

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Desain Penelitian**

Penelitian ini memanfaatkan metode *Design and Development (D&D)* atau desain dan pengembangan. Metode ini umumnya digunakan dalam konteks pengembangan dan perancangan berbagai jenis produk atau sistem, seperti teknologi, perangkat lunak, alat pembelajaran, produk fisik, dan sebagainya. Aspek dalam penelitian *Design and Development (D&D)* ini bertitik fokus pada aspek analisis, perencanaan, produksi, dan evaluasi. Model Penelitian perencanaan dan pengembangan (D&D) tidak hanya mendapatkan hasil akhir, tetapi juga mengetahui proses penemuan dari penelitian terhadap produk yang telah dirancang (Ammatulloh et al., 2021).

Model penelitian pengembangan menurut Richey & Klein (2007), terbagi menjadi 2 model, yaitu *Product & Tool Research* dan *Model Research*. Pada tiap model penelitian pengembangan menurut Richey & Klein terbagi ke dalam 3 tipe. Pada model *Product and Tool Research* yaitu tipe *Comprehensive Design and Development Projects, Phases of Design and Development*, dan *Tool Development and Use*. Sedangkan untuk *Model Research* yaitu tipe *Model Development, Model Validation*, dan *Model Use*. Berdasarkan hal tersebut, peneliti menggunakan langkah-langkah pengembangan Richey & Klein model *Product and Tool Research* dengan tipe *Tool Development and Use* karena pada penelitian ini, peneliti melakukan pengembangan alat berupa media pembelajaran permainan dan untuk menguji kelayakan pada media tersebut. Tipe *Tool Development and Use* terdiri dari 4 alur penelitian yaitu *Analysis, Design, Development*, dan *Evaluation* (Richey & Klein, 2007).

#### **3.2 Partisipan dan Lokasi Uji Coba Produk**

##### **3.2.1 Partisipan Penelitian**

Partisipan atau subjek yang terlibat dalam penelitian tipe *tool development and Use* menurut Richey & Klein (2007), yaitu *designers* (perancang), *developers*

(pengembang), *evaluators* (evaluator), dan *users* (pengguna). Adapun penjelasan peran dalam partisipan penelitian ini sebagai berikut.

### **1. Designers**

Partisipan yang terlibat sebagai *designers* atau perancang dalam penelitian ini yaitu penulis. Penulis merancang sebuah produk yang nantinya dapat digunakan oleh *users*. Selain itu, penulis juga berperan dalam proses pembuatan produk sampai dengan uji coba produk secara keseluruhan dari awal hingga akhir.

### **2. Developers**

Partisipan yang terlibat sebagai *developers* atau pengembang dalam penelitian ini yaitu mencakup penulis, ilustrator, pengembang perangkat lunak, dan profesional kreatif lainnya yang secara langsung terlibat dalam menciptakan konten, aturan, dan aspek-aspek pada produk yang akan dibuat.

### **3. Evaluators**

Partisipan yang terlibat sebagai *evaluators* dalam penelitian ini yaitu para ahli dan guru kelas I sekolah dasar. Ahli yang terlibat terdiri dari tiga yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Berikut penjelasan secara rinci.

#### **1) Ahli Materi**

Ahli materi yang terlibat dalam penelitian ini adalah dosen ahli bahasa yang berfokus pada bidang Bahasa Indonesia di Program studi PGSD UPI Kampus Cibiru serta guru kelas I sekolah dasar yang akan menilai serta memberi arahan terkait materi yang terdapat dalam pengembangan media pembelajaran kartu engklek.

#### **2) Ahli Bahasa**

Ahli bahasa yang terlibat dalam penelitian ini adalah dosen ahli Bahasa Indonesia di Program studi PGSD UPI Kampus Cibiru serta guru kelas I sekolah dasar yang akan memvalidasi penggunaan bahasa dalam pengembangan media pembelajaran kartu engklek.

#### **3) Ahli Media**

Ahli media yang terlibat dalam penelitian ini adalah dosen ahli yang berfokus pada bidang media dan desain di UPI Kampus Cibiru serta guru kelas

I sekolah dasar yang akan memverifikasi dan memvalidasi kelayakan media dalam pengembangan media pembelajaran kartu engklek.

