

BAB III

METODE PENELITIAN

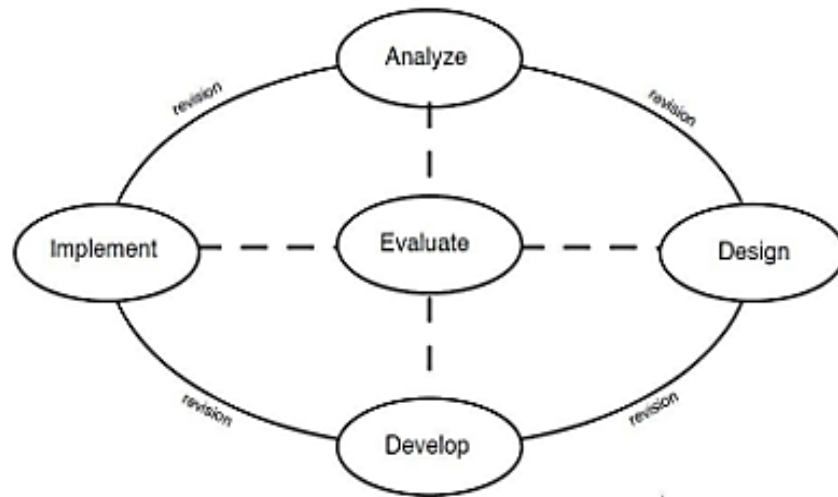
Pada bab ini diuraikan metode penelitian yang digunakan meliputi desain penelitian, partisipan dan tempat penelitian, pengumpulan data, instrumen penelitian, dan analisis data.

1.1 Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)*. Metode *R&D* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan untuk menyempurnakan suatu produk yang sesuai dengan acuan dan kriteria dari produk yang dibuat sehingga menghasilkan produk yang baru melalui berbagai tahapan dan validasi atau pengujian (Okpatrioka, 2023).

Peneliti menggunakan desain penelitian model pengembangan *ADDIE (Analysis – Design – Development – Implementation – Evaluation)*. *ADDIE* adalah suatu pendekatan secara tidak langsung yang saling berhubungan antara komponennya yakni analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), pelaksanaan (*implementation*), dan penilaian (*evaluation*) (Rayanto & Sugianti, 2020). Model penelitian *ADDIE* digunakan karena sesuai dengan tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mengembangkan media. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran bukan rekayasa perangkat lunak, sehingga model *ADDIE* cocok untuk proses pengembangan produk. Pengembangan media berarti merealisasikan desain media menjadi produk nyata yang dapat dimanfaatkan dalam

pembelajaran serta telah melalui serangkaian pengujian, termasuk uji ahli dan uji coba (Rahayu, 2023). Tahapan model *ADDIE* pada penelitian ini terlihat pada gambar bagan berikut.



Gambar 3.1 Langkah-Langkah Penelitian R&D dengan Model *ADDIE* (menurut Branch, 2009)

Berdasarkan gambar tersebut, terdapat lima tahapan dalam melaksanakan pengembangan model *ADDIE*. Penjelasan tahapan model *ADDIE* adalah sebagai berikut.

3.1.1 *Analysis* (analisis)

Pada Tahap analisis, peneliti melakukan studi pendahuluan pada beberapa sekolah untuk mencari permasalahan yang terjadi mengenai pembelajaran Bahasa Sunda materi aksara Sunda. Metode pengumpulan data untuk tahap analisis adalah observasi dan wawancara. Peneliti mencari informasi mengenai fakta aktual yang

terjadi di sekolah berdasarkan hasil observasi dan hasil wawancara mengenai pembelajaran Bahasa Sunda pada materi aksara Sunda.

1.1.2 *Design* (desain/ perancangan)

Tahap ini merupakan tahap kedua dari model *ADDIE*. Perancangan dilakukan dengan tujuan agar media yang dibuat sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Pada tahap ini dilakukan beberapa kegiatan sebagai berikut.

