

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Desain Penelitian**

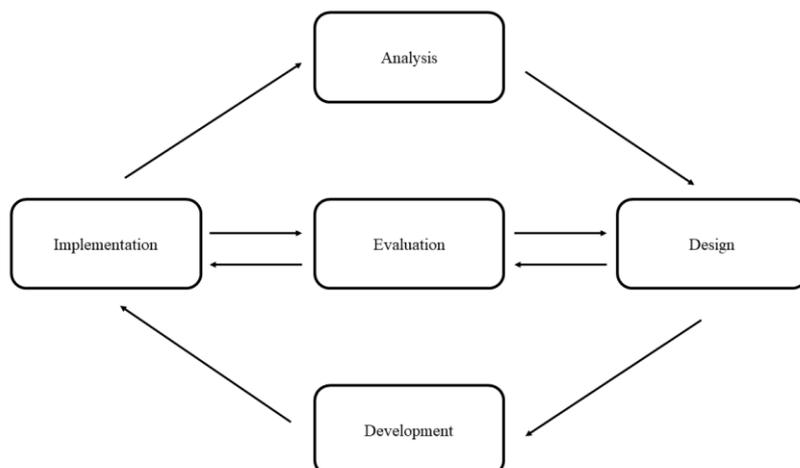
Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode *Design and Development (D&D)*. Metode ini dipilih karena relevan dengan judul penelitian yang diangkat yaitu mengenai pengembangan media aplikasi android. Jika diterjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia berarti desain dan pengembangan, desain merujuk pada perencanaan dan bentuk, sementara pengembangan merujuk pada perkembangan atau berkembangnya suatu hal. Richey dan Klein menyatakan tentang *Design and Development (D&D)* “*the systematic study of design, development, and evaluation processes with the aim of establishing an empirical basis for the creation of instructional and non-instructional product and tools and new or enhanced models that govern their development*” (Richey & Klein, 2007).

Dengan kata lain, metode penelitian dan pengembangan (D&D) adalah studi sistematis tentang proses desain, pengembangan, dan evaluasi. Tujuan dari metode ini adalah untuk membangun fondasi empiris untuk pembuatan produk dan alat instruksional dan non-instruksional, serta model baru atau yang disempurnakan yang mengatur pengembangannya.

Penelitian ini akan mengembangkan media pembelajaran untuk aplikasi android dengan mengadaptasi model ADDIE yang memiliki 5 tahapan, analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

#### **3.2 Prosedur Penelitian**

Seperti yang disebutkan sebelumnya Model pengembangan yang digunakan dalam mengembangkan media aplikasi *E-Fractions* memiliki 5 tahapan, analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Berikut adalah tahapan model ADDIE yang digunakan dalam penelitian:



**Gambar 3.1 Bagan Model ADDIE**

1. *Analysis* (Analisis)

Pada tahap pertama, peneliti akan menganalisis terkait masalah yang terjadi dalam pembelajaran pecahan pada kelas II SD Negeri X Kota Bandung yang mengerucut pada pemahaman konsep pecahan dan media pembelajaran yang digunakan. Kemudian peneliti akan menganalisis terkait kurikulum, materi dan pengembangan *learning experience* dengan berbantuan pendekatan CPA.

2. *Design* (Desain)

Pada tahap desain, peneliti dapat menyusun rancangan konsep media aplikasi *E-Fractions* dengan membuat diagram alur media agar memudahkan peneliti ketika akan membuat alur *triggers* dari *scene* ke *scene* yang lainnya. Dalam proses pembuatannya, Media pembelajaran aplikasi *E-Fractions* akan menggunakan aplikasi *Articulate story line 3* untuk menggunakan berbagai fitur seperti *triggers*, *scene*, *slide*, *animation*, *button*, *audio*. Desain *background* yang dikembangkan pada aplikasi *E-Fractions* dibantu menggunakan aplikasi *CorelDRAW* dan *Vectorizer AI*, hasilnya untuk membuat desain menjadi *element vector* kelebihannya tidak menurunkan kualitas resolusi desain. Untuk desain karakter peneliti menggunakan *Microsoft Bing AI* yang merupakan sebuah *website* desain grafis gratis. Untuk mengubah *export file html 5* pada aplikasi *Articulate story line 3* akan di konversi menjadi aplikasi android menggunakan *Website*