#### 4. *Users*

Partisipan yang terlibat sebagai *users* atau pengguna media dalam penelitian ini yaitu guru dan siswa. Berikut penjelasan secara rinci.

##### 1) Guru

Guru kelas merupakan wali kelas dari kelas I SDN 263 Rancaloe yang ikut berperan dalam penggunaan produk dan menanggapi efektivitas penggunaan media pembelajaran kartu engklek untuk keterampilan membaca permulaan.

##### 2) Siswa

Siswa yang terlibat yaitu siswa kelas I sekolah dasar yang memiliki permasalahan dalam keterampilan membaca permulaan, sehingga tepat untuk dijadikan sebagai subjek eksperimen terhadap media pembelajaran kartu engklek dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan.

### 3.2.2 Lokasi Uji Coba Produk

Uji coba produk dilaksanakan di SDN 263 Rancaloe yang berada di Jl. Cipamokolan No. 62 Kec. Rancasari, Kota Bandung, Provinsi Jawa Barat.

### 3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu wawancara, angket, kuesioner, dan tes. Berikut penjelasan dari setiap teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran kartu engklek berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa kelas 1 SD.

#### 1. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai instrumen untuk menghasilkan data berupa kondisi siswa sebelum atau sesudah menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab dalam suatu topik tertentu (Nuralan et al., 2022). Narasumber dalam wawancara ini adalah guru kelas I sekolah dasar yang

dilakukan secara langsung berdasarkan dengan pedoman wawancara yang memuat bentuk pertanyaan.

## **2. Angket**

Angket digunakan sebagai instrumen untuk divalidasi oleh validator ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media yang kemudian menghasilkan data berupa hasil penilaian. Angket merupakan alat pengumpul data yang berupa serangkaian pertanyaan-pertanyaan yang diajukan pada responden untuk mendapatkan sebuah jawaban (Iman & Firmansyah, 2020). Teknik ini digunakan untuk mengetahui kelayakan dari media permainan engklek yang dikembangkan terhadap peningkatan keterampilan membaca permulaan siswa kelas I sekolah dasar.

## **3. Kuesioner**

Kuesioner digunakan sebagai instrumen untuk menghasilkan data berupa hasil respons dari guru dan siswa terhadap media yang dikembangkan oleh peneliti. Kuesioner adalah teknik untuk mengukur suatu peristiwa atau kejadian yang berisi kumpulan pertanyaan untuk memperoleh informasi terkait penelitian yang dilakukan (Amalia & Dianingati, 2022). Tujuan dari kuesioner yaitu untuk mengumpulkan data secara sistematis dari sejumlah orang atau kelompok untuk dianalisis lebih lanjut.

## **4. Tes**

Tes digunakan sebagai instrumen untuk menghasilkan data berupa kemampuan membaca permulaan yang dilakukan secara lisan oleh siswa. Tes merupakan alat ukur paling efektif yang digunakan untuk mengukur kuantitas dan kualitas pembelajaran (Suwanto & Musa, 2022). Pada teknik tes ini akan berupa *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran permainan kartu engklek. Soal *pretest* diberikan diawal sebelum menggunakan media untuk mengetahui kemampuan awal yang dimiliki siswa. Sementara soal *posttest* diberikan setelah penggunaan media untuk mengetahui kemampuan siswa.

### **3.4 Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian merupakan alat atau sarana yang digunakan untuk mengumpulkan data atau informasi dalam suatu penelitian. Instrumen ini dirancang

dan disusun untuk membantu dalam mengumpulkan data yang diperlukan serta untuk menjawab rumusan masalah pada penelitian. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu catatan lapangan *designers*, catatan lapangan *developers*, lembar angket validator, pedoman wawancara, pedoman kuesioner, dan tes. Berikut penjelasan secara lebih rinci.

### **1. Catatan Lapangan *Designers***

Instrumen ini digunakan oleh *designers* untuk mengumpulkan data hasil catatan *designers* berupa catatan, rekaman, atau dokumentasi secara rinci terkait informasi yang ditemukan selama kegiatan lapangan. Catatan lapangan *designers* membantu peneliti untuk menjaga keakuratan informasi dan konsistensi data. Selain itu, catatan lapangan *designers* juga berfungsi sebagai bukti atau referensi yang dapat mendukung temuan, dan memfasilitasi analisis lebih lanjut. Adapun instrumen catatan lapangan *designers* terdapat pada lampiran.

