

BAB III

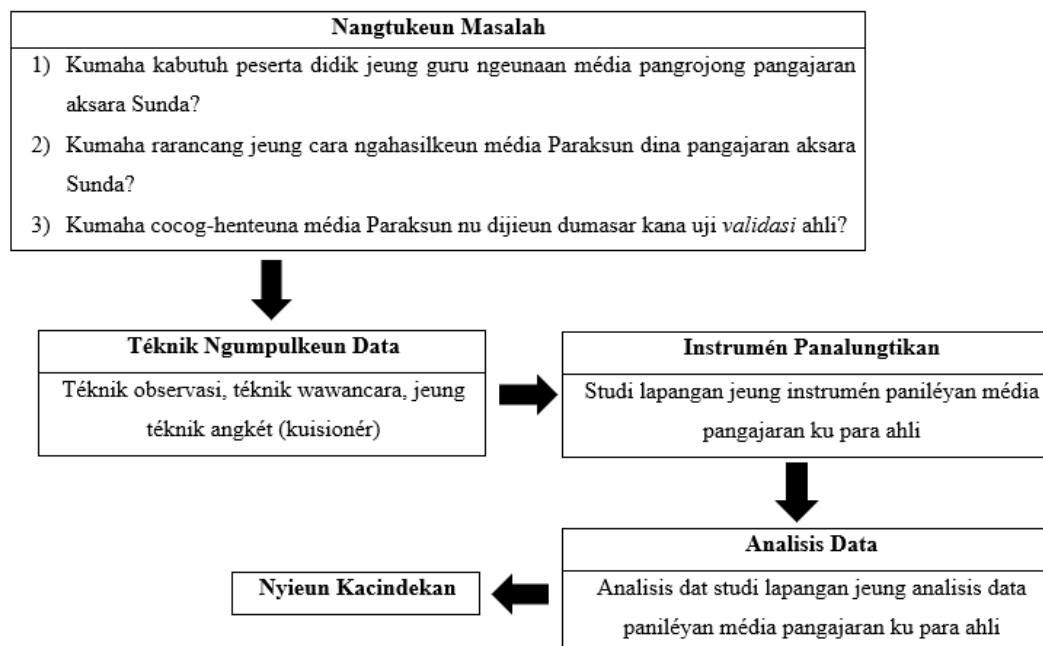
MÉTODEU PANALUNGTIKAN

Dina ieu bab dipedar ngeunaan désain panalungtikan, sumber data panalungtikan, prosedur panalungtikan, téknik ngumpulkeun data, instrumén panalungtikan, jeung téknik ngolah data.

3.1 Désain Panalungtikan

Métodeu panalungtikan nyaéta cara dina nyangking hiji data atawa hiji tujuan anu tangtu. Saluyu jeung pamadegan Sugiyono (2022a, kc. 2), yén métodeu panalungtikan nyaéta cara ilmiah pikeun nyangking data kalawan miboga tujuan jeung mangpaat anu tangtu. Data anu dicangkingna mangrupa data *empiris* nu miboga kritéria anu tangtu, nyaéta *valid*. Métodeu anu digunakeun dina ieu panalungtikan nyaéta métodeu *Research and Development (R&D)*. Sugiyono (2022b, kc. 297) ogé nétélakeun yén *R&D* nyaéta métodeu panalungtikan anu digunakeun pikeun ngahasilkeun produk anu tangtu jeung nguji éféktif-henteuna éta produk. Ieu panalungtikan sipatna analisis kabutuhan ogé pikeun nguji éféktif-henteuna éta produk pikeun digunakeun ku masarakat sacara jembar.