2 *APK Builder Pro v5.0* yang hasilnya bisa digunakan dan memasang pada perangkat android. Pada tahap desain dengan menyusun konsep media aplikasi *E-Fractions* akan mempermudah peneliti untuk mengembangkan media tersebut.

### 3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini akan memuat langkah-langkah sebagai berikut.

- a) Membuat dan melakukan pengecekan ulang terhadap keseluruhan susunan alur media dan desain aplikasi pembelajaran *E-Fractions* yang telah direncanakan sebelumnya. Dengan pengecekan terhadap keseluruhan susunan alur media dan desain aplikasi *E-Fractions* adalah langkah yang penting untuk memastikan konsistensi dan keberlanjutan dalam pembelajaran. Ini melibatkan peninjauan menyeluruh terhadap struktur, navigasi, dan keterkaitan antar bagian dalam aplikasi.
- b) Membuat instrumen atau angket validasi untuk menguji kelayakan media pembelajaran aplikasi *E-Fractions* baik dari segi materi ataupun desain. Pembuatan instrumen atau angket validasi adalah tahap kritis untuk mengukur kelayakan aplikasi *E-Fractions* dari segi materi dan desain. Pertanyaan seputar keterbacaan, ketepatan materi, daya tarik visual, dan kejelasan navigasi dapat menjadi fokus untuk memastikan kualitas pembelajaran.
- c) Melakukan validasi kelayakan media pembelajaran aplikasi *E-Fractions* kepada validator ahli. Guna mengetahui seberapa layak media pembelajaran yang telah dikembangkan dengan menggunakan instrumen yang telah disusun. Validasi kelayakan oleh validator ahli merupakan langkah yang esensial untuk mendapatkan pandangan profesional dan mendalam terkait kecukupan dan efektivitas aplikasi pembelajaran. Proses ini membantu menilai sejauh mana aplikasi memenuhi standar dan kebutuhan pengguna.
- d) Melakukan perbaikan pada media pembelajaran, sesuai dengan kritik dan saran yang telah diberikan oleh validator. Setelah mendapatkan umpan balik dari validator ahli, langkah selanjutnya adalah melakukan perbaikan pada media pembelajaran. Kritik dan saran yang diberikan

perlu diimplementasikan untuk meningkatkan kualitas keseluruhan aplikasi, termasuk perbaikan pada materi, desain antarmuka, atau aspek teknis lainnya.

Simpulan dan hasil pada tahap *development* (pengembangan) yakni Proses validasi kelayakan aplikasi *E-Fractions* melibatkan tahapan yang sistematis dan komprehensif. Hasil validasi oleh validator ahli memberikan gambaran yang jelas tentang sejauh mana aplikasi memenuhi standar dan kebutuhan pembelajar. Perbaikan yang dilakukan setelah validasi akan meningkatkan kualitas aplikasi dan meningkatkan potensi keberhasilan dalam pembelajaran matematika menggunakan media tersebut. Langkah-langkah ini membantu memastikan bahwa aplikasi pembelajaran *E-Fractions* benar-benar efektif dan layak digunakan dalam konteks pendidikan matematika.

#### 4. *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap implementasi akan dilakukan uji coba kepada siswa kelas II Sekolah Dasar dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi *E-Fraction*. Sebelum dilakukan implementasi media pembelajaran *E-Fractions*, akan dilakukan *pre-test* dan *post-test* untuk mendapatkan perbandingan nilai dan keefektifan sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran aplikasi *E-Fractions* dalam meningkatkan pemahaman konsep pada materi pecahan.