- a. Perumusan tujuan pembuatan media “lismart” berbasis digital dalam keterampilan membaca aksara Sunda di Sekolah Dasar sesuai dengan kebutuhan peserta didik
- b. Menentukan struktur data yang akan ditampilkan pada media meliputi materi pembelajaran, gambar, video, audio, dan evaluasi. Kemudian menentukan sumber daya dan perangkat yang dibutuhkan dengan menentukan *software*. *Software* utama yang digunakan pada pengembangan media “lismart” berbasis digital ini adalah *smart apps creator*.
- c. Pembuatan *flowchart* untuk alur media pembelajaran.
- d. Pembuatan *storyboard* berupa gambaran media secara keseluruhan yang akan dimuat dalam aplikasi.
- e. Penyusunan instrumen untuk memvalidasi media.
- f. proses validasi media oleh para ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli desain pembelajaran. Sesuai dengan bidang keahlian masing-masing, validator adalah orang yang sudah memenuhi kualifikasi atau kepakaran pada bidang yang akan divalidasi.

1.1.3 *Development* (pengembangan)

Pada tahap ini peneliti mewujudkan desain menjadi sebuah produk. Pada tahap melakukan pengembangan, terdapat dua tujuan penting yang perlu dicapai, yaitu memproduksi serta merevisi produk sesuai dengan saran dan masukan dari para ahli. Pada tahap ini, peneliti melakukan suatu analisis data terhadap hasil penilaian media yang berasal dari validator. Pada tahap ini produk yang dihasilkan akan tampak.

1.1.4 *Implementation* (implementasi)

Implementasi merupakan langkah nyata untuk menerapkan media “Lismart” berbasis digital yang dibuat. Artinya, pada tahap ini semua yang telah dikembangkan diatur sedemikian rupa sesuai dengan peran dan fungsinya agar dapat diimplementasikan dengan baik. Pada tahap ini dilakukan pengujian terbatas kepada 6 orang guru. Pada tahap ini peneliti melakukan penyebaran angket untuk mengetahui respons guru terhadap media yang dikembangkan.

Selain melakukan pengujian terbatas kepada guru, media “lismart” berbasis digital diujicobakan juga kepada 32 orang peserta didik kelas V (lima) SDN 4 Setiamulya Kecamatan Tamansari Kota Tasikmalaya. Pada tahap ini peneliti melakukan penyebaran angket untuk mengetahui respons siswa terhadap media yang dikembangkan. Uji coba dimaksudkan untuk mengetahui kepraktisan produk yang dikembangkan.

1.1.5 *Evaluation* (evaluasi/ umpan balik)

Tahap evaluasi yaitu uji coba pemakaian produk. Pada tahap uji coba pemakaian produk akan dilakukan tahap uji praktikalitas. Jika belum praktis dan masih ada waktu, maka akan direvisi dan diuji praktikalitasnya lagi sampai menghasilkan media pembelajaran yang valid dan praktis.

1.2 Partisipan dan Tempat Penelitian

Partisipan yang terlibat dalam penelitian ini antara lain adalah sebagai berikut.

- a. Peserta didik kelas V (lima) SDN 4 Setiamulya Kecamatan Tamansari Kota Tasikmalaya yang berjumlah 32 orang peserta didik terdiri dari 17 orang laki-laki dan 15 orang perempuan. Kriteria yang digunakan adalah peserta didik kelas V Sekolah Dasar dengan rentang usia 10-12 tahun atau peserta didik yang berada di fase C. Selain itu, pemilihan partisipan kelas V (lima) dilakukan karena materi aksara Sunda diajarkan di fase C yaitu di kelas V (lima) Sekolah Dasar, sesuai dengan yang tercantum dalam buku saku kurikulum merdeka Bahasa Sunda. Selain itu, peserta didik kelas V (lima) telah terbiasa menggunakan media digital pada beberapa kegiatan pembelajaran.
- b. Enam orang guru yang memiliki pengalaman dalam mengajarkan aksara Sunda kepada peserta didik minimal 5 tahun. Guru menjadi partisipan dalam penelitian ini pada pelaksanaan uji respon penggunaan media “lismart” berbasis digital dalam keterampilan membaca aksara Sunda di Sekolah Dasar. Hasil respon guru dianalisis untuk mengetahui kepraktisan media jika digunakan oleh peserta didik.