### **2. Catatan Lapangan *Developers***

Instrumen ini digunakan oleh *developers* untuk mengumpulkan data hasil catatan *developers* berupa catatan dari berbagai aspek kreatif dan teknis dalam proses pengembangan. Pengembang mencatat perubahan yang terjadi selama pengembangan media, yaitu mencakup pembaruan desain dan penambahan fitur. Selain itu, catatan lapangan *developers* mencakup penjelasan mendalam tentang keputusan desain yang diambil, termasuk pertimbangan estetika dan fungsionalitas dalam pengembangan media. Adapun instrumen catatan lapangan *developers* terdapat pada lampiran.

### **3. Angket Validator**

Angket ini digunakan untuk mengumpulkan data hasil validator dari para ahli dan guru pada tahap validasi materi, bahasa, dan media. Pada angket validasi ini ditunjukkan kepada ahli materi, ahli bahasa, ahli media, dan guru. Berikut tabel kisi-kisi angket validasi para ahli dan lembar angket terdapat pada lampiran.

**Tabel 3.1**  
Kisi-kisi Angket Ahli Materi

<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>	<b>Indikator yang Dinilai</b>
Aspek Kelayakan Materi	Ketepatan Materi	Kesesuaian isi materi dengan kurikulum.
		Urutan penyajian materi.
		Materi sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan siswa.
Aspek Pembelajaran	Kebermanfaatan dalam Kegiatan Pembelajaran	Kemenaarikan perhatian siswa dalam belajar.
		Menumbuhkan motivasi semangat siswa dalam belajar.
		Konten materi mudah dipahami.
		Membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran.

Sumber: (Disesuaikan dari Rahmah, 2023; Rostiyani, 2023)

**Tabel 3.2**  
Kisi-kisi Angket Ahli Bahasa

<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>	<b>Indikator yang Dinilai</b>	
Kelayakan Bahasa	Lugas	Keefektifan penggunaan kalimat.	
		Ketepatan struktur kalimat.	
		Penggunaan kalimat mudah dipahami oleh siswa.	
	Komunikatif	Pemahaman siswa dalam menerima informasi.	
		Kesesuaian Kaidah Bahasa	Ketepatan tata bahasa.
			Ketetapan ejaan dan penulisan.
	Kesesuaian bahasa dengan usia siswa kelas I SD.		

Sumber: (Disesuaikan dari Rahmah, 2023; Rostiyani, 2023)

**Tabel 3.3**  
Kisi-kisi Angket Ahli Media

Aspek	Indikator	Indikator yang Dinilai
Aspek Tampilan	Kemenarikan Pemilihan Tampilan	Kemenarikan pemilihan <i>brand guidelines</i> pada media permainan kartu engklek.
		Kemenarikan perpaduan warna dan gambar.
Aspek Desain	Kesesuaian Desain terhadap Media	Tata letak gambar.
		Tata letak tulisan.
		Pemilihan <i>font</i> huruf yang digunakan.
		Tampilan visual pada media.
Aspek Pengguna	Kenyamanan Penggunaan Media	Pemilihan bahan media.
		Tingkat keamanan dan kenyamanan media untuk digunakan.
		Kemudahan pengguna dalam menggunakan media.
Aspek <i>Reusabilitas</i>	Ketahanan Media	Kemampuan media untuk dapat digunakan kembali.

Sumber: (Disesuaikan dari Nurshaumi, 2022)

#### 4. Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara ini berisi mengenai pertanyaan-pertanyaan yang ditunjukkan untuk guru kelas I SD sebagai studi pendahuluan. Berikut tabel rincian kisi-kisi wawancara guru kelas I SD.

**Tabel 3.4**  
Kisi-kisi Wawancara Guru Kelas I SD sebelum Penerapan Media

Indikator	Pertanyaan
Proses Pembelajaran	Bagaimana proses pembelajaran di kelas I dalam membaca permulaan?