Dengan membandingkan hasil *pre-test* dan *post-test*, dapat dievaluasi sejauh mana efektivitas media pembelajaran aplikasi *E-Fractions* dalam meningkatkan pemahaman konsep pada materi pecahan. Jika terdapat peningkatan yang signifikan dalam nilai *post-test*, hal ini dapat dianggap sebagai indikasi bahwa media pembelajaran telah berhasil memberikan kontribusi positif terhadap pemahaman siswa.

#### 5. *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahap evaluasi, dilakukan perbaikan pada media pembelajaran aplikasi *E-Fractions* setelah melalui tahap implementasi, dengan maksud untuk mengetahui apakah masih terdapat kekurangan pada media pembelajaran tersebut atau tidak. Setelah melakukan evaluasi dan perbaikan

pada media pembelajaran aplikasi *E-Fractions* setelah tahap implementasi, berikut adalah simpulan hasilnya:

a) Identifikasi Kekurangan

Evaluasi mendalam terhadap implementasi aplikasi *E-Fractions* membantu mengidentifikasi kekurangan atau area yang memerlukan perbaikan. Ini dapat mencakup aspek desain antarmuka, keterbacaan materi, atau elemen interaktif yang perlu ditingkatkan.

b) Respons Siswa dan Guru

Respons siswa dan guru terhadap aplikasi setelah implementasi memberikan wawasan berharga. Jika ada umpan balik yang menunjukkan kesulitan atau ketidakjelasan tertentu, perbaikan dapat difokuskan pada area tersebut.

c) Peningkatan Kualitas

Berdasarkan hasil evaluasi, perbaikan yang dilakukan bertujuan untuk meningkatkan kualitas keseluruhan aplikasi. Ini bisa mencakup penyesuaian pada desain grafis, penambahan fitur, atau penyempurnaan dalam penjelasan konsep matematika.

d) Keterlibatan dan Motivasi Siswa

Evaluasi mencakup penilaian terhadap tingkat keterlibatan dan motivasi siswa selama penggunaan aplikasi. Perbaikan dapat diarahkan untuk meningkatkan elemen-elemen yang dapat meningkatkan minat siswa, seperti permainan edukatif atau tantangan matematika yang lebih menarik.

### 3.3 Partisipan Penelitian

Partisipan dalam penelitian ini adalah para ahli validator yang memiliki kompetensi dan relevansi dengan konteks penelitian yang sedang dilakukan, yakni validator ahli materi, validator ahli media dan validator partisi pembelajaran (guru). Tujuan dari langkah ini adalah agar hasil akhir produk yang dikembangkan dapat tervalidasi terkait kecocokan dan kelayakan penggunaannya. Selain melibatkan validator ahli, penelitian ini juga melibatkan siswa fase A kelas II Sekolah Dasar sebagai partisipan untuk mendapatkan hasil penelitian.

### 3.4 Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah:

#### 3.4.1 Pengisian *Work log*

*Work log* adalah salah satu teknik yang sering digunakan untuk mengumpulkan data dalam tahap desain dan pengembangan. Mengumpulkan data yang berhubungan dengan proyek saat ini dan masa lampau (Richey and Klein, 2007, hlm. 98). Dalam pengisian *work log*, peneliti mencatat setiap tahapan pengembangan media pembelajaran aplikasi *E-Fractions*. Peneliti juga mencatat hasil dari setiap aktivitas yang dilakukan, serta merefleksikan hasil dari kegiatan tersebut terkait dengan desain dan hasil media pembelajaran yang sedang dalam pengembangan.