c. Untuk menguji validitas media “lismart” berbasis digital dalam keterampilan aksara Sunda di Sekolah Dasar peneliti meminta bantuan kepada ahli materi, ahli media, dan ahli desain pembelajaran.(1) Ahli media merupakan pakar ahli yang berperan sebagai validator media. Hal ini untuk mengetahui tingkat validasi media pembelajaran yang akan dikembangkan. Ahli media berperan dalam memberikan penilaian mengenai media baik dari aspek layout media, desain tampilan sampai operasionalnya. Ahli media menilai desain produk serta jalannya program yang telah dibuat. (2) Ahli materi memvalidasi materi dan evaluasi yang disajikan pada media pembelajaran. Ahli materi memberikan penilaian dan masukan dari sisi aspek isi materi pembelajaran. (3) Ahli desain pembelajaran merupakan seorang yang menguasai dan berpengalaman dalam bidang desain pembelajaran. Ahli desain pembelajaran memberikan komentar dan saran secara umum terhadap desain pembelajaran yang telah disajikan dalam media.

Tempat penelitian dilaksanakan di salah satu Sekolah Dasar di Kota Tasikmalaya yaitu di SDN 4 Setiamulya Kecamatan Tamansari Kota Tasikmalaya pada Tahun Pelajaran 2023/ 2024.

1.3 Pengumpulan data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

3.3.1 Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan dengan pencatatan yang sistematis terhadap gejala-

gejala yang diteliti (Sudjana, 2016). Kegiatan observasi dilakukan kepada guru dan peserta didik dengan mengamati seluruh kegiatan pembelajaran. Observasi yang dilakukan oleh peneliti adalah observasi partisipatif pasif. Jadi peneliti hanya mengamati kegiatan guru dan kegiatan peserta didik dalam proses pembelajaran aksara Sunda tanpa ikut terlibat pada kegiatan tersebut. Kemudian peneliti mengamati kesulitan anak dalam membaca aksara Sunda, serta melihat ketersediaan, kualifikasi, dan kelengkapan media pembelajaran aksara Sunda di sekolah.

3.3.2 Wawancara

Wawancara adalah teknik pengambilan data dengan adanya responden sebagai sumber data dan di dapatkan secara langsung. Wawancara dilakukan kepada guru kelas V (lima) Sekolah Dasar di wilayah Gugus Prabu Jaya Pertika Kecamatan Tamansari Kota Tasikmalaya untuk menganalisis kebutuhan Pengembangan media "Lismart" berbasis digital pada keterampilan membaca aksara Sunda di Sekolah Dasar. Wawancara dilakukan untuk mengumpulkan data mengenai konteks dan kebutuhan pembelajaran aksara Sunda; tantangan dalam pembelajaran membaca aksara Sunda; kesiapan teknologi di sekolah; preferensi terhadap media pembelajaran digital; penerimaan dan penilaian terhadap media digital; perspektif stakeholder, dan; potensi manfaat dan tantangan implementasi media.

3.3.3 Penilaian Para Ahli (*Expert judgment*)

Penilaian para ahli (*expert judgment*) digunakan untuk mengevaluasi kualitas dan kesesuaian suatu produk atau media yang sedang dikembangkan sebelum diujicobakan (Borg & Gall, 1989).

Penilaian para ahli memiliki peranan penting dalam pengembangan produk yang berkualitas sesuai dengan indikator dalam instrument lembar validitas. Karena produk yang dibuat harus sudah tervalidasi sebelum diujicobakan. Lembar validitas diisi oleh tiga orang validator yaitu satu orang ahli materi, satu orang ahli media, dan satu orang ahli desain pembelajaran.

3.3.4 Kuesioner

Kuesioner/ angket adalah instrumen yang digunakan untuk mengukur suatu peristiwa atau kejadian yang berisi kumpulan pertanyaan untuk memperoleh informasi terkait penelitian yang dilakukan (Dewi & Sudaryanto, 2020). Kuesioner/ angket adalah instrumen yang melibatkan pertanyaan kepada peserta. Kuesioner ditujukan kepada guru dan peserta didik untuk mengetahui respon pengguna. Guru dan peserta didik diberi kuisisioner ini untuk mengukur respon/ tanggapan mereka terkait penggunaan media “lismart” berbasis digital dalam keterampilan membaca aksara Sunda.

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen dalam penelitian ini berupa pedoman observasi, pedoman wawancara, lembar validitas, serta angket tanggapan guru dan siswa. Berikut penjelasan mengenai instrumen yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini.