Dina ieu panalungtikan ngagunakeun métodeu R&D kalawan modél *pengembangan ADDIE* anu dimekarkeun ku Robert Maribe Branch (dina Sugiyono, 2022a, kc. 38). ADDIE téh mangrupa singgetan tina *Analysis, Design, Development, Implementation*, jeung *Evaluation*. Salasahiji hal nu bisa dimekarkeun ku modél ADDIE téh nyaéta média pangajaran. Modél ADDIE digunakeun dina ieu panalungtikan lantaran cocog jeung tujuan dina ieu panalungtikan, nyaéta mekarkeun média pangajaran aksara Sunda. Saluyu jeung pamadegan Aziz & Prasetya (dina Safitri & Aziz, 2022, kc. 53), yén modél ADDIE bisa digunakeun pikeun rupaning modél, stratégi pangajaran, média, jeung bahan ajar. Tegeh & Kirna (dina Safitri & Aziz, 2022, kc. 53) yén modél ADDIE mangrupa salasahiji modél désain pangajaran sistematis anu dimekarkeun sacara kauger kalawan ngaruntuy jeung kagiatan anu sistematis sangkan bisa ngungkulan pasualan diajar nu patali jeung sumber diajar ogé saluyu jeung kabutuhan sarta karakteristik peserta didik. Anapon désain panalungtikanana kagambar saperti dina bagan 3.1.



Bagan 3.1 Désain Panalungtikan

3.2 Sumber Data Panalungtikan

Sumber data anu digunakeun dina ieu panalungtikan kaasup kana data primér. Data primér mangrupa sumber data panalungtikan anu dicangking sacara langsung ti sumber anu asli atawa teu ngaliwatan jalma kadua (Sugiyono, 2022b, kc. 225). Lantaran dina ieu panalungtikan kawatesanan sumber daya jeung waktu, ku kituna sumber datana ogé diwatesanan, nyaéta guru Basa Sunda jeung peserta didik kelas X SMA sadarajat di sabudeureun Bandung Raya. Ieu sumber data dipaluruh ngagunakeun tékNIK wawancara jeung angkét pikeun mikanyaho kumaha pangajaran aksara Sunda di sakola sarta kumaha kabutuhan ogé kahayang peserta didik jeung guru Basa Sunda dina ngagunakeun média pangajaran pikeun ngarojong pangajaran aksara Sunda. Salian ti éta, sumber pikeun maluruh *validasi* média pangajaran dilakukeun ku para ahli dina widang média pangajaran, ahli matéri pangajaran Basa Sunda, jeung praktisi (guru Basa Sunda). Anapon ieu di handap diwincik sumber data dina ieu panalungtikan.

1) Peserta didik kelas X

Anu jadi sumber data dina ieu panalungtikan nyaéta peserta didik fase E atawa kelas X anu geus kungsi atawa eukeur diajar aksara Sunda. Anapon peserta didikna

dipilih ti sababaraha sakola sabudeureun Bandung Raya, nyaéta (a) SMA Negeri 11 Bandung, (b) SMA Negeri 1 Ciwidéy, (c) SMA Negeri 6 Cimahi, (d) SMA Pasundan 2 Bandung, jeung (e) SMA Kémah Indonésia. Ieu lima sakola téh dipilih dumasar kana sababaraha tinimbangan, nyaéta tina katégori sakola negeri jeung swasta sarta sakola anu perenahna di kotamadya jeung kabupatén. Alesanana, sangkan data panalungtikanana dicangking tina sababaraha katégori sakola anu béda-béda, sok sanajan ngan saukur dicokot sémpelna wungkul. Ti unggal sakolana dipilih sakelas anu dianggap cocog pikeun ngeusian angkét dumasar kana hasil tinimbangan jeung guru kelasna. Jadi, bisa disebut yén sumber data peserta didik kelas X téh jumlahna aya lima kelas ti lima sakola anu béda-béda.

2) Guru Basa Sunda

Guru Basa Sunda anu jadi sumber data dina ieu panalungtikan dipilih ti sababaraha sakola sabudeureun Bandung ogé, luyu jeung sakola-sakola anu geus disebutkeun di luhur. Bédana, wawancara ka guru mah dilakukeun sacara langsung, henteu ngagunakeun angkét. Tina unggal sakolana dipilih hiji atawa dua guru, hususna guru anu kungsi atawa eukeur ngajar aksara Sunda. Jadi, bisa disebut yén guru Basa Sunda anu diwawancara jumlahna (panglobana) aya 10 urang.