#### 3.4.2 Kuesioner (Angket)

Pengumpulan data menggunakan angket digunakan untuk mendapatkan informasi dari validator ahli terkait kelayakan materi dan konten pada desain media pembelajaran aplikasi *E-Fractions* yang telah dikembangkan oleh peneliti. Teknik pengumpulan data ini dirancang dalam bentuk pernyataan-pernyataan dengan tujuan mengevaluasi kelayakan media pembelajaran aplikasi *E-Fractions* dan mendapatkan masukan kritik serta saran untuk menghasilkan media pembelajaran digital yang memenuhi standar penggunaan. Instrumen penilaian media pembelajaran aplikasi *E-Fractions* diisi oleh partisipan penelitian (3 Orang Ahli), yakni ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran atau guru.

#### 3.4.3 *Pre-test & Post-test*

*Pre-test & Post-test* dilakukan untuk uji coba kepada siswa kelas 2 fase A Sekolah Dasar. Tes ini untuk melihat bagaimana peningkatan pemahaman siswa dalam materi pecahan sebelum dan setelah menggunakan media aplikasi *E-Fractions*.

#### 3.4.4 Wawancara

Wawancara adalah metode pengumpulan data di mana informasi diperoleh melalui interaksi tanya jawab antara peneliti dan narasumber. Wawancara yang dilakukan oleh peneliti adalah wawancara berstruktur. Peneliti menyiapkan instrumen penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis yang akan ditanyakan

kepada narasumber. Wawancara ini dilakukan kepada salah satu siswa kelas 2 Sekolah Dasar terkait pembelajaran mengenai materi pecahan setelah menggunakan media aplikasi *E-Fractions*.

### 3.5 Instrumen Pengumpulan data

Berikut adalah pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti:

#### 3.5.1 *Work Log*

*Work log* merupakan dokumen untuk mengumpulkan data terkait kegiatan yang dilakukan saat melakukan desain dan pengembangan media pembelajaran. *Work log* yang akan diisi berupa tabel kegiatan yang dilakukan untuk analisis capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, konten media dan prinsip pendekatan CPA.

**Tabel 3.1 *Work Log***

No	Tujuan Pembelajaran	Konten Media	Prinsip Pendekatan CPA

#### 3.5.2 Lembar Kuesioner (Angket)

Lembar angket digunakan peneliti untuk mengumpulkan informasi mengenai kelayakan media pembelajaran yang sudah dikembangkan. Pada instrumen angket ini disediakan opsional jawaban yang telah diberi skor dari 5-4-3-2-1 (sangat baik, baik, cukup baik, kurang baik, tidak baik) juga disediakan kolom tambahan catatan untuk memperjelas penilaian apabila ada perbaikan.

**Tabel 3.2 Kisi-kisi Penilaian Validator Ahli Materi**

No	Aspek yang Dinilai	No. Soal
1	<i>Self Instruction</i>	1-6
2	<i>Self Contained</i>	7-8
3	<i>Stand Alone</i>	9

Sumber: (Mufliva, 2022 ; Pasya, 2023)

**Tabel 3.3 Kisi-kisi Penilaian Validator Ahli Media**

No	Aspek yang Dinilai	No. Soal
1	Aspek Tampilan Media	1-5
2	Aspek Komposisi Gambar	6-10
3	Aspek Komposisi Teks	11-15
4	Aspek Kemudahan untuk Digunakan	16-20
5	Aspek Adaptabilitas	21

Sumber: (Mufliva, 2022 ; Pasya, 2023)

**Tabel 3.4 Kisi-kisi Penilaian Validator Praktisi Pembelajaran (Guru)**

No	Aspek yang Dinilai	No. Soal
1	Aspek Media	1-3
2	Aspek Materi	4-5
3	Aspek Bahasa	6-7
4	Aspek Pendukung	8-10

Sumber: (Mufliva, 2022 ; Pasya, 2023)

### 3.5.3 Lembar *Pre-test & Post-test*

Pada penelitian ini, penilaian dilakukan melalui soal evaluasi untuk mengumpulkan data hasil belajar siswa pada *pre-test* dan *post-test*. Peneliti merancang pertanyaan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran matematika, khususnya materi pecahan setengah dan seperempat, serta disesuaikan dengan indikator pemahaman konsep matematika.