	Kendala apa yang sering dirasakan dan ditemui oleh Bapak/Ibu guru dalam proses pembelajaran membaca permulaan di kelas I?
Karakteristik Siswa	Permasalahan seperti apa yang sering dijumpai siswa dalam proses pembelajaran membaca permulaan di kelas I?
	Kriteria siswa seperti apa yang dinilai mengalami kendala dalam proses keterampilan membaca permulaan?
Penggunaan Media Pembelajaran	Apakah bapak/ibu menggunakan media pembelajaran dalam keterampilan membaca permulaan siswa kelas I?
	Jika menggunakan media pembelajaran, apakah media yang digunakan oleh bapak/ibu sudah dikatakan efektif dalam pembelajaran keterampilan membaca permulaan?
	Menurut bapak/ibu media pembelajaran seperti apa yang dibutuhkan oleh siswa dalam pembelajaran keterampilan membaca permulaan?

Sumber: (Disesuaikan dari Rahmah, 2023)

**Tabel 3.5**

Kisi-kisi Wawancara Guru Kelas I SD setelah Penerapan Media

<b>Indikator</b>	<b>Pertanyaan</b>
Penggunaan Media	Apakah Bapak/Ibu sebelumnya pernah membuat media pembelajaran dari permainan tradisional?
	Bagaimana pendapat Bapak/Ibu mengenai media pembelajaran yang berbasis permainan tradisional?
	Bagaimana pendapat Bapak/Ibu mengenai media “Kartu Engklek” dalam kegiatan pembelajaran membaca permulaan?

	Bagaimana perasaan Bapak/Ibu dengan adanya bantuan media pembelajaran “Kartu Engklek” dalam kegiatan pembelajaran membaca permulaan?
	Apakah ada saran tambahan dari Bapak/Ibu terkait materi ataupun gambar pada media “Kartu Engklek” ?

Sumber: (Disesuaikan dari Susanti, 2023)

## 5. Pedoman Kuesioner

Kuesioner ini digunakan untuk menghasilkan data berupa respons dari guru dan siswa kelas I sekolah dasar. Metode pengumpulan data yang digunakan pada angket ini yaitu menggunakan skala likert. Berikut tabel rincian kisi-kisi respons guru dan siswa kelas I sekolah dasar dan lembar angket terdapat pada lampiran A.

**Tabel 3.6**

Kisi-kisi Kuesioner Respons Guru Kelas I SD

Aspek	Indikator	Indikator yang Dinilai
Aspek Materi	Kesesuaian Materi	Kemudahan materi untuk dipahami oleh siswa kelas I SD.
		Ruang lingkup materi yang dekat dengan lingkungan anak.
		Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran.
Aspek Bahasa	Kesesuaian Bahasa	Penggunaan bahasa dalam materi sesuai dengan kemampuan siswa kelas I SD.
		Penggunaan kalimat yang disajikan pada media mudah untuk dipahami.
		Keterbacaan tulisan pada media untuk siswa kelas I SD.
Aspek Media	Efisiensi Media	Media pembelajaran cocok untuk digunakan pada pembelajaran membaca permulaan di kelas I SD.

Ratih Setiawati, 2024

*PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU ENKLEK BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK KETERAMPILAN MEMBACA PERMULAAN SISWA KELAS I SEKOLAH DASAR*

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

		Media pembelajaran dapat menarik perhatian siswa kelas I SD.
		Media pembelajaran yang digunakan dapat membantu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran membaca permulaan.

Sumber: (Disesuaikan dari Rahmah, 2023; Dwiyanita, 2023)

**Tabel 3.7**

Kisi-kisi Kuesioner Respons Siswa Kelas I SD

Aspek	Indikator	Indikator yang Dinilai
Penyajian Media	Kemenarikan Tampilan Media	Kejelasan gambar pada media permainan kartu engklek.
		Kemenarikan perpaduan warna pada media permainan kartu engklek.
Kelayakan Media Pembelajaran	Kesesuaian Media dalam Penggunaan	Tulisan pada media permainan kartu engklek mudah dibaca.
		Isi materi pada media permainan kartu engklek mudah dipahami.
		Membangkitkan semangat siswa dalam proses belajar.