3) Ahli jeung Praktisi

Sumber data pikeun ngalakukeun *validasi* média pangajaran dilakukeun ku ahli dina widang média pangajaran jeung matéri pangajaran Basa Sunda. Ahli anu dimaksud nyaéta Prof. Dr. Usép Kuswari, M.Pd. salaku ahli dina widang matéri pangajaran Basa Sunda sarta Haris Santosa Nugraha, S.Pd., M.Pd. salaku ahli dina widang média pangajaran. Salian ti éta, *validasi* ogé dilakukeun ka salasaurang guru Basa Sunda kelas X, nyaéta Halimatussadiyah, S.Pd. salaku praktisi anu ngagunakeun média pangajaran.

3.3 Prosedur Panalungtikan

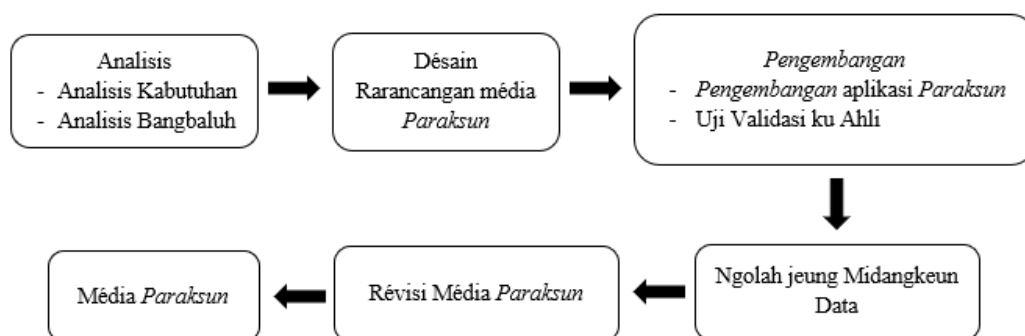
Prosedur dina ieu panalungtikan nétélakeun léngkah-léngkah anu baris dilaksanakeun dina panalungtikan. Anapon prosedur panalungtikanana dimodifikasi tina modél ADDIE anu dimekarkeun ku Robert Maribe Branch (dina Sugiyono, 2022a, kc. 38). ADDIE téh mangrupa singgetan tina *Analysis, Design, Development, Implementation*, jeung *Evaluation*.

- 1) Tahap *analysis* (analisis), nyaéta tahapan nu patali jeung kagiatan analisis kana situasi gawé jeung lingkungan nepi ka nyangking produk naon nu perlu dimekarkeun. Analisis mangrupa léngkah munggaran nu dilakukeun ku panalungtik, contona observasi mimiti, wawancara kabutuhan, jeung sajabana. Dina ieu panalungtikan, anu dianalisisna nyaéta ngeunaan bangbaluh, kabutuhan guru ogé peserta didik sangkan pangajaran aksara Sunda di sakola leuwih ngaronjat.
- 2) Tahap *design* (désain), mangrupa kagiatan ngararancang produk saluyu jeung hasil analisis bangbaluh, kabutuhan, jeung kahayang guru ogé peserta didik. Dina ieu tahap, panalungtik ngararancang eusi kontén aplikasi dumasar kana hasil analisis bangbaluh jeung kabutuhan téa.
- 3) Tahap *development* (*pengembangan*), nyaéta kagiatan nyieun jeung nguji produk anu geus dijieun. Ari nyieun aplikasina dumasar kana rarancang aplikasi nu geus dijieun saacanna. Dina ieu tahap, panalungtik dibantuan ku Muhamad Harun Rabiyyudin jeung Abdul Lathif Sofiyullah pikeun nyieun aplikasina. Kitu sotéh, lantaran panalungtik henteu parigel dina nyieun aplikasi (atawa bisa disebut ogé lain widang kaparigelanana). Sok sanajan kitu, panalungtik ogé ngilu aub dina prosés nyieunna, di antarana dina ngeusi sora vokal (*voice over*) aplikasina. Sedengkeun anu dimaksud kagiatan nguji produk nyaéta uji *validitas* ka ahli dina widang média pangajaran jeung ahli matéri pangajaran Basa Sunda.
- 4) Tahap *implementation* (impleméntasi), nyaéta tahapan atawa kagiatan ngagunakeun atawa ujicoba produk (anu geus diuji *validitas* ku ahli) di kelas.
- 5) Tahap *evaluation* (évaluasi), nyaéta kagiatan ngajén naha unggal léngkah kagiatan jeung produk nu geus dijieun saluyu jeung spésifikasi atawa acan.