### 3.5.4 Lembar Pedoman Wawancara

Lembar pedoman wawancara digunakan untuk mengumpulkan informasi dari salah satu siswa setelah menggunakan media aplikasi *E-Fractions* pada pembelajaran matematika. Peneliti melakukan wawancara terstruktur berupa pertanyaan-pertanyaan yang telah disusun. Pertanyaan yang diajukan berkaitan dengan pembelajaran matematika materi pecahan dan penggunaan media aplikasi *E-Fractions*.

**Tabel 3.5 Kisi-kisi Wawancara Siswa**

Indikator Pertanyaan	No. Soal
Mata pelajaran dan materi	1-4
Media aplikasi <i>E-Fractions</i>	5-9

### 3.6 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang akan digunakan pada penelitian ini adalah analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data merupakan langkah-langkah untuk merangkum, mengelompokkan, dan menemukan pola atau tema dalam data, dengan tujuan untuk memahami signifikansinya (Sutriani & Octaviani, 2019, hal. 1). Analisis data adalah fase yang dilakukan setelah pengumpulan data selesai (Hartono, 2018, hal. 49).

#### 3.6.1 Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi hasil yang diberikan oleh validator ahli, serta untuk menganalisis data dari *pre-test* dan *post-test*. Analisis ini dilakukan untuk mengukur perubahan tingkat pemahaman konsep matematis pada siswa.

Data kuantitatif dalam penelitian ini berasal dari lembar penilaian kelayakan media pembelajaran aplikasi yang telah diisi oleh validator ahli. Data tersebut akan dianalisis secara kuantitatif untuk mendapatkan gambaran media pembelajaran aplikasi yang telah dikembangkan. Lembar kuesioner pada penelitian ini menggunakan skala likert 1-5. Skala likert 1-5 ini di mana bobot lima menunjukkan sangat baik (SB), empat untuk baik (B), tiga untuk cukup baik (CB), dua untuk kurang baik (KB), dan satu untuk tidak baik (TB).

**Tabel 3.6 Skor dan Kategori Instrumen Penilaian Media Pembelajaran  
Aplikasi *E-Fractions***

Nomor	Skor	Keterangan
1.	5	Sangat baik
2.	4	Baik
3.	3	Cukup baik
4.	2	Kurang baik
5.	1	Tidak baik

Sumber: Sugiyono (dalam Hanifah, 2022, hlm 29)

Setelah melakukan penilaian terhadap setiap pernyataan. Hartono dan Pramukantoro (dalam Hildania, 2023, hal 43) mengatakan peneliti dapat menghitung kelayakan media dengan menghitung persentase dari lembar validasi dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

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

**Keterangan:**

P = persentase hasil validasi ahli

$\sum x$  = jumlah skor jawaban

$\sum xi$  = jumlah skor maksimal

Setelah menentukan rumus presentasi hasil validasi ahli, peneliti membuat interval (rentang jarak) dan interpretasi persen dengan dasar yang peneliti memperoleh dari Sumantri (dalam Hildania, 2023, hal. 44). Untuk mengetahui kriteria penilaian dengan mencari interval skor persen (I) menggunakan rumus interval berikut.

$$I = \frac{100\%}{\text{Jumlah kategori}}$$

Dengan adanya 5 kategori yang digunakan, maka interval yang diterapkan dalam penelitian ini adalah seperti berikut.

$$I = \frac{100\%}{5}$$

$$I = 20\%$$

Setelah mengidentifikasi interval, ditemukan bahwa interval yang digunakan adalah sebesar 20%. Berikut adalah hasil dari tabel interval yang diterapkan dalam penelitian ini.