3.4.1 Pedoman Observasi

Pedoman observasi berisikan daftar kegiatan-kegiatan yang akan diamati oleh peneliti ke sekolah. Pedoman observasi dibuat dalam bentuk tabel yang kemudian akan disesuaikan dengan keadaan di sekolah.

Tabel 3.1 Pedoman Observasi

Jenis Observasi	Lama Observasi	Hal – Hal yang Dilakukan dalam Observasi
Observasi Awal	1 x pertemuan	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati kegiatan guru dan kegiatan peserta didik dalam proses pembelajaran aksara Sunda. • Mengamati kesulitan anak dalam membaca aksara Sunda • Melihat ketersediaan, kualifikasi, dan kelengkapan media pembelajaran aksara Sunda di sekolah

3.4.2 Pedoman wawancara

Pedoman wawancara berisikan pertanyaan-pertanyaan yang dibatasi dan difokuskan untuk menggali data pada informan guna menunjang pengembangan produk yang dibutuhkan. Wawancara ini merupakan langkah awal peneliti melakukan analisis pendahuluan untuk mengetahui kebutuhan pengembangan media "Lismart" berbasis digital dalam keterampilan membaca aksara Sunda di Sekolah Dasar. Wawancara dilakukan pada guru kelas 5 Sekolah Dasar di wilayah Gugus Prabu Jaya Pertika Kecamatan Tamansari Kota Tasikmalaya.

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Pedoman Wawancara

Fokus Penelitian	Indikator	Deskripsi	No
Konteks dan Kebutuhan Pembelajaran Aksara Sunda	Pengalaman dalam Mengajar Aksara Sunda	Mengeksplorasi pengalaman guru dalam mengajar aksara Sunda di sekolah dasar.	1
	Persepsi Guru terhadap Pentingnya	Menilai sejauh mana guru melihat pentingnya mempertahankan dan	2

Fokus Penelitian	Indikator	Deskripsi	No
	Aksara Sunda	mengembangkan keterampilan membaca aksara Sunda.	
	Kebutuhan Pembelajaran Aksara Sunda	Mengidentifikasi kebutuhan khusus dalam pembelajaran aksara Sunda di sekolah dasar.	3
	Materi dan Kurikulum	Mengevaluasi kecukupan materi dan kurikulum yang ada untuk pembelajaran aksara Sunda.	4
Tantangan dalam Pembelajaran membaca Aksara Sunda	Kendala Pembelajaran	Menggali tantangan yang dihadapi guru dan peserta didik dalam pembelajaran membaca aksara Sunda.	5
	Media Pembelajaran	Mengetahui media pembelajaran aksara Sunda yang saat ini digunakan dan kendala yang dihadapi.	6
Kesiapan Teknologi di Sekolah	Akses dan Infrastruktur	Menilai ketersediaan perangkat teknologi dan infrastruktur (misalnya: perangkat keras, koneksi internet) yang ada di sekolah untuk mendukung pembelajaran digital.	7
	Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran	Mengidentifikasi sejauh mana teknologi digunakan dalam proses pembelajaran aksara Sunda.	8
Preferensi terhadap Media Pembelajaran Digital	Preferensi Fitur	Mengetahui fitur-fitur yang diharapkan guru dari media pembelajaran digital.	9
	Desain dan Antarmuka	Mengetahui preferensi guru terkait desain dan antarmuka	10

Fokus Penelitian	Indikator	Deskripsi	No
Penerimaan dan Penilaian terhadap Media Digital	Penerimaan Guru terhadap Media Digital	media digital yang ideal. Mengukur tingkat penerimaan guru terhadap penggunaan media digital dalam pembelajaran aksara Sunda.	11
	Penilaian Peserta didik terhadap Media Digital	Mengetahui pendapat peserta didik mengenai keefektifan dan kemanfaatan media digital untuk pembelajaran aksara Sunda.	12
Perspektif Stakeholder	Pandangan Orang Tua dan Masyarakat	Mengeksplorasi pandangan orang tua dan masyarakat tentang penggunaan teknologi dalam pembelajaran aksara Sunda.	13
	Dukungan dari Pihak Sekolah	Menilai sejauh mana sekolah mendukung implementasi teknologi dalam pembelajaran aksara Sunda.	14
Potensi Manfaat dan Tantangan Implementasi	Manfaat yang Diharapkan	Mengidentifikasi potensi manfaat yang diharapkan dari penggunaan media berbasis digital dalam pembelajaran aksara Sunda.	15
	Tantangan dalam Implementasi	Menggali hambatan-hambatan yang mungkin dihadapi dalam mengimplementasikan media digital ini.	16