Ku lantaran kawatesan ku waktu jeung sumber daya, modél ADDIE di luhur dina ieu panalungtikan teu dilakonan sagemblengna, tapi diwatesanan nepi ka tahap *development* atawa *pengembangan* luyu jeung judul dina ieu panalungtikan. Tahap *pengembangan* anu dimaksud dina ieu panalungtikan nyaéta nyieun produk média pangajaran *berbasis* aplikasi dumasar kana hasil analisis kabutuhan ka peserta didik jeung guru Basa Sunda di sababaraha sakola.

Satuluyna, éta produk anu geus dijieun téh diuji cocog-henteuna (*validitas*) pikeun dijadikeun média pangajaran aksara Sunda di sakola ku ahli média pangajaran jeung matéri pangajaran Basa Sunda. *Validasi* média pangajaran dina ieu panalungtikan ngagunakeun pamarekan *expert review* (kamandang ahli) dina nguji *validitas* internal. *Validitas* internal dilakukeun pikeun nguji rarancang produk jeung produk anu geus dimekarkeun. Ieu pamarekan ilaharna dumasar kana sawangan jeung pangajén ti ahli (*expert*) ogé praktisi.

Ngeunaan tahap impleméntasi tina ieu produk anu geus dihasilkeun jeung diuji *validitas*-na, bisa dilakukeun ku panalungtik anu séjén minangka lajuning laku tina ieu panalungtikan. Anapon prosedur dina ieu panalungtikan kagambar dina bagan 3.2.



Bagan 3.2 Prosedur Panalungtikan

3.4 Téknik Ngumpulkeun Data

Téknik ngumpulkeun data dina ieu panalungtikan nyaéta ngagunakeun téknik wawancara jeung angkét (kuisisionér). Téknik wawancara mangrupa prosés komunikasi antara panalungtik jeung sumber data dina raraga neuleuman data pikeun ngungkabkeun ma'na anu aya dina masalah-masalah anu ditalungtik (Rukajat, 2018, kc. 24). Ieu téknik wawancara digunakeun pikeun mikanyaho kahéngkéran atawa bangbaluh dina prosés diajar aksara Sunda sarta mikanyaho kahayang guru ngeunaan média pangajaran anu ngarojong kana pangajaran aksara Sunda.

Salian ti éta, panalungtik ogé ngagunakeun téknik angkét (kuisisionér). Téknik kuisisionér mangrupa téknik ngumpulkeun data anu dilakukeun ku cara mikeun patalékan-patalékan tinulis ka réspodén pikeun dijawab. Angkétna bisa dibikeun

sacara langsung jeung bisa ogé ngaliwatan pos atawa internét (Sugiyono, 2022b, kc. 142). Téknik kuisiónér digunakeun pikeun analisis kabutuhan ka peserta didik jeung nguji cocog atawa henteuna (*validasi*) média pangajaran anu dijieun ku panalungtik. Kuisiónér pikeun *validasi* disusun dumasar kana pangajénan média pangajaran ti Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP). Format *validasi* atawa uji cocog-henteuna média pangajaran dina ieu panalungtikan eusina ngeunaan patalékan atawa pertélaan ka ahli média pangajaran jeung matéri pangajaran Basa Sunda.

3.5 Instrumén Panalungtikan

Instrumén anu digunakeun dina ieu panalungtikan nyaéta instrumén studi lapangan jeung instrumén *validasi* média pangajaran ku para ahli.