**Tabel 3.7 Interval Skor Kelayakan Media Pembelajaran Aplikasi E-Fractions**

Kategori	Interval Skor Peserta	Keterangan
5	80%-100%	Sangat baik
4	60%-79,99%	Baik
3	40%-59,99%	Cukup baik
2	20%-39,99%	Kurang baik
1	0%-19,99%	Tidak baik

Sumber: Sumantri dkk (dalam Nurzain, 2022)

Selain informasi yang diperoleh dari kuesioner yang telah diisi oleh validator, peneliti mengumpulkan data dari hasil *pre-test* dan *post-test* untuk menilai pencapaian pemahaman konsep siswa pada materi pecahan setelah menggunakan media pembelajaran aplikasi *E-Fractions*. Berikut adalah kriteria penilaian ketercapaian pemahaman konsep tersebut:

### Capaian Pembelajaran:

Peserta didik menunjukkan pemahaman pecahan sebagai bagian dari keseluruhan melalui konteks membagi sebuah benda atau kumpulan benda sama banyak, pecahan yang diperkenalkan adalah setengah dan seperempat.

**Tabel 3.8 Kriteria Penilaian *Pre-test* & *Post-test***

Indikator pemahaman konsep matematika	Tujuan Pembelajaran	Perlu bimbingan	Cukup	Baik	Sangat baik
		0-40	41-60	61-80	81-100
Menyatakan ulang sebuah konsep.	Peserta didik dapat menyimpulkan konsep pecahan sebagai bagian dari keseluruhan . (TP1)	Siswa belum sepenuhnya mampu menyimpulkan konsep pecahan sebagai bagian dari keseluruhan .	Siswa mampu menyimpulkan konsep pecahan sebagai bagian dari keseluruhan dengan tingkat pemahaman yang memadai.	Siswa mampu menyimpulkan konsep pecahan sebagai bagian dari keseluruhan dengan baik.	Siswa sangat mampu menyimpulkan konsep pecahan sebagai bagian dari keseluruhan .
Menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis.	Peserta didik dapat mengidentifikasi pecahan setengah dari sebuah keseluruhan dalam berbagai konteks. (TP2)	Siswa masih kesulitan dalam mengidentifikasi pecahan setengah dari suatu keseluruhan .	Siswa dapat mengidentifikasi pecahan setengah dalam beberapa konteks, tetapi masih memerlukan pemahaman lebih mendalam.	Siswa mampu mengidentifikasi pecahan setengah dengan baik dalam berbagai konteks.	Siswa sangat mampu mengidentifikasi pecahan setengah bahkan dalam konteks yang kompleks sekalipun.
Menyajikan konsep	Peserta didik dapat	Siswa masih kesulitan	Siswa dapat mengidentifikasi	Siswa mampu	Siswa sangat

Engga Mulyana, 2024

**PENGEMBANGAN MEDIA APLIKASI E-FRACTIONS SEBAGAI UPAYA UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP PECAHAN PADA FASE A SEKOLAH DASAR**

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

dalam berbagai bentuk representasi matematis.	mengidentifikasi pecahan seperempat dari sebuah keseluruhan dalam berbagai konteks. <b>(TP3)</b>	dalam mengidentifikasi pecahan seperempat dari suatu keseluruhan .	ikasi pecahan seperempat dalam beberapa konteks, tetapi masih memerlukan pemahaman lebih mendalam.	mengidentifikasi pecahan seperempat dengan baik dalam berbagai konteks.	mampu mengidentifikasi pecahan seperempat bahkan dalam konteks yang kompleks sekalipun.
Mengaplikasikan konsep atau algoritma dalam pemecahan masalah matematis.	Peserta didik dapat menyelesaikan masalah matematika yang melibatkan penggunaan pecahan setengah. <b>(TP4)</b>	Siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan masalah matematika yang melibatkan pecahan setengah.	Siswa mampu menyelesaikan masalah matematika yang melibatkan pecahan setengah pada tingkat dasar.	Siswa dapat menyelesaikan masalah matematika dengan baik yang melibatkan penggunaan pecahan setengah.	Siswa sangat mampu menyelesaikan masalah matematika yang kompleks yang melibatkan penggunaan pecahan setengah.
Mengaplikasikan konsep atau algoritma dalam pemecahan masalah matematis.	Peserta didik dapat menyelesaikan masalah matematika yang melibatkan penggunaan pecahan seperempat. <b>(TP5)</b>	Siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan masalah matematika yang melibatkan pecahan seperempat.	Siswa mampu menyelesaikan masalah matematika yang melibatkan pecahan seperempat pada tingkat dasar.	Siswa dapat menyelesaikan masalah matematika dengan baik yang melibatkan penggunaan pecahan seperempat.	Siswa sangat mampu menyelesaikan masalah matematika yang kompleks yang melibatkan penggunaan pecahan seperempat.