Sumber: (Disesuaikan dari Juliyanti, 2022; Rahmah, 2023)

## 6. Tes

Tes yang digunakan pada penelitian ini yaitu dengan tes membaca atau lisan (*pretest* dan *posttest*) untuk memperoleh data yang dibutuhkan. Adapun instrumen dan rubrik penilaian keterampilan membaca permulaan sebagai berikut.

**Tabel 3.8**  
Instrumen Penilaian Keterampilan Membaca Permulaan

Variabel	Indikator		Sub Indikator	Skor
Keterampilan Membaca Permulaan	Keterampilan Kesadaran Fonologi	Rima	Siswa mampu menunjukkan kata-kata yang diakhiri dengan fonem/bunyi yang sama dengan diberikan contoh missal: Sapi - Topi Mata - Kaki	1
		Aliterasi	Siswa mampu memberikan contoh kata-kata yang diawali dengan fonem/bunyi yang sama (misal diawali dengan -si: sikat).	1
		Segmentasi Kata dan Suku Kata	Siswa mampu membagi kalimat menjadi kata.	1
			Siswa mampu membagi kata menjadi suku kata.	1
	Keterampilan Kesadaran Fonemik	Memadukan Fonem	Siswa mampu menyebutkan dan menggabungkan setiap fonem individu untuk membentuk sebuah kata.	2

			Siswa hanya mampu menyebutkan setiap fonem individu tanpa menggabungkan fonem untuk membentuk sebuah kata.	1
		Segmentasi Fonem	Siswa mampu memecahkan kata menjadi fonem individu.	2
	Keterampilan Pengetahuan Alfabet	Identifikasi Alfabet	Siswa mampu menunjukkan huruf alfabet yang diucapkan oleh guru	2
		Penamaan Alfabet	Siswa mampu membunyikan huruf alfabet yang ditunjukkan oleh guru.	2

Sumber: Christie, Enz, dan Vukelich (2011).

**Tabel 3.9**

Rubrik Penilaian Keterampilan Membaca Permulaan

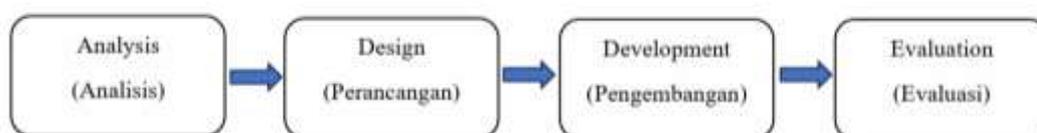
No	Nama Siswa	Keterampilan Kesadaran Fonologi				Keterampilan Kesadaran Fonemik				Keterampilan Pengetahuan Alfabet			
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
1.													
2.													
3.													
Dst.													

Ratih Setiawati, 2024

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU ENKLEK BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK KETERAMPILAN MEMBACA PERMULAAN SISWA KELAS I SEKOLAH DASAR  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

### 3.5 Prosedur Penelitian

Penelitian pengembangan media pembelajaran kartu engklek ini menggunakan prosedur pengembangan model D&D dengan menggunakan tahapan Richey & Klein. Menurut Richey & Klein (Agung, dkk., 2021, hlm. 24), tipe *Product and Tool Research* dikembangkan secara sistematis yang terdiri dari empat tahapan yaitu analisis (*anlysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), dan evaluasi (*evaluation*). Berikut gambaran dalam prosedur penelitian yang digunakan.



**Gambar 3.1** Tahapan Richey & Klein Tipe *Product and Tool Research*

Adapun penjelasan tahapan model Richey & Klein tipe *Product and Tool Research* secara rinci sebagai berikut.

#### 1. Analisis (*Analysis*)

Analisis merupakan kegiatan untuk menguraikan suatu keseluruhan menjadi komponen sehingga dapat mengetahui hubungannya satu sama lain dalam satu keseluruhan yang terpadu (Septiani et al., 2020). Tahap ini melibatkan berbagai tahap analisis kebutuhan dengan melakukan observasi dan melihat karakteristik siswa kelas I sekolah dasar yang menjadi lokasi penelitian. Adapun kegiatan analisis yang perlu dilakukan yaitu analisis capaian pembelajaran pada siswa, dilanjut menganalisis karakteristik siswa, pengetahuan siswa, keterampilan siswa dalam proses belajar, dan sikap yang dimiliki oleh siswa. Selain itu, pada tahap ini juga melakukan analisis materi yang sesuai dengan tuntutan capaian pembelajaran.