3.5.1 Instrumén Studi Lapangan

Studi lapangan anu dilakukeun ku panalungtik mangrupa kagiatan observasi pikeun maluruh kabutuhan média pangajaran dina ngarojong matéri aksara Sunda, ngalaksanakeun wawancara langsung ka guru Basa Sunda, jeung nyebar angkét ka peserta didik. Hasil tina éta observasi, wawancara, jeung angkét dijadikeun analisis umum pikeun mekarkeun atawa nyieun média Paraksun anu luyu jeung kaayaan di lapangan.

Tabél 3.1
Kisi-kisi Lambar Angkét ka Peserta Didik

No.	Aspék	Indikator	Nomor Patalékan
1.	Bangbaluh	Pangajaran Aksara Sunda mangrupa salasihiji matéri pangajaran anu pikaresepeun	1
		Diajar Aksara Sunda di sakola téh hésé	2
		Diajar Aksara Sunda di sakola matak bosen	3
		Dina pangajaran Aksara Sunda, média pangajaran anu digunakeun ku guru kawilang inovatif	4
		Média pangajaran anu digunakeun ku guru ngabantu dina pangajaran Aksara Sunda	5
2.	Kabutuhan	Naha hidep ngarasa yén média pangajaran nu digunakeun kudu diropéa atawa disampurnakeun	6
		Naha diperlukeun média pangajaran <i>berbasis</i> aplikasi dina diajar Aksara Sunda	7

No.	Aspék	Indikator	Nomor Patalékan
		Saupama perlu, naha hidep leuwih kairut kana aplikasi <i>online</i> atawa <i>offline</i>	8
		Salian ti matéri pangajaran ngeunaan Aksara Sunda, ceuk hidep naha perlu ayana <i>game</i> sangkan leuwih interaktif	9
		Saupama aya saran ti hidep nu kumaha eusi dina jero aplikasi ieu	10

Tabel 3.1 di luhur ngagunakeun dua skala pikeun méré alternatif jawaban ka peserta didikna, nyaéta skala *Likert* pikeun patalékan nomer 1 nepi ka 5 jeung skala *Guttman* pikeun patalékan nomer 6 nepi ka 9.

Skala *Likert* digunakeun pikeun ngukur sikep jeung pamadegan ti salasaurang atawa kelompok ngeunaan hiji kajadian atawa gejala sosial (Riduwan, 2023, kc. 38). Anapon dina kolom alternatif jawabanana henteu ditulis ku angka 1, 2, 3, jeung 4 (dumasar kana skala *Likert*), tapi ngagunakeun singgetan TSP (teu satuju pisan) pikeun nuduhkeun niléy 1, TS (teu satuju) pikeun nuduhkeun niléy 2, S (satuju) pikeun nuduhkeun niléy 3, jeung SP (satuju pisan) pikeun nuduhkeun niléy 4. Éta hal digunakeun sangkan peserta didik leuwih babari dina ngeusian angkétna.

Anapon katerangan alternatif pilihan jawabanana disaluyukeun jeung patalékan-patalékan nu aya. Pikeun patalékan nomer 1 nuduhkeun alternatif jawaban (1) teu pikaresepeun pisan, (2) teu pikaresepeun, (3) pikaresepeun, jeung (4) pikaresepeun pisan. Patalékan nomer 2 nuduhkeun jawaban (1) teu hésé pisan, (2) teu hésé, (3) hésé, jeung (4) hésé pisan. Dina patalékan nomer 3 nuduhkeun alternatif jawaban (1) teu bosen pisan, (2) teu bosen, (3) bosen, jeung (4) bosen pisan. Patalékan nomer 4 nuduhkeun alternatif jawaban (1) teu inovatif pisan, (2) teu inovatif, (3) inovatif, jeung (4) inovatif pisan. Sarta patalékan nomer 5 nuduhkeun alternatif jawaban (1) teu ngabantu pisan, (2) teu ngabantu, (3) ngabantu, jeung (4) ngabantu pisan.

