu tahap analisis yang dilaksanakan sebelum proses pengembangan. Hal ini bertujuan untuk mencari permasalahan yang terjadi di kelas I dan mendukung proses pengembangan.

Butir Pertanyaan
Bagaimana proses pembelajaran membaca permulaan yang berlangsung di kelas I SD?

Butir Pertanyaan
Apa saja kendala yang dihadapi oleh guru saat proses pembelajaran membaca permulaan di kelas I SD?
Kriteria seperti apa yang menunjukkan bahwa peserta didik tersebut termasuk peserta didik yang sedang mengalami kendala dalam pengembangan kemampuan membaca permulaan?
Upaya apa saja yang telah dilakukan guru dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada peserta didik kelas I SD?
Adakah media yang digunakan oleh guru dalam membantu peserta didik yang mengalami kendala dalam pengembangan kemampuan membaca permulaan di kelas I SD?
Apakah ibu sebelumnya sudah pernah menggunakan media berbasis teknologi dalam mengajarkan membaca permulaan di kelas I SD?

Tabel 3.3 Lembar Pedoman Wawancara Sesudah Uji Coba Media

Tabel ini digunakan pada tahap akhir yaitu tahap implementasi yang dilaksanakan setelah proses penggunaan media. Hal ini bertujuan untuk mengetahui respons guru terhadap media yang telah dikembangkan.

Butir Pertanyaan
Apakah media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar membaca permulaan?
Sebutkan kelebihan atau kekurangan dari pengembangan media “Mari Kita Belajar Membaca” yang sudah dikembangkan oleh peneliti?
Apakah media “Mari Kita Belajar Membaca” yang sudah dikembangkan oleh peneliti dapat membantu guru dalam meningkatkan kemampuan membaca peserta didik kelas I SD?
Apa saran yang akan disampaikan kepada peneliti mengenai pengembangan media pembelajaran “Mari Kita Belajar Membaca”?
Bagaimana kesimpulan dari media pembelajaran “Mari Kita Belajar Membaca” yang sudah dikembangkan oleh peneliti?

b) Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan dalam mengamati berbagai fenomena yang terjadi di lapangan yang berkaitan dengan proses pengembangan media pembelajaran berbasis *website*. Berikut kisi-kisi instrumen observasi yang tersaji dalam tabel 3.4.

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Observasi

Tahapan Kemampuan Membaca Permulaan	Indikator
Pengenalan bentuk huruf	Kemampuan mengenal bentuk huruf abjad.
Pengenalan unsur-unsur linguistic	Kemampuan mengenal fonem vokal dan fonem konsonan
Pengenalan hubungan pola ejaan dan bunyi	Kemampuan mengeja dan menyuarakan kata sesuai dengan teks bacaan.
Ketepatan dan kecepatan membaca	Kemampuan membaca teks pendek dengan tepat dan lantang.

c) Lembar Angket Validasi Materi

Lembar angket validasi materi diisi oleh ahli materi. Hal ini bertujuan untuk memvalidasi dan menilai kelayakan dari pemilihan materi yang telah disusun dalam media pembelajaran yang telah dikembangkan. Berikut kisi-kisi instrumen validasi untuk ahli materi tersaji dalam tabel 3.5.

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator	Butir Penilaian	Jumlah
Isi Materi	Kesesuaian Materi	Kelengkapan materi	3
		Urutan penyajian materi	
		Kesesuaian materi dalam kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran	
	Keakuratan Materi	Penjelasan materi lengkap dan mudah dipahami	2
Keakuratan materi dengan ilustrasi			

Aspek	Indikator	Butir Penilaian	Jumlah
	Kesesuaian dengan peserta didik	Bobot materi sesuai dengan tingkat kelas peserta didik	1
Aspek Pembelajaran	Membantu untuk kegiatan pembelajaran	Membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran	4
		Menumbuhkan motivasi belajar peserta didik	
		Menarik perhatian peserta didik	
		Format media yang digunakan bervariasi dalam membantu peserta didik memahami materi	
Jumlah			10

d) Lembar Angket Validasi Bahasa

Lembar angket validasi bahasa diisi oleh ahli bahasa. Hal ini bertujuan untuk memvalidasi dan menilai kelayakan dari penggunaan bahasa dalam media pembelajaran yang telah dikembangkan. Berikut kisi-kisi instrumen validasi untuk ahli bahasa tersaji dalam tabel 3.6.

Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa

Aspek	Indikator	Butir Penilaian	Jumlah
Kelayakan Bahasa	Kelugasan	Ketepatan struktur kalimat	2
		Keefektifan kalimat	
	Komunikatif	Bahasa mudah dipahami	3
		Penjelasan materi lengkap dan mudah dipahami	
		Kemampuan memotivasi peserta didik	
	Kesesuaian dengan peserta didik	Keefektifan dalam menyampaikan informasi	1

Tesalonika Br Nainggolan, 2024

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEBSITE "MARKIBA" SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA SISWA KELAS I SEKOLAH

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

Aspek	Indikator	Butir Penilaian	Jumlah
	Kesesuaian Bahasa	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik	4
		Ketepatan tata bahasa	
		Ketepatan ejaan yang digunakan	
		Ketepatan penggunaan istilah	
Jumlah			10

e) Lembar Angket Validasi Media

Lembar angket validasi media diisi oleh ahli media. Hal ini bertujuan untuk memvalidasi dan menilai kelayakan dari media pembelajaran yang telah dikembangkan. Berikut kisi-kisi instrumen validasi untuk ahli media tersaji dalam tabel 3.7.

Tabel 3.7 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media

Aspek	Indikator	Butir Penilaian	Jumlah	
Kualitas Teknis	Fungsionalitas	Media dapat berjalan dengan baik	2	
		Seluruh halaman dapat dibuka		
	Efisiensi	Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik kelas 1	1	
	Usability		Kemudahan dalam menggunakan media kapan saja dan di mana saja	4
			Terdapat petunjuk penggunaan media	
			Dapat membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran	
	Dapat mengembangkan minat peserta didik untuk belajar membaca			
Kualitas Tampilan	Desain Tampilan	Pemilihan huruf dapat dibaca dengan jelas	3	

Aspek	Indikator	Butir Penilaian	Jumlah
		Desain menarik pada setiap halaman	
		Keseimbangan desain pada setiap halaman	
Jumlah			10

f) Lembar Angket Validasi Respons Guru

Lembar angket ini dirancang untuk mengetahui respons dari guru setelah menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Berikut kisi-kisi instrumen validasi respons guru yang tersaji pada tabel 3.8.

Tabel 3.8 Kisi-Kisi Instrumen Respon Guru

Aspek	Indikator	Butir Penilaian	Jumlah
Kelayakan Isi	Materi	Kesesuaian konten dengan KD	2
		Konten sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas I	
Kualitas Teknis	Fungsionalitas	Media dapat digunakan dengan baik	1
	<i>Usability</i>	Kemudahan dalam menggunakan media	4
		Terdapat petunjuk penggunaan media yang mudah dipahami	
		Media dapat membantu proses pembelajaran	
Media dapat menumbuhkan rasa semangat dalam belajar			
Kualitas Desain	Tampilan Desain	Media secara keseluruhan memiliki tampilan menarik	3
		Tulisan terbaca jelas dan mudah dimengerti	
		Fitur yang disajikan mudah dipahami dan beragam seperti	

Aspek	Indikator	Butir Penilaian	Jumlah
		penyediaan permainan di setiap tahap pembelajaran	

g) Lembar Angket Respons Peserta didik

Lembar angket ini dirancang untuk mengetahui respons dari peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Berikut kisi-kisi instrumen validasi respons peserta didik yang tersaji pada tabel 3.9.

Tabel 3.9 Kisi-Kisi Instrumen Respon Peserta Didik

Aspek	Indikator	Butir Penilaian	Jumlah
Kelayakan Isi	Materi	Bahasa mudah dipahami	3
		Materi mudah dimengerti	
		Menarik dalam penyampaian materi	
Kualitas Instruksional	Dampak bagi peserta didik	Media yang digunakan dapat mendorong rasa ingin tahu untuk belajar	2
		Media yang digunakan dapat menumbuhkan rasa semangat dalam belajar	
Kelayakan Media	Media	Tulisan terbaca jelas dan mudah dimengerti	5
		Kemudahan dalam menggunakan media	
		Media memiliki tampilan menarik	
		Media bervariasi karena penggunaan berbagai bentuk media seperti gambar, teks, video, audio, dan lainnya	
Jumlah			10

3.6 Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini menggunakan dua jenis teknik analisis data yaitu pengolahan data kuantitatif dan pengolahan data kualitatif.