3.4.3 Lembar Validitas

Lembar validitas bertujuan untuk mengambil data hasil dari penilaian yang dilakukan para ahli. Lembar validitas ditujukan pada ahli

materi dan ahli media, dan ahli desain pembelajaran. Kisi-kisi instrumen untuk lembar validitas ahli materi dapat dilihat pada tabel 3.3, untuk ahli media dapat dilihat pada tabel 3.4, dan untuk ahli desain pembelajaran dapat dilihat pada tabel 3.5.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Indikator	Pernyataan	Nomor item
1	Materi	a. Kelengkapan Materi	1. Kesesuaian materi pada media “Lismart” berbasis digital dengan elemen pembelajaran Bahasa Sunda materi aksara Sunda.	1
			2. Kesesuaian materi pada media media “Lismart” berbasis digital dengan capaian pembelajaran Bahasa Sunda materi aksara Sunda.	2
			3. Kesesuaian materi pada media media “Lismart” berbasis digital dengan tujuan pembelajaran	3
		b. Keluasan Materi	4. Kedalaman materi pada media “Lismart” berbasis digital mampu sebagai bekal untuk mempelajari materi berikutnya.	4
			5. Materi yang dipilih sesuai dengan gambar dan video yang digunakan.	5

No	Aspek Penilaian	Indikator	Pernyataan	Nomor item
			6. Tingkat kesulitan materi sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik sekolah dasar.	6
	c. Keakuratan Materi		7. Materi yang digunakan dalam Media “Lismart” berbasis digital untuk keterampilan membaca aksara Sunda mudah dipahami dan jelas.	7
			8. Kesesuaian materi yang disampaikan pada media “Lismart” berbasis digital dapat dipertanggung jawabkan.	8
	d. Materi dan media relevan		9. Peran media “Lismart” berbasis digital pada keterampilan membaca aksara Sunda.	9
			10. Kesesuaian materi dengan jenjang dan kelas (usia) anak.	10
			11. Materi telah sesuai dengan perkembangan ilmu dan teknologi..	11
			12. Materi di dalam Media “Lismart” berbasis digital memiliki peran dalam keterampilan membaca aksara Sunda.	12
			13. Media “Lismart”	

No	Aspek Penilaian	Indikator	Pernyataan	Nomor item
			berbasis digital menampilkan materi aksara Sunda yang dapat diterapkan dalam keterampilan membaca aksara Sunda.	13
2	Penggunaan Bahasa	a. Penggunaan Kaidah Bahasa	14. Bahasa yang digunakan dalam materi Aksara Sunda mudah dipahami, sederhana dan langsung pada sasaran.	14
			15. Bahasa yang digunakan pada media “Lismart” berbasis digital tidak mengandung makna ganda atau ambigu.	15
3	Penyajian	a. Kemenarikan materi yang dikemas	16. Materi yang digunakan dalam media “Lismart” berbasis digital pada keterampilan membaca di sekolah dasar sangat menarik.	16
			17. Media “Lismart” berbasis digital yang dikembangkan menarik pengetahuan anak dalam kehidupan sehari-hari.	17
		b. Kesesuaian materi dengan ilustrasi	18. Gambar dan video yang digunakan sesuai dengan materi yang dibahas.	18
			19. Keserasian tata letak dan warna pada Media “Lismart” berbasis	19

No	Aspek Penilaian	Indikator	Pernyataan	Nomor item
			digital.	
			20. Gambar dan video yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan anak.	20

Sumber diadaptasi dari (D. Rahayu, dkk., 2023)

Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Indikator	Nomor Item
1	Aspek Umum	1. Kreatif dan inovatif (baru, luwes, menarik, cerdas, unik, dan tidak asal beda)	1
		2. Komunikatif (mudah dipahami serta menggunakan bahasa yang baik, benar, dan efektif)	2
2	Aspek Rekayasa Perangkat Lunak	3. Efektif dan efisien dalam pengembangan maupun penggunaan media pembelajaran	3
		4. Reliabilitas (kehandalan)	4
		5. Maintainable (dapat dipelihara atau dikelola dengan mudah)	5
		6. Usabilitas (mudah) digunakan dan sederhana dalam pengoperasian)	6
		7. Ketepatan pemilihan jenis aplikasi/ software/ tool untuk pengembangan	7
		8. Kompatibilitas (media pembelajaran dapat diinstalasi dan dijalankan diberbagai <i>hardware</i> dan <i>software</i> yang ada)	8

No	Aspek Penilaian	Indikator	Nomor Item
		9. Pemaketan program media pembelajaran secara terpadu dan mudah dalam eksekusi,	9
		10. Reusabilitas (sebagian atau seluruh multimedia pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan multimedia lain).	10
3	Aspek Komunikasi Visual	11. <i>Komunikatif</i> : unsur visual dan audio mendukung materi ajar, agar mudah dicerna oleh peserta didik	11
		12. <i>Kreatif</i> : Visualisasi diharapkan disajikan secara unik dan tidak klise (sering digunakan), agar menarik perhatian	12
		13. <i>Sederhana</i> : visualisasi tidak rumit, agar tidak mengurangi kejelasan isi materi ajar dan mudah diingat	13
		14. <i>Unity</i> : menggunakan bahasa visual dan audio yang harmonis, utuh, dan senada, agar materi ajar dipersepsi secara utuh (komprehensif)	14
		15. Penggambaran objek dalam bentuk image (citra) baik realistik maupun simbolik	15
		16. Pemilihan warna yang sesuai, agar mendukung kesesuaian antara konsep kreatif dan topik yang dipilih	16
		17. Tipografi (font dan susunan huruf), untuk memvisualkan bahasa verbal agar mendukung isi pesan, baik secara fungsi keterbacaan maupun fungsi psikologisnya,	17
		18. Tata letak (layout): peletakan dan susunan unsur-unsur visual	18

No	Aspek Penilaian	Indikator	Nomor Item
		terkendali dengan baik, agar memperjelas peran dan hirarki masing-masing unsur tersebut	
		19. Unsur visual bergerak (animasi dan/ atau movie), animasi dapat dimanfaatkan untuk mensimulasikan materi ajar dan movie untuk mengilustrasikan materi secara nyata	19
		20. Navigasi yang familiar dan konsisten agar efektif dalam penggunaannya	20
		21. Unsur audio (dialog, monolog, narasi, ilustrasi musik, dan sound/ special effect) sesuai dengan karakter topik dan dimanfaatkan untuk memperkaya imajinasi	21

Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Ahli Desain Pembelajaran

No	Aspek Penilaian	Pernyataan	Nomor item
1	Aspek capaian pembelajaran	Capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran (TP) dapat tercapai dengan menggunakan media.	1
		Keselarasan antara Capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran (TP) dengan materi	2
2	Aspek Strategi	Penyampaian materi sistematis	3
		Kegiatan pembelajaran dengan media mampu memberikan motivasi untuk belajar	4
		Kegiatan pembelajaran dengan media mampu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar	5

No	Aspek Penilaian	Pernyataan	Nomor item
		mandiri	
		Penyajian materi dapat menarik perhatian peserta didik untuk belajar	6
		Penyajian materi sesuai dengan karakteristik peserta didik	7
		Penyampaian materi sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran yang logis	8
3	Aspek Evaluasi	Evaluasi yang diberikan sesuai dengan capaian pembelajaran (CP)	9
		Evaluasi yang diberikan sesuai dengan tujuan pembelajaran (TP)	10
		Petunjuk pengerjaan evaluasi jelas	11

3.4.4 Angket Tanggapan Guru dan Siswa

Tanggapan guru dan siswa untuk pengembangan Media “lismart” berbasis digital dalam keterampilan membaca aksara Sunda di Sekolah Dasar diambil menggunakan kuesioner (angket). Kisi-kisi instrumen untung angket tanggapan guru dan siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 3.6 Kisi-Kisi Angket Tanggapan Guru