Sedengkeun skala *Guttman* digunakeun pikeun ngukur data angkétna ka peserta didik ti nomer 6 nepi ka 9. Skala *Guttman* téh mangrupa skala kumulatif anu digunakeun pikeun jawaban nu sipatna jéntré atawa teges jeung konsistén kana hiji pasualan nu ditanyakeun (Riduwan, 2023, kc. 42-43). Ieu skala miboga dua interval, nyaéta interval bener jeung salah. Panalungtik ngagunakeun ieu skala

pikeun negeskeun patalékan-patalékan ngeunaan kabutuhan média pangajaran dina ngarojong kagiatan pangajaran aksara Sunda. Alternatif jawaban tina angkét ka peserta didik nomer 6 nepi ka 9 ngagunakeun skala (1) jeung (0) dumasar kana jawaban bener ti panalungtik. Anapon katerangan dina kolom alternatif jawabanana henteu ditulis ku angka 1 jeung 0 (dumasar kana skala *Guttman*), tapi ngagunakeun pilihan jawaban dumasar kana patalékanana. Pilihan (a) niléyna 1 jeung (b) niléyna 0. Éta hal digunakeun sangkan peserta didik leuwih babari dina ngeusian angkétna.

Anapon katerangan alternatif pilihan jawabanana disaluyukeun jeung patalékan-patalékan nu geus ditangtukeun. Pikeun patalékan nomer 6 kateranganana nyaéta (a) kudu jeung (b) henteu, patalékan nomer 7 nuduhkeun katerangan (a) perlu jeung (b) henteu, patalékan nomer 8 kateranganana (a) *online* jeung (b) *offline*, sarta patalékan nomer 9 nuduhkeun katerangan (a) perlu jeung (b) henteu.

Salian ti instrumén lambar angkét keur ka peserta didik, aya ogé instrumén padoman wawancara ka guru. Anapon padomanana dipidangkeun dina tabél 3.2.

Tabél 3.2
Padoman Wawancara ka Guru

No.	Aspék	Indikator	Nomor Patalékan
1.	Bangbaluh	Sajauh mana peserta didik maham matéri Aksara Sunda	1
		Bangbaluh naon nu dirasakeun ku Ibu/Bapa nalika ngajarkeun matéri Aksara Sunda	2
		Dina ngajarkeun Aksara Sunda, média pangajaran naon waé nu digunakeun ku Ibu/Bapa	3
		Naha dina média pangajaran nu ku Ibu/Bapa gunakeun matak ngirut peserta didik	4
		Naha aya parobahan kamampuh peserta didik anu signifikan nalika ngagunakeun éta média	5
2.	Kabutuhan	Naha Ibu/Bapa ngarasa yén média pangajaran nu digunakeun téh kudu diropéa atawa disampurnakeun	6
		Naha diperlukeun média pangajaran <i>berbasis</i> aplikasi dina diajar Aksara Sunda	7
		Saupama perlu, naha Ibu/Bapa leuwih kairut kana aplikasi <i>online</i> atawa <i>offline</i>	8
		Salian ti matéri pangajaran ngeunaan Aksara Sunda, naha perlu ayana <i>game</i> sangkan leuwih interaktif	9

No.	Aspék	Indikator	Nomor Patalékan
		Kumaha saran ti Ibu/Bapa ngeunaan média pangajaran nu digunakeun dina pangajaran Aksara Sunda	10

3.5.2 Instrumén Validasi Média Pangajaran ku Ahli

Instrumén *validasi* média pangajaran dilaksanakeun ku ahli média pangajaran jeung ahli matéri pangajaran Basa Sunda; mangrupa kuisisionér anu ngaruntuy jeung sumberna ti Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP). Éta instrumén téh pikeun nilik cocog atawa henteuna média *Paraksun* pikeun diujicoba ka lapangan tina aspék format (pidangan), kagrafikan, euis, jeung basa.