#### 2. Perancangan (*Design*)

Tahap ini akan merancang sebuah produk pengembangan media pembelajaran kartu engklek yang berbasis permainan tradisional. Perancangan merupakan tahapan untuk penguraian berbagai kebutuhan dalam mengembangkan media pembelajaran yang termasuk didalamnya adalah tujuan, pengetahuan, dan berbagai komponen yang diperlukan (Febrista & Efrizon, 2021). Produk ini dirancang

Ratih Setiawati, 2024

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU ENKLEK BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL  
UNTUK KETERAMPILAN MEMBACA PERMULAAN SISWA KELAS I SEKOLAH DASAR  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

berdasarkan dengan kebutuhan yang telah di *analysis* pada tahap pertama. Media kartu engklek akan dimodifikasi dan dikembangkan secara lebih menarik mulai dari tampilan, warna, serta cara bermainnya. Media pembelajaran permainan kartu engklek dirancang semenarik mungkin sesuai dengan kebutuhan siswa terutama bertujuan untuk keterampilan membaca permulaan pada siswa kelas I sekolah dasar.

### **3. Pengembangan (*Development*)**

Tahap pengembangan menurut Sutarti (2017), pengembangan merupakan suatu proses atau langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada dan dapat dipertanggungjawabkan. Pada tahap pengembangan ini, peneliti merealisasikan produk yang sudah didesain dengan menggunakan bantuan aplikasi dan beberapa media lainnya sebagai penunjang pengembangan produk sehingga dituangkan ke dalam wujud aslinya. Kemudian peneliti akan melakukan beberapa tahap pengujian yaitu validasi produk oleh para ahli dan pengguna yaitu guru dan siswa. Tujuan pada tahap ini yaitu memvalidasi kelayakan produk media yang telah dibuat. Pada tahap proses validasi, validator menggunakan instrumen yang sudah disusun ditahap sebelumnya sebagai bahan acuan revisi sehingga akan dihasilkan media yang layak uji.

### **4. Evaluasi (*Evaluating*)**

Evaluasi merupakan suatu kegiatan penilaian terhadap suatu media atau produk yang dilakukan oleh para ahli di bidangnya (Agung et al., 2021). Pada tahap kegiatan evaluasi ini dilakukan dengan tujuan mengetahui kelemahan atau kekurangan produk serta saran dan masukan dari para ahli sehingga produk dapat dikategorikan layak dan berkualitas. Berdasarkan hal tersebut, produk dapat digunakan oleh pengguna.

#### **3.6 Analisis Data**

Jenis data dalam penelitian ini yaitu menggunakan *mixed methods research* yang digunakan untuk mengolah data dan menafsirkan data. *Mixed methods research* merupakan gabungan metode penelitian antara model kualitatif dan

kuantitatif. Teknik analisis data pada penelitian ini menguraikan semua tanggapan serta saran yang didapatkan dari lembar instrumen. Penelitian ini menggunakan beberapa analisis data untuk menjawab setiap rumusan permasalahan yang ada. Berikut penjelasan dari setiap analisis data yang digunakan.

### **3.6.1 Kualitatif**

Kualitatif digunakan untuk menganalisis data catatan desain dan catatan pengembangan yang diperoleh dari instrumen catatan lapangan. Selain itu, analisis data kualitatif juga digunakan untuk menganalisis data kondisi siswa sebelum dan sesudah penggunaan media yang diperoleh dari instrumen pedoman wawancara.

Analisis data kualitatif akan disajikan secara rinci dalam bentuk deskriptif untuk memberikan gambaran secara jelas mengenai suatu keadaan atau kejadian yang terjadi di lapangan. Adapun teknik pengumpulan data menurut Moeleong (dalam Siyoto & Sodik, 2015), dimana analisis data dimulai dengan menelaah berbagai sumber seperti hasil catatan lapangan dan wawancara untuk masuk pada tahap reduksi data, penyajian data, dan sampai ditarik kesimpulan. Berikut penjelasan terkait tahapan teknik pengumpulan data.