NO	INDIKATOR	NO. SOAL
1.	Petunjuk penggunaan media “lismart” berbasis digital sudah jelas dan mudah dipahami.	1
2.	Tujuan pembelajaran yang ada dalam media “lismart” berbasis digital sudah jelas.	2
3.	Tata tulis, bahasa, gambar-gambar, jenis dan ukuran <i>font</i> sudah jelas.	3, 4, 5, 6

4.	Penyajian materi sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran.	7
5.	Soal dan keseluruhan tampilan media “lismart” berbasis digital sudah menarik.	8, 9
6.	Media “lismart” berbasis digital memudahkan siswa dalam mempelajari materi yang ada.	10

Sumber diadaptasi dari (F. Awaliah, 2018)

Tabel 3.7 Kisi-Kisi Angket Tanggapan Siswa

NO	INDIKATOR	NO SOAL
1.	Petunjuk penggunaan media “lismart” berbasis digital sudah jelas dan mudah dipahami.	1
2.	Materi membaca aksara Sunda yang terdapat dalam media “lismart” berbasis digital tidak membingungkan dan lebih mudah dipahami.	2,3
3.	Bahasa, gambar-gambar, tulisan, dan video dalam media “lismart” berbasis digital sudah jelas.	4, 5, 6
4.	Tujuan pembelajaran dicantumkan dalam media “lismart” berbasis digital.	7
5.	Soal dan keseluruhan tampilan media “lismart” berbasis digital sudah menarik.	8, 9
6.	Media “lismart” berbasis digital memudahkan siswa dalam mempelajari materi membaca aksara Sunda.	10

Sumber diadaptasi dari (F. Awaliah, 2018)

3.5 Analisis Data

Analisis data diartikan sebagai metode pengolahan data menjadi informasi mudah dipahami dan dapat digunakan untuk mencari solusi untuk masalah, terutama masalah yang berhubungan dengan penelitian (Larasati, 2022). Teknik analisis data dalam penelitian ini diuraikan sebagai berikut.

3.5.1 Analisis Data Kualitatif

Proses analisis data kualitatif dilakukan dengan cara yang interaktif dan berlangsung secara berkesinambungan sampai tuntas, sehingga datanya jenuh (Miles dan Huberman, 2014). Analisis data kualitatif yang digunakan meliputi pengumpulan data, menyederhanakan data (reduksi data), penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Analisis data kualitatif yang dilakukan dalam penelitian ini diuraikan sebagai berikut.

1) Pengumpulan data

Peneliti mengumpulkan data-data hasil wawancara, observasi, validasi produk, serta penyebaran angket tanggapan guru dan siswa yang akan digunakan sebagai pedoman informasi dalam identifikasi masalah penggunaan media “lismart” berbasis digital dalam keterampilan membaca, menguji coba dan evaluasi desain.

2) Reduksi data

Reduksi data merupakan penyederhanaan, penggolongan dan membuang data yang tidak perlu sehingga data tersebut dapat menghasilkan informasi yang bermakna dan memudahkan dalam penarikan kesimpulan. Peneliti melakukan pemilihan data yang relevan dengan pengembangan media “lismart” berbasis digital dalam keterampilan membaca aksara Sunda, penyederhanaan data hasil implementasi untuk evaluasi serta perbaikan desain, dan menggolongkan hasil kuisioner.

1) Penyajian data

Penyajian data berisi sekumpulan informasi yang tersusun dan memungkinkan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan selanjutnya. Penyajian data cenderung mengarah pada penyederhanaan data kompleks ke dalam bentuk sederhana dan selektif sehingga mudah dipahami. Data yang akan disajikan berupa sebuah catatan, desain media, serta tabel-tabel yang datanya telah direduksi.

4) Penarikan kesimpulan

Penarikan kesimpulan merupakan tahap akhir dalam teknik analisis data kualitatif yang dilakukan melihat hasil reduksi data namun mengacu pada tujuan analisis hendak dicapai. Tujuannya adalah untuk mencari makna data yang dikumpulkan dengan mencari hubungan, persamaan, atau perbedaan untuk ditarik kesimpulan sebagai jawaban dari permasalahan yang ada.