Tabél 3.3
Kisi-kisi Lambar Validasi ku Ahli

No.	Aspék nu Diajén	Indikator Pencapaian	Nomor Patalékan	Lobana Patalékan
1	Pidangan	Jéntréna pituduh ngagunakeun média pangajaran	1	6
		Runtutna konsép	2	
		Kualitas pidangan	3	
		Konsisténsi tata posisi	4	
		Jéntréna ilustrasi	5	
		Kalengkepan komponén média pangajaran	6	
2	Kagrafikan	Pamakéan <i>font</i> hurup	7	3
		Pamakéan tata posisi anu ngirut	8	
		Média pangajaran babari digunakeun	9	
3	Eusi	Kasaluyuan matéri pangajaran	10	6
		Jéntréna tujuan pangajaran	11	
		Telebna matéri	12	
		Kaakuratan conto soal	13	
		Sistematika runtuyan pidangan	14	
		Pidangan matéri	15	
4	Basa	Konsisténsi <i>struktur</i> kalimah	16	7
		Kaéfektifan kalimah	17	
		Kabakuan istilah	18	
		Pamahaman kana pesen atawa informasi	19	
		Kamampuh ngamotivasi peserta didik	20	
		Konsisténsi basa	21	
		Konsisténsi éjahan	22	

Sumber: Hasil modifikasi tina *Bulletin BSNP* (2007, kc. 20), dicutat tur dimodifikasi tina Rahmy (2020, kc. 15-16).

3.6 Téknik Ngolah Data

Sanggeus data tina observasi, wawancara, jeung angkét kakumpulkeun, mangka satuluyna dilakukeun prosés ngolah jeung nganalisis data. Ieu panalungtikan ngagunakeun analisis métodeu déskriptif kualitatif jeung statistik déskriptif kuantitatif. Métodeu déskriptif kualitatif digunakeun pikeun ngadéskripsikeun hasil wawancara ka guru Basa Sunda jeung média pangajaran (Paraksun) nu ngarojong kana pangajaran aksara Sunda. Sedengkeun métodeu statistik déskriptif kuantitatif digunakeun pikeun ngadéskripsikeun hasil nyebarkeun angkét ka peserta didik jeung hasil tina uji *validasi* média Paraksun ti para ahli. Léngkah-léngkah analisis datana dijéntrékeun ieu di handap.

3.6.1 Analisis Data Studi Lapangan

Studi lapangan nu dilakukeun dina ieu panalungtikan nyaéta observasi, wawancara, jeung angkét. Hasil tina observasi, wawancara, jeung angkét tuluy didéskripsikeun sarta dijieun média aplikasi nu ngarojong kana pangajaran aksara Sunda. Angkét dilaksanakeun ka peserta didik dumasar kana instrumén panalungtikan dina tabél 3.1 anu ngagunakeun skala *Likert* ti nomer 1 nepi ka 5 jeung skala *Guttman* ti nomer 6 nepi ka 9.

1) Aspék Bangbaluh

Sabada nyangking hasil jawaban tina angkét peserta didik, tuluy jumlah skor tina éta hasil diperséntaseukeun dumasar kana rumus di handap.

$$P = \frac{N}{NM} \times 100\%$$

Sumber: (dimodifikasi tina Ghofur & Wahyudi, 2020, kc. 25; Riduwan, 2023, kc. 40-41)

Keterangan:

P = Hasil perséntaseu

N = Jumlah bobot nu dicangking tina sakabéh patalékan

NM = Jumlah bobot panggedéna (skor maksimum)

100% = Bilangan tetep dina nganalisis

Sanggeus nyangking perséntaseu, tuluy nangtukeun watesan atawa kriéria tina éta jawaban dumasar kana skala anu digunakeunana. Kriéria interprétasi skor tina

aspék bangbaluh diluyukeun jeung pertélaan dina patalékanana. Anapon kritériana saperti ieu di handap.