3.6.1. Pengolahan Data Kuantitatif

Metode kuantitatif adalah metode yang digunakan untuk menilai kelayakan dari media yang telah dikembangkan secara objektif dari hasil pengumpulan data. Data yang dihasilkan berupa numeric (Saputra et al., 2022). Pada penelitian ini pengumpulan data menggunakan angket yang telah disusun di instrumen penelitian. Angket yang dikembangkan berupa butir pernyataan dengan empat opsi (Sangat Baik (SB)= 4, Baik (B)= 3, Kurang (K)= 2, Sangat Kurang (SK)= 1), dengan 10 poin pernyataan di setiap angket. Data yang dihasilkan bersumber dari angket para ahli serta pengguna media yaitu guru dan peserta didik yang kemudian diolah menggunakan skala *likert*. Adapun rumus perhitungan skala *likert* yaitu sebagai berikut.

$$Ps = \frac{S}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

Ps = Presentase S = Jumlah skor yang di dapat N = Jumlah skor ideal

Selanjutnya pemerolehan hasil perhitungan akan disajikan dalam bentuk persentase diklasifikasikan sesuai dengan kategori interpretasi skor yang terdapat dalam tabel berikut.

Tabel 3.10 Kategori Skala Likert

Skor Rata-rata (%)	Kategori
0–20	Tidak Layak
21-40	Kurang Layak
41-60	Cukup Layak
61-80	Layak
81-100	Sangat Layak

Mengacu pada tabel 3.10, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran dapat dikatakan valid dan layak untuk digunakan ketika sudah ada dikategori layak dengan pemerolehan persentase penilaian yaitu $\geq 61\%$.

3.6.2. Pengolahan Data Kualitatif

Penelitian ini juga menggunakan teknik analisis data kualitatif. Menurut Bogdan (Sugiyono, 2016) teknik analisis data kualitatif adalah suatu proses sistematis dalam mencari dan menyusun data yang telah diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi sehingga dapat ditarik kesimpulannya berupa teks yang dapat mudah dipahami oleh pembaca. Salah satu model analisis data yang dapat digunakan dalam pengolahan data kualitatif yaitu analisis data model Miles dan Huberman.

Menurut Miles dan Huberman (Sugiyono, 2016) proses analisis data kualitatif dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung secara interaktif dan berlangsung terus menerus sampai menemukan data yang dianggap kredibel (titik jenuh data). Adapun langkah-langkah dalam melaksanakan analisis data kualitatif model Miles dan Huberman sebagai berikut.

1. Pengumpulan Data (*Data Collecting*)

Pada tahap pertama dalam model Miles dan Huberman yang dilakukan adalah menemukan subjek penelitian dengan cara melakukan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hal ini bertujuan untuk mengumpulkan data-data atau informasi yang sekiranya dapat mendukung proses penelitian.

2. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Tahap selanjutnya adalah mereduksi data-data yang telah diperoleh sehingga memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah peneliti untuk mencari dan melengkapi data yang diperlukan. Pada tahap ini data yang ada dipilih dan difokuskan pada hal-hal yang diperlukan saja.

3. Penyajian Data (*Data Display*)

Data yang telah direduksi pada tahap sebelumnya kemudian disajikan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori dan bentuk lainnya. Namun, pada model Miles dan Huberman biasanya data disajikan dalam bentuk teks yang bersifat naratif.

4. Verifikasi (*Conclusion Drawing/ Verification*)

Tahap terakhir analisis data kualitatif model Miles dan Huberman yaitu penarikan kesimpulan dan verifikasi akhir terhadap temuan baru yang dapat memperjelas suatu objek yang sebelumnya tidak jelas. Temuan dapat berbentuk

deskripsi atau gambaran sehingga dapat memunculkan sebuah hubungan kasual atau interaktif. Oleh karena itu, pada tahap ini kesimpulan dapat dianggap kredibel.