3.5.2 Analisis Data Statistik

Analisis data statistik digunakan untuk menginterpretasi data yang terkumpul dari penilaian para ahli serta dari angket tanggapan guru dan siswa.

1) Analisis Validasi Produk

Setelah data validitas didapatkan, selanjutnya dilakukan analisis angket pada uji validitas yang sebelumnya sudah diisi oleh validator. Analisis data dilakukan dengan menentukan skor dari setiap validator dengan cara menjumlahkan setiap skor pada setiap indikator, dan akhirnya memberikan penilaian menggunakan prosedur penilaian persentase.

Berikut ini adalah kriteria penilaian dari lembar validasi.

Tabel 3. 8 Skala Perhitungan Validasi Ahli

Skor	Kriteria
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Cukup
1	Kurang

Tabel 3.9 Kategori Kelayakan Media

Penilaian	Kriteria
76-100%	Layak
36-75%	Cukup Layak
1-35%	Tidak Layak

Dengan rumus yang digunakan yaitu sebagai berikut.

$$AP = \frac{\text{skor aktual}}{\text{skor ideal}} \times 100\%$$

Keterangan:

AP = angka persentase

Skor Aktual = skor validator

Skor Ideal = jumlah seluruh skor maksimal

2) Analisis Tanggapan Guru dan Siswa

Di dalam analisis ini dilakukan pengolahan data dari sejumlah data yang diperoleh dari angket tanggapan guru dan angket tanggapan peserta didik setelah menggunakan media. Hasil analisis tanggapan guru dan siswa digunakan untuk mengetahui kepraktisan media “lismart” berbasis digital dalam keterampilan membaca aksara Sunda di Sekolah Dasar. Tanggapan guru dan siswa diambil menggunakan kuesioner (angket). Pada tahap implementasi berisi pernyataan dengan pilihan

jawaban dari Sangat Setuju (SS) diberi skor 4, Setuju (S) diberi skor 3, Tidak Setuju (TS) diberi skor 2, Sangat Tidak Setuju (STS) diberi skor 1.

a) Analisis Tanggapan Guru

Guru memberikan tanggapan terhadap 10 pernyataan yang ada dalam angket. Penentuan kriteria hasil tanggapan guru pada implementasi ditentukan dengan cara (Sudjana, 2005):

- (1) Menentukan skor maksimum atau skor ideal, yaitu 40
- (2) Menentukan skor minimum atau skor terendah, yaitu 10
- (3) Menentukan range, yaitu $40-10=30$
- (4) Menentukan kelas interval, yaitu 4 (sangat praktis, praktis, cukup praktis, dan kurang praktis)
- (5) Menentukan panjang interval, yaitu $30:4=7,5$ sehingga diambil $p=8$

Berdasarkan perhitungan tersebut, maka rentang skor dan kriteria hasil tanggapan guru terhadap media “lismart” berbasis digital dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 3.10 Rentang Skor dan Kriteria Hasil Tanggapan Guru

Rentang Skor	Kriteria Penilaian
34 – 40	Sangat praktis
26 – 33	Praktis
18 – 25	Cukup Praktis
10 – 17	Kurang Praktis

b. Analisis Tanggapan Siswa

Siswa memberikan tanggapan terhadap 10 pernyataan yang ada dalam angket. Penentuan kriteria hasil tanggapan siswa pada tahap implementasi ditentukan dengan cara (Sudjana, 2005):

- (1) Menentukan skor maksimum atau skor ideal, yaitu 40
- (2) Menentukan skor minimum atau skor terendah, yaitu 10
- (3) Menentukan range, yaitu $40-10=30$
- (4) Menentukan kelas interval, yaitu 4 (sangat layak, layak, cukup layak dan kurang layak)
- (5) Menentukan panjang interval, yaitu $30:4=7.5$ sehingga diambil $p=8$

Berdasarkan perhitungan di atas, maka rentang skor dan kriteria kualitatif hasil tanggapan siswa terhadap media “lismart” berbasis digital dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 3.11 Rentang Skor dan Kriteria Hasil Tanggapan Siswa

Rentang Skor	Kriteria Penilaian
34 – 40	Sangat praktis
26 – 33	Praktis
18 – 25	Cukup Praktis
10 – 17	Kurang Praktis