Tabél 3.4
Kritéria Interpretasi Skor Aspék Bangbaluh

No. Patalékan	Skala Niléy/Kritéria dina Persén (%)			
	0 – 25	26 – 50	51 – 75	76 – 100
1	Teu pikaresepeun pisan	Teu pikaresepeun	Pikaresepeun	Pikaresepeun pisan
2	Teu hésé pisan	Teu hésé	Hésé	Hésé pisan
3	Teu bosen pisan	Teu bosen	Bosen	Bosen pisan
4	Teu inovatif pisan	Teu inovatif	Inovatif	Inovatif pisan
5	Teu ngabantu pisan	Teu ngabantu	Ngabantu	Ngabantu pisan

Sumber: dimodifikasi tina Riduwan (2023, kc. 41)

2) Aspék Kabutuhan

Lantaran skala *Guttman* ngan miboga dua interval anu sipatna jéntré atawa teges jeung konsistén, mangka dua jawabanana diitung kalawan dibandingkeun jumlah perséntaseuna. Ari jumlah skor tina pilihan jawaban anu (a) diperséntaseukeun ngagunakeun rumus ieu di handap.

$$Pa = \frac{N}{NM} \times 100\%$$

Keterangan:

Pa = Hasil perséntaseu hasil pilihan jawaban (a)
 Jumlah Skor = Jumlah bobot nu dicangking tina sakabéh pertanyaan
 Jumlah Skor Maks. = Jumlah bobot panggedéna (skor maksimum)
 100% = Wilangan tetep dina nganalisis

Sabada dicangking hasil perséntaseu pilihan jawaban (a), mangka bisa diitung skor tina pilihan jawaban anu (b) kalawan ngagunakeun rumus ieu di handap.

$$Pb = 100\% - Pa$$

Keterangan:

Pb = Hasil perséntaseu pilihan jawaban (b)
 100% = Bilangan tetep dina nganalisis
 Pa = Hasil perséntaseu pilihan jawaban (a)

3.6.2 Analisis Data Paniléyan Média ku Ahli

Data nu dicangking tina kuisionér dianalisis ngagunakeun téknik analisis déskriptif anu dijéntrékeun sacara naratif. Ngolah data dilaksanakeun ku cara ngagunakeun téknik déskriptif perséntaseu.

Instrumén panalungtikan dina tabél 3.3 ngagunakeun skala *Likert* kalawan skala 4 anu nyadiakeun alternatif pilihan jawaban pikeun para réspodén. Dina instrumén nu ngagunakeun skala *likert* ngawengku sababaraha *variabel* anu didadarkeun dina wangun indikator variabel. Satuluyna, ieu indikator *variabel* disusun jadi soal-soal instrumén anu mangrupa pertélaan. Katégori dina méré bobot skorna dumasar kana jawaban anu ngagunakeun skala *likert* pikeun *validasi* ahli média jeung ahli matéri pangajaran basa Sunda. Dina ngolah data hasil paniléyan validasi ti para ahli ngagunakeun rumus ieu di handap.

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Sumber: Suhérman & Sukjaya (dina Malik & Chusni, 2018, kc. 88)

Keterangan:

P = Perséntaseu

f = frékwénsi (jumlah) tina unggal jawaban angkét

N = niléy maksimal

Saluyu jeung katangtuan dina méré ma'na jeung nyokot kaputusan ieu média perlu dirévisi atawa henteu, mangka digunakeun katetepan konvérsi tingkat kahontalna ngagunakeun skala 4 atawa skala *Likert* (Riduwan, 2023, kc. 41) saperti tabél 3.5 ieu di handap.

Tabél 3.5
Konvérsi Kualifikasi Tingkat Kahontalna

Tingkat Kahontalna	Kualifikasi	Keterangan
76% - 100%	Cocog Pisan	Teu Kudu Dirévisi
51% - 75%	Cocog	Dirévisi
26% - 50%	Kurang Cocog	Kudu Dirévisi
0% - 25%	Teu Cocog	Kudu Dirévisi

Dumasar kana tabél di luhur, saupama hasil tina *validasi*-na asup kana kualifikasi teu cocog atawa kurang cocog, mangka éta média pangajaran anu dijieun téh kudu dirévisi dumasar kana pangajén ti ahli média pangajaran jeung matéri

pangajaran Basa Sunda. Sedengkeun, saupama hasilna asup kana kualifikasi cocog atawa cocog pisan, mangka éta média pangajaran teu kudu dirévisi.