Untuk mengukur peningkatan pemahaman konsep siswa sebelum dan setelah penerapan media pembelajaran aplikasi *E-Fractions*, peneliti menggunakan uji N-gain. Data N-gain ini dihitung dengan membandingkan selisih skor *pre-test* dan *post-test* dengan selisih nilai keseluruhan dan *pre-test*.

Perhitungan ini dilakukan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media pembelajaran aplikasi *E-Fractions* dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa. Rumus yang digunakan untuk menghitung nilai N-gain adalah sebagai berikut:

$$N - Gain (g) = \frac{skor\ post\ test - skor\ pre\ test}{skor\ maksimal - skor\ pre\ test}$$

Setelah mendapatkan hasil perhitungan N-Gain, selanjutnya nilai tersebut diinterpretasikan berdasarkan tabel berikut:

**Tabel 3.9 Kriteria N-Gain**

Nilai N-Gain	Interval Skor Peserta
$g \geq 0,70$	Tinggi
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$g < 0,30$	Rendah

Sumber: Sugiyono (dalam Hildania, 2023)

### 3.6.2 Analisis Data Kualitatif

Pada penelitian ini, teknik analisis data diterapkan pada informasi yang diperoleh melalui hasil wawancara. Proses penelitian analisis data kualitatif bersifat sistematis, dimulai dari tahap pengumpulan data, seleksi data, pengategorian, perbandingan, penyatuan, hingga penafsiran data (Sutriani & Octaviani, 2019). Pada analisis data kualitatif secara umum, menurut Miles dan Huberman (dalam Hanifah, 2022, hal. 28) terdapat tiga langkah kerja yang meliputi:

#### 1. Reduksi data

Proses yang dilakukan pada tahap ini melibatkan penyederhanaan atau penyaringan data dengan merangkum, memilih, dan memfokuskan. Ini dilakukan untuk membatasi dan merangkum informasi yang diperoleh dalam suatu kategori tertentu. Tujuannya adalah untuk mencapai fokus, keteraturan, dan arahan yang lebih baik dalam menarik kesimpulan. Dalam penelitian ini, langkah tersebut akan diterapkan untuk penyaringan data yang diperoleh melalui wawancara, sehingga dapat mendukung peneliti dalam menyimpulkan temuan.

#### 2. Penyajian data

Sejumlah data yang terstruktur memungkinkan untuk dievaluasi guna mencapai kesimpulan dan mengambil tindakan, yang pada akhirnya akan menghasilkan solusi untuk permasalahan yang ada. Dalam penelitian ini, data yang telah penyaringan akan disusun dalam bentuk tabel, dijelaskan secara deskriptif, dan selanjutnya dianalisis untuk mendapatkan kesimpulan.

3. Penarikan kesimpulan

Proses terakhir ini dilakukan untuk memastikan bahwa hasil interpretasi dan analisis data benar. Diharapkan bahwa hasil dari proses ini akan membantu mengidentifikasi masalah penelitian. Dengan menggunakan teknik wawancara, peneliti mendeskripsikan hasil akhir permasalahan.