#### **1. Reduksi Data**

Reduksi data diartikan sebagai tahap atau aktivitas untuk merangkum, memilih data-data pokok, serta melepaskan hal-hal yang dinilai tidak diperlukan dalam proses penelitian.

#### **2. Penyajian data**

Penyajian data dilakukan untuk melihat gambaran baik secara keseluruhan atau data tertentu. Pada tahap ini bertujuan untuk mengklasifikasikan serta menyajikan data sesuai dengan inti permasalahan yang dianalisis.

#### **3. Kesimpulan atau Verifikasi**

Tahap kesimpulan, peneliti menjelaskan kesimpulan atas data yang telah disajikan. Kemudian, pada tahap ini diteliti juga terkait menganalisis persamaan, perbedaan, maupun hubungan antar subjek yang diteliti, sehingga tahap ini menjadi tahap akhir dari analisis data.

### 3.6.2 Statistik Deskriptif

#### 1. Modus

Statistik deskriptif modus digunakan untuk menganalisis data respons guru dan siswa yang diperoleh dari instrumen kuesioner. Modus dikenal sebagai nilai yang sering muncul atau data yang paling tinggi frekuensinya. Dalam suatu data yang disajikan memungkinkan modus terjadi dalam bentuk data tunggal atau data berkelompok. Pada data tunggal modus dapat ditemukan dengan melihat nilai data yang paling sering muncul, sedangkan modus data kelompok merupakan nilai data yang berulang kali muncul dalam kumpulan data berkelompok. Adapun berikut rumus yang digunakan jika modus dalam bentuk data berkelompok.

#### 2. Rata-rata

Statistik deskriptif rata-rata digunakan untuk menganalisis data hasil penilaian kelayakan produk yang diperoleh dari instrumen angket. Instrumen angket tersebut terdiri dari tiga yaitu angket materi, angket bahasa, dan angket media. Dalam menghitung rata-rata untuk data tunggal, dilakukan dengan pembagian jumlah seluruh data dengan banyaknya data. Sedangkan, pada rata-rata data berkelompok atau data distribusi frekuensi, dilakukan dengan menghitung terlebih dahulu titik tengah dari tiap kelas interval, kemudian melakukan perhitungan dengan rumus rata-rata hitung.

Adapun teknik pengumpulan data validasi dengan menggunakan skala *likert*, berikut rumus perhitungan skala *likert*.

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

Keterangan:

Ps = Presentase

S = Jumlah skor yang didapat

N = Jumlah skor ideal

Hasil perhitungan dengan menggunakan rumus pada skala *likert* kemudian digambarkan sesuai dengan kategori interpretasi skor seperti berikut.

**Tabel 3.10**  
Kategori Interpretasi Skor

Skala Persen	Kategori
0 – 20%	Sangat Tidak Layak
21 – 40%	Tidak Layak
41 – 60%	Kurang Layak
61 – 80%	Layak
81 – 100%	Sangat Layak

Sumber: (Sugiyono, 2019)

Berdasarkan pada tabel 3.10, pengembangan media pembelajaran dapat dinyatakan valid dan layak jika penilaian media pengembangan tersebut berada di kategori layak dengan pemerolehan penilaian persentase sebesar  $\geq 61\%$ .

### 3.6.3 Uji T

Berdasarkan rumusan masalah keempat, uji t digunakan untuk menguji keefektifan media menggunakan desain *pre-experimental* dengan rancangan “*One-Group Pretest-Posttest Design*”. Desain ini hanya menggunakan satu kelas untuk dijadikan bahan penelitian tanpa adanya kelas kontrol. Sebelum diberikan perlakuan, siswa diberikan dahulu *pretest*, kemudian diberi perlakuan dengan menggunakan media kartu engklek yang selanjutnya dilakukan *posttest*. Teknik analisis data menggunakan *software IBM SPSS statistics* versi 29.0.2.0. Sebelum melakukan uji t, data terlebih dahulu melakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Jika data berdistribusi normal, dilanjutkan uji t atau *paired samples t